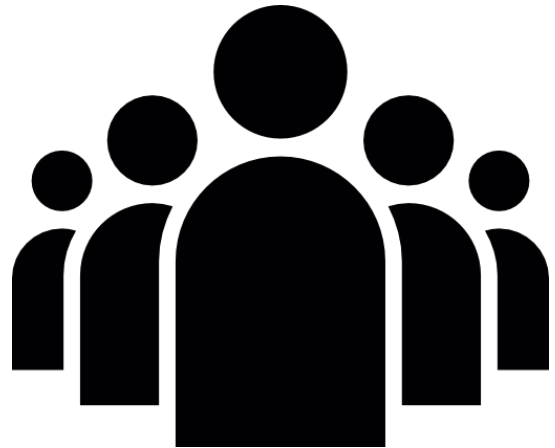
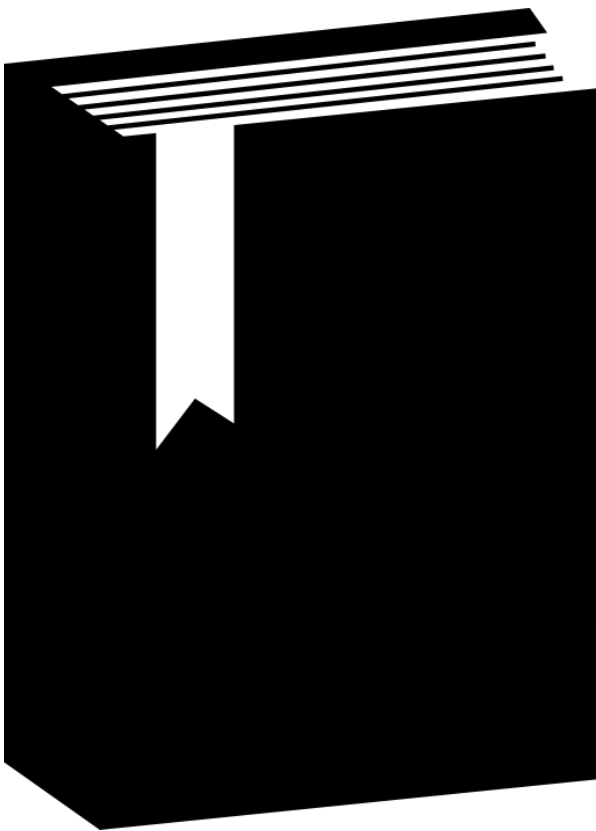


Vitar Horsens Live Rollespils Regelsæt

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 gm@vitarhorsens.dk.

Games Workshop Limited: Warhammer disclaimer

Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

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 finder 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. Selve settingen er udviklet og ejet af virksomheden Games Workshop og masser af information kan finde online. Alt fra hvilke farver forskellige folkefærd klæder sig i, til hvad folk spiser rundt om i verdenen. Hvis du vælger at søge yderligere information omkring Warhammer fantasy universet uden for dette regelsæt, skal du være opmærksom på nogle ting vil være ændret for at passe til Liverollespil. Du kan altid kontakte GM gruppen hvis du er i tvivl om hvordan en bestemt detalje fungerer i Vitar's version af Warhammer verdenen.

Historie

Året er 2052 og kejser Karl Franz er for nylig blevet kronet som den nye kejser af Imperiet. I et ønske om at bevise overfor hans undersåtter at han ikke er en doven og arrogant kejser, ligesom nogle af hans forgængere, satte han sig for at rydde op i Imperiet. Han har erklæret at alle provinser skal restaureres, og alle krige mellem adelige skal stoppes. Uanset hvad grundlaget måtte være. Førhen var det accepteret så længe det ikke truede riget, men Karl Franz skal bruge enhver militær ressource i hans passiviserings compagnie.

Dette er blevet modtaget med blandet respons. Nogle ånder lettet op, mens andre grubler i krogene. Delegationer af diplomater og repræsentanter er blevet spredt ud i imperiet for at sikre sig at kejserens ord bliver fulgt. I Ostland har Jarl Valmir Von Raukov taget glædeligt imod denne nyhed og har erklæret at enhver mand eller kvinde som besidder modet, evnerne og viljen til at begynde på denne restoration har hans fulde velsignelse til at gøre det. Han har sågar tilbudt enhver som kan passivisere eller udforske områder af Skyggerneskov kan blive erklæret Burgermeister af det område og enhver bebyggelse som måtte springe op.

Denne deklaration har naturligt vundet en del interesse hos alle med drømme om at blive personer af stilling. Alt fra borgere til lav-noble fra alle provinser som ønsker at prøve lykken og tør tage chancen drager nu til Ostland.

Spil området

Nord for byen Ferlangen, langs den eneste større vej gennem Skyggernes skov mod den nordlige kyst, har en landevejskro oplevet en pludselig stigning af besøgende og langtids lejere. Eventyrer og rejsende benytter sig af stedet som et samlingspunkt for deres rejse ind i Skyggernes skov. Men menneskene er ikke de eneste som samles i området. Elver fra de nærliggende skove-riger er set rejse til Ostland, måske for at rede noget i skoven eller for at benytte Jarlens tilbud til at lave endnu en udpost. Dværgene er heller ikke langt efter menneskene i jagten på skovens goder. Gamle legender er blevet delt på kroer og rygter om indgange til det tabte Karaz Ghumzul dværge rige har fungeret som et kald for gamle dværge slægter.

Sidst men ikke mindst, har nyheder om så stor og pludselig en bevægelse af mennesker naturligvis nået enkelte stammer af grønninger, som så er draget mod Ostland i håb om en god kamp eller slagsmål.

I dybet under jorden har skovens fra adskillige klaner forvildet sig gennem gamle glemte (eller ignoreret) tunneller og faldet over tegn på Kaos sten koncentrationer. Denne opdagelse har ment de modige (og grådige) blandt dem er listet fra deres opgaver og draget til området.

Beskrivelse af Ostland

Den mægtige Ostland province, hersket over af Jarl Valmir von Raukov, er en af de store og grundlæggende Imperiale provinser. Den ligger langs den nordligste grænse af Menneskehedens Imperium. Ostland er et rige af fugtig, krybende tåger og flakkende skygger, og er dækket næsten fuldkommen af de mørke trækrone af Skyggernes skov. Folket af Ostland har lært at leve et hårdt liv blandt de ældgamle træer, ryddede lysninger til deres marker og landsbyer, og konstant holde et vågent øje på de mørkeste afkroge af skoven. Fordi Ostland ligger tæt på Imperiets nordligste front er provinsen i en næsten konstant krigstilstand. Invasioner af Barbar stammer som tilbøder de 4 mægtigste kaos guder, Nurgle, Khorn, Tzeentch og Slaanesh er blot en del af livet for folket af Ostland. Hvilket har avlet et kriger folkefærd ligesom deres brødre provinser Nordland og Middenland. Jarlen af Ostland bruger mange penge og folk på soldater og genopbygning efter hver invasion. 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.

Som efterkommere af de ældgamle Udoses stammer fra Sigmars tid, har Ostlands befolkning fået et omdømme blandt de Imperielle provinser, for at være stædige, patriotiske borger, som har kæmpet, blødt og overlevet utallige invasioner siden før Imperiets grundlæggelse.

Langs Ostlands sydvestlige grænse dominere Mellem Bjergene (Middle Mountains) som engang i fortiden var hjemsted for Dværgene riget Karaz Ghumzul. Karaz Ghumzul blev senere forladt efter invasioner af Orker fra skovene omkring bjergene og Skavens fra tunnellerne under. Dværgene lukkede alle porte til Karaz Ghumzul og ødelagde alle veje der førte dertil. Siden da har adskillige eventyre forsøgt at finde disse indgange til det gamle riges skatter og hemmeligheder. Rygter lyder at en sådan indgang er at finde et sted i Ostland.

Hvis du vælger at søge yderligere information omkring Warhammer fantasy universet uden for dette regelsæt, skal du være opmærksom på nogle ting vil være ændret for at passe til Liverollespil. Du kan altid kontakte GM gruppen hvis du er i tvivl om hvordan en bestemt detalje fungerer i Vitar's version af Warhammer verdenen.

Indholdsfortegnelse

Hvordan denne bog bruges	2
Setting	3
Indholdsfortegnelse	5
Ordlister	8
Kapitel 1: Regler	10
Regler for rollespil: Kan du, så kan du	10
Regler for roller: Du er mere end et tal	10
Regler for kamp: Til våben mænd!	11
Regler for nævekamp: Slå først Frede!	12
Regler for karakter drab: Sjælen rejser videre	12
Regler for "Offgame": Spøgelser og ånder	12
Regler for våben: Kend dit våben	13
Regler for Krudtvåben og Teknologi: Et brag af en ide.	14
Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld	15
Regler for slitage: Hos smeden	16
Regler for tyveri og ligrøveri: Pas på fingrene	16
Regler for vægt: Masse og Fysik	16
Regler for penge: Klingende mønt	17
Regler for alkohol: Når flasken tømmes	17
Regler for Usynlighed: Så du det?	17
Regler for magiske genstande: Gudernes Gaver	18
Regler for magi og trolddom:	18
Regler for markeringer: Livets bånd der binder	19
Kapitel 2: Karakter og Racer	20
Karakter skabelse	20
Spilbar racer	21
Mennesker	22
Imperiet	22
Halvlange	23
Dvæрге	24
Elvere	25
Højelver	25
Mørkelver	25
Skovelver	25
Skaven	26
Vampyr	27
Beastmen	28
Orker	29
Gobliner	30

Kapitel 3: Xp og Evner	31
Karakter Værdier	31
Værdi uddybelse	31
Xp brug	32
Evne Tabeller	33
Styrke Evner	34
Udholdenheds Evner	35
Smidigheds Evner	36
Vilje Evner	37
Intellekt Evner	38
Personligheds Evner	39
Karavane Kontakt Prisliste	40
Kapitel 4: Produktion og Ressourcer	41
Generelt om ressourcer	41
Evner og deres effekter	41
Indsamlingsregler	42
Minearbejde	42
Jagt og Vildt	43
Fiskeri	43
Bonde	44
Dyrepasning	45
Urtekundskab	46
Træfældning	46
Forarbejdning	47
Tilberedning af mad (Kok)	47
Smeltning af metal (Smed)	48
Formning af sten (Bygger)	49
Savning af træ (Bygger)	49
Garvning af skind (Kok)	50
Produktion	51
Smedning og Læderarbejde (Smed)	51
Materiale Lister	52
Snedkeri og træ håndværk (Bygmester)	53
Byggeri (Bygger)	54
Alkymist	57

Kapitel 5: Magi og guder	59
Hvor kommer magi fra?	59
Grundregler for magi	60
Guder	61
Sigmar	63
Morr	65
Shallya (Helbredere)	67
Lileath / Fruen i Søen	68
Khome	70
Tzeentch	72
Nurgle	74
Den Hornede Rotte (Skavens)	76
Magiske vinde	84
Hysh - Hvid Magisk Vind	85
Azyr - Blå Magisk Vind	88
Chamon - Gul Magisk Vind	90
Ghyran - Grøn Magisk Vind	90
Ghur- Brun Magisk Vind	91
Aqshy - Rød Magisk Vind	96
Ulgu - Grå Magisk Vind	98
Shyish - Lilla Magisk Vind	99
Quysh - Høj Magi	102
Dhar - Mørk Magi	105
Karakterark	106

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. 18) 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. 11), Alkohol (s. 17) og Karakter Værdier (s. 31).
 - **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. 10), og Rustninger (s. 15).
- **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 ressourcer 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 ned tællere, 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.
- **Kaos:** Betegnelsen for både energien fra Kaos verdenen som bruges til at kaste magi og velsignelser, men også navnet for enhver faktion eller gruppering som tilbeder de 4 største kaos guder. Nurgle, Khorne, Tzeentch og Slaanesh

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. Elixiren 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 afgør 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, få helbredelse eller tage skade.

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 trolldmand 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.

Armbrøste

Armbrøster er forbudt ved lov i Danmark. Selv hvis du skulle have en CE-mærket armbrøst eller tilladelse til at bære en forbudt armbrøst, 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 spilleres 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)

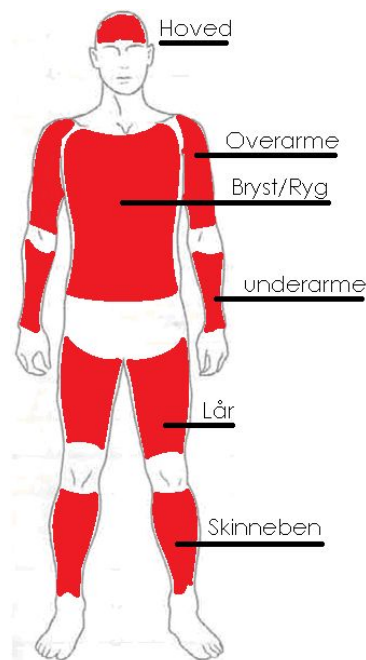
Regler for granater er stadig under udvikling og vil blive tilføjet når GM gruppen har fundet en praktisk løsning som kan bruges og håndhæves. Forslag kan sendes til gm gruppens e-mail (tolkien@vitarhorsens.dk).

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 "stabler", vil de give 1 RP mindre pr del, og per lag man har på, til minimum 0.

Derfor vil det maksimalt være muligt at havde 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 sølvmønter, 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 den 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.

Tydelig 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 forklare 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 karakters 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	24
Imperiet	24
Halvlange	25
Dvæрге	26
Elvere	27
Højelver	27
Mørkelver	27
Skovelver	27
Skaven	28
Vampyr	29
Beastmen	30
Orker	31
Gobliner	32

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 eksistere adskillelige 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 anråbe 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. De skal dog påkalde gudens navn som del af den magiske bøn.

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, imødekomende 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.

Alle halvlange kan lave mad som om de havde evnen "Håndværk(Kok)" med en intellekt værdi svarende til halvdelen af deres egentlige intellekt værdi.

Hvis de køber evnen "Håndværk(Kok)" tæller deres intellekt som 2 højere når den evne bruges.

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, Grimnir, 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 Naggaroth; 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" er Høj eller Mørk magi også mulige lister 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 grønhederne, 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 mineskakten, men er mineskakten 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 slægter, 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 Dværg 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 støder 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 bekrige 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. Da alle begynder med 1 Styrke betyder det alle gør 1 skade med nærkampsvåben.
- 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. Da alle begynder med 1 i Udholdenhed betyder det at alle har 2 HP fra start.
- 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. Da alle begynder med 1 Smidighed betyder det alle gør 1 skade med buer og kastevåben.
- 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. Da alle begynder med 1 Vilje betyder det alle har 2 MP som ikke kan bruges medmindre de har “Magisk Skole” eller “Trosretning” evnerne.
 - 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

Evne Tabeller*Styrke*

Værdikrav	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

Udholdenhed

Værdikrav	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

Smidighed

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

Vilje

Værdikrav	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, Ophøjelse

Intellekt

Værdikrav	Evne adgang
1	Håndværk(1), Førstehjælp
2	Grønne Fingre
3	Dyrepasning
4	Håndværk(2)
5	Læge
6	Effektivisering
7	Håndværk(3)
8	Kirurg
9	Mester Håndværk
10	Håndværk(4)

Personlighed

Værdikrav	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

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 kan bære 5 kg mere per Styrke værdi.

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 (10 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.

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)

Gift 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)

Gift 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.

Smidigheds Evner

Jagt og Vildt - 4 xp (1 Smidighed)

Hvis du har en bue eller andet jagttredskab 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 skolers 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

Ophøjelse - 4 xp (10 Vilje)

Du bliver ophøjet af din gud og modtager nogle specifikke evner og bonusser fra din gud. Du tæller nu også som en dæmon, ånd eller lignende og påvirkes af effekter som kan ramme disse væsner.

Intellekt Evner

Håndværk 1,2,3 og 4

- 4 xp (1, 4, 7 og 10 Intellekt)

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

- Bygger
- Smed
- Kok
- Alkymist
- Bonde

Se kapitel 4 for mere information.

Hvert håndværk der tages efter det første tæller dit Intellekt som værende 3 lavere hver gang.

Håndværk(2) = -3, Håndværk(3) = -6 og

Håndværk(4) = -9

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 du 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.

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.

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. Det tager ca. 10 sekunders rollespil at identificere gift.

Effektivisering - 4 xp (6 Intellekt)

Du må vælge et håndværk som du arbejder langt mere effektivt med. Du halvere alle tids beskrivelser. (Hvis noget tager 30 min tager det dig 15)

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.

Mester håndværk - 4 xp (9 Intellekt)

Du må vælge et håndværk og tælle dit intellekt som 2 højere når du udføre det.

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 Personligheds værdi. Du kan også gennemskue forfalskninger hvis tallet der står er mindre end din Personligheds værdi.

Sølvtunge - 4 xp (3 Personlighed)

Når evnerne, Charme, Intimidere eller en Eliksirer tvinger dig til at tale sandt kan du ignorere den effekt. Du skal dog stadig svare, men med denne evne behøver det ikke længere være sandheden. Magi kan dog stadig tvinge dig til at 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. De kan kun få bonusser fra en Loyalitets evne af gangen. 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. Alt fortjeneste udregnes ved at gange din personligheds værdi med handels varens salgsværdi. Se Karavane Prislister for disse. Alt fortjeneste kan ikke overstige 15 gange salgsværdien. Dvs med en personlighed på 16 tjener du stadig kun 15 gange salgsværdien.

Lederskab - 4 xp (7 Personlighed)

Du må vælge én type af lederskab og give dine "Følgere" den tilsvarende effekt.

- General - Dine følgere får din fulde personlighed som ekstra HP i stedet for halvdelen.
- Formand - Dine følgere reducere produktionstid med din personlighed for hver følger der hjælper til et min af 10 min.
- Focus - Dine følgere lægger halvdelen (rundet ned) af din personlighed til Vilje.
- Forbilled - Dine følgere lægger dobbelt din personlighed til Maks mana puljer.

Karavane Investering - 4 xp (8 Personlighed)

Du modtager 5 guld ved starten af hver spillegang.

Adelig Personlighed - 4 xp (9 Personlighed)

Du må vælge endnu en Lederskabs type og give dine Følgere.

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.

Karavane Kontakt Prislister

Handelsvare	Personligheds krav	Type	Spiller priser		Pris per
			Betaler	Tjener	
			Sølv	Sølv	
Mad					
Korn	6	RME	8	½x Personlighed (rundet ned)	1 kg
Fisk	6	RME	8	½x Personlighed (rundet ned)	1 kg
Kød	6	RME	16	1x Personlighed	1 kg
Brød	7	TME	16	1x Personlighed	0,5 kg
Tørret fisk	7	TME	16	1x Personlighed	0,5 kg
Tørret kød	7	TME	16	1x Personlighed	0,5 kg
Urter	6	URT	8	½x Personlighed (rundet ned)	0 kg
Bygge materialer			Sølv	Sølv	
Træstammer	6	RM	11	1x Personlighed	10 kg
Kampesten	6	RM	12	1x Personlighed	5 kg
Skind	6	RM	10	1x Personlighed	5 kg
Planker	7	BM	20	2x Personlighed	5 kg
Stenblokke	7	BM	120	10x Personlighed	5 kg
Læder	7	BM	90	7x Personlighed	5 kg
Bæstlæder	8	BM	130	10x Personlighed	5 kg
Drageskæl	1	BM	Kan ikke købes	10x personlighed	10 kg
Mineraler			Sølv	Sølv	
Jern	6	MALM	10	1x Personlighed	10 kg
Mithril	8	MALM	60	5x Personlighed	10 kg
Gromril	1	MALM	Kan ikke købes	5x Personlighed	10 kg
Sølv	7	MALM	15	1x Personlighed	10 kg
Guld	8	MALM	15	1x Personlighed	10 kg
Jern	7	BAR	90	5x Personlighed	2 kg
Mithril	10	BAR	720	30x Personlighed	1 kg
Gromril	1	BAR	Kan ikke købes	30x Personlighed	5 kg
Sølv	7	BAR	180	10x Personlighed	2 kg
Guld	8	BAR	180	10x Personlighed	5 kg
Specialvarer			Sølv	Sølv	
Kyllinger	1	Dyr	30	2x Personlighed	1 dyr
Grise	4	Dyr	150	4x Personlighed	1 dyr
Køer	8	Dyr	200	10x Personlighed	1 dyr
Udstyr	8	Genstand	Kvalitet x200	10x Kvalitet x Personlighed	1 ting

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

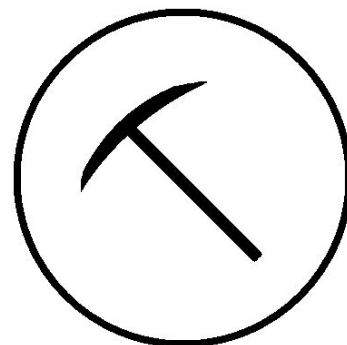
* En bonde kan have et antal marker svarende til hans Intellekt værdi.

** 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

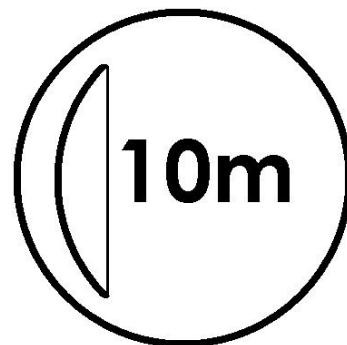
"Hvad skal jeg med RM(Malm)?"

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 for hver smidigheds værdi du besidder. 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.

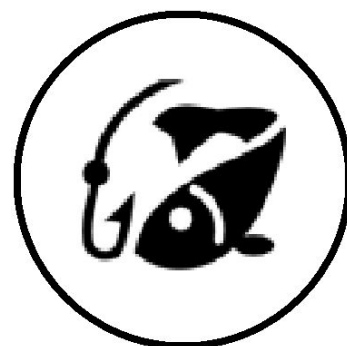
Husk på at dyret har en vægt så hvis ikke du kan løfte dyret er det en ide at hente eller have hjælp med. Man behøver ikke bære dyret rundt mens man leder efter en GM hvis man har en lejer man kan opbevare dyret i mens man tilkalder GM'en.

Fiskeri

"Hvordan fungerer 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.

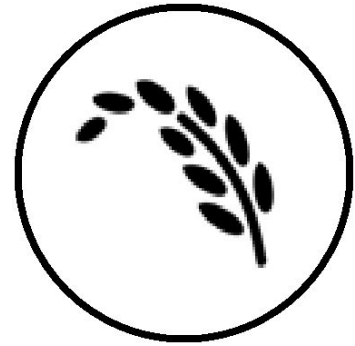
Disse poster vil typisk være sat op langs vandløb, søer og åer med en håndfuld ressourcekort i laminerede poser. Når der så ikke er flere fisk lommen, er der ikke flere fisk i åen/søen.



- 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 Intellekt 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.

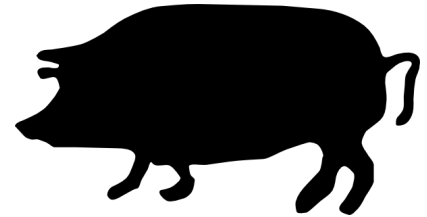
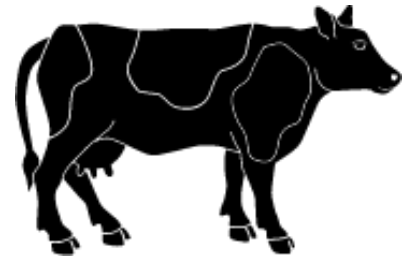
"Hvordan fungerer evnen Grønne fingre?"

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	Afleverer 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 afleverer kyllingen og en RME(Korn). Køer og Grise kræver du i løbet af dagen har feddet dem op. Når du så afleverer 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 afleverer 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?"

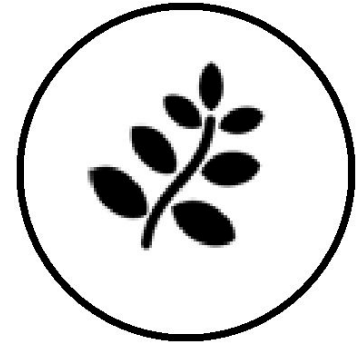
Find en urte-busk-post (Lamineret lomme mod titlen "Busk") og pluk den. Brug gerne 10-20 sekunder på at rollespile at du søger skovbunden efter urter. Du kan nu bringe denne post til en GM og få udleveret den mængde urter som står på posten.

"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?"

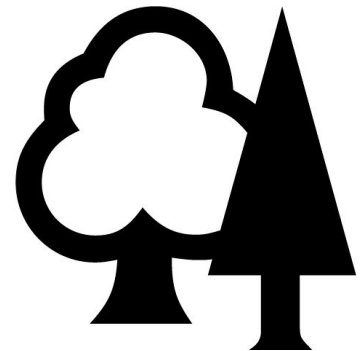
Det minder om hvad du skal for at samle urter, det tager dog længere tid og kræver en økse. Der hænger laminat lommer rundt om i skoven fyldt med RM(Træ) ressourcekort. Rollespil på at du fælder et træ og hugger grene af mens du højt tæller til 30. Når du har talt til 30 må du tage ét(1) ressourcekort 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 slås 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 fabrikkations 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 én gang 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 eller MP 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 (svejsehandsker?) er meget vel set.
- Ligesom kokken skal en smelter bruge ild. Du kan enten bruge den samme løsning som foreslået kokken, eller blande røde, orange og sorte kul lignende ting i en spand og om ring spanden med noget der ligner mursten.

Formning af sten (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 rollespillet mere aktivt.
- Hvis du gerne vil have noget og sidde med når du forarbejder kampesten. Så kan du tage en papkasse af en okay størrelse (eks. en vinkasse) og male grå. Der efter med en kombination af velcrobånd, pap og kreativitet, lave sten stykker som du kan "mejse" af din stenblok (grå-malet-vin-papkasse). Hvis du kan tænke dig til andre rekvisitter du kan bruge til at imitere stenhuggeri så lav dem endelig.

Savning af træ (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 rollespillet mere aktivt 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 fungere 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	Tid
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.	5 min (Reparation)
1	1 BM(Jern bar)*	Plus 1 skade eller Rp.	10 min
2	2 BM(Jern bar)**	Plus 2 skade eller Rp.	15 min
3	3 BM(Jern bar)	Plus 3 skade eller Rp.	20 min
4	4 BM(Jern bar)	Plus 4 skade eller Rp.	25 min
5	5 BM(Jern bar)	Plus 5 skade eller Rp.	30 min
6	5 BM(Jern bar) + 1 BM(Mithril bar)	Plus 6 skade eller Rp.	35 min
7	5 BM(Jern bar) + 2 BM(Mithril bar)	Plus 7 skade eller Rp.	40 min
8	5 BM(Jern bar) + 3 BM(Mithril bar)	Plus 8 skade eller Rp.	45 min
9	5 BM(Jern bar) + 4 BM(Mithril bar)	Plus 9 skade eller Rp.	50 min
10	5 BM(Jern bar) + 5 BM(Mithril bar)	Plus 10 skade eller Rp.	55 min
10+	5 BM(Jern bar) + 5 BM(Mithril bar) +[1 BM(Gromril bar) per kvalitetsniveau over 10.]	Plus 10+ skade eller Rp.	En hel spillegang

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

** 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).

Dvs. Kvalitet 2 koster 1 jern bar og 1 planke mens kvalitet 5 koster 4 jern bar og 1 planke.

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.

*** Hvis du har en nøgle til rådighed tager det kun 10 min at lave en ekstra.

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.
<i>Vogne</i>	10x BM(Planker)	60 min arbejde
<i>Opgradering af vogne</i>	5x BM(Planker)	30 min arbejde
<i>Skjolde</i>	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 stenmure) og hvis det hele skulle rives ned skal alle 5 mure beskadiges totalt.

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

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

Palisader eller Træmure	<i>(Kan ikke ses eller angribes igennem)</i>
Repræsentation:	Ophængt reb mellem to punkter
Evne krav:	Evnen "Håndværk(Bygger)"
Konstruktion:	Aflever 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:	Aflever 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:	Aflever 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>	Afleverer 1 RM(Træ) til en gm og vis grenen/stammen der vil blive brugt. Afleveres der også 1 BM(Jern Bar) har den en ekstra effekt.
<i>Nedrivnings effekt:</i>	Alle personer som holder ved rambukken forener deres styrke gennem den for at overkommer mures styrke krav og gør 1 skade per person.
<i>Ekstra effekt:</i>	Alle personer som holder ved rambukken tæller som om de kan bære 20 kg mere.

Fakkel	<i>(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 opnå 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 Intellect 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 eliksirer 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 Hædestilk 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 Styrke karakter værdien med +½ gange den færdige dosis kvalitetsniveau. Vare 1 min.
Udholdenheds Forøgelse	2 Stenrod gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Øger Udholdenheds karakter værdien med +½ gange den færdige dosis kvalitetsniveau. Vare 1 min.
Smidigheds Forøgelse	2 Støvgræs gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Øger Smidigheds karakter værdien med +½ gange den færdige dosis kvalitetsniveau. Vare 1 min.
Personligheds Forøgelse	2 Broderlav gange den færdige dosises kvalitetsniveau.	Øger Personlighed karakter værdien med +½ gange den færdige dosis kvalitetsniveau. Vare 1 min.

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 formular.

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 formular 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 præste er opfordret til at rollespille mens de tæller ned.
Lave gerne magisk bevægelser og sig volapyk.
Opremse 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>Gunndred</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>Khorne</i>	Kultister, Krigere, Barbar	Alle	Vold, Blod, Kranier, Ære
<i>Nurgle</i>	Kultister, Syge, Kriger, Læger	Alle	Overlevelse, Sygdom, Liv, Uforanderlighed
<i>Slaanesh</i>	Kultister, Kunstnere, Sangere, Optrædere	Alle	Oplevelser, sanseindtryk, perfektion
<i>Tzeentch</i>	Kultister, Magikere, Mutanter, Videnskabsfolk	Alle	Forandring, Magi, Hemmeligheder

Tilbedelse af Kaos, Khorne, Nurgle, Slaanesh eller Tzeentch vil sandsynligvis medføre at man bliver jagtet på livet af ikke tilbedere.

Sigmar

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

Sigmars Velsignelse (*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 gør derfor mere skade.

Krav: Din hammer. og et rødt bånd

Effekt: Vilje gange ½ i ekstra skade (rund ned).

Varighed: 1 kamp.

Forenings velsignelsen

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Vilje gange ½ person.

Rækkevidde: Vilje gange ½ meter

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

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

Varighed: 15 sek

Retfærdighedens rustning

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: håndspålæggelse

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

Krav: blå bånd

Effekt: Du får din Vilje gange ½ RP ekstra (rund op)

Varighed: Til de er brugt

Modets Ledestjerne (*Niveau let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: dig selv.

Rækkevidde: Håndspålæggelse

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 påvirkes af frygt og har modstået effekten.

Benægt kætteren: (*Niveau let*) [2 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: mure eller dør/porte.

Rækkevidde: håndspålæggelse

Beskrivelse: du give målet din vilje gange 1.5 ekstra hp

Krav: blå bånd

Effekt: Vilje gange ½ ekstra hp til dør eller mure (rund op)

Varighed: til de er brugt

Sigmar's Kommet: (*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 (rund ned)

Varighed:

Sigmar's Hammer: (*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 (rund ned)

Varighed: 2 kampe

Helbredende Hånd:

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange ½ (rund op)

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:

Griffens Hjerter:

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange ½ (rund op)

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

Værn mod Heksen:

(*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:

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

Sjæle Ild: (*Niveau episk*) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: Vilje gange 1 personer.

Rækkevidde: Vilje gange 1 meter.

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: 1 gang per sekund i Vilje sekunder.

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

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange 1 personer.

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

Word of Damnation:

(*Niveau mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje gange ½ (rund ned)

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: Vilje gange 2 sek

Morr

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

Morr's velsignelse (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Præsten lægger hånden på den udvalgte skulder og kigger i personen i øjnene, hvorpå det går op for personen nøjagtigt hvor triste væsner de udøde.*

Krav: Personen kan ikke være en af de udøde.

Effekt: Du er frygtløs overfor udøde, i vilje x 1 minutter.

Varighed: Vilje x 1 minutter

Dødens Klinge (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 personer/ting.

Rækkevidde: # Meter

Beskrivelse: En mørk tåge hænger omkring dit våben, som tegn på Morr's velsignelse.

Krav: Det skal være en Morr tilbeder som bærer våbnet.

Effekt: Dit våben gør +1 skade, så længe du kæmper imod de udøde.

Varighed: En Spillegang

Destruere Udød (let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 Mål

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Morr's velsigner dit angreb, imod de udøde som går imod naturens gang, og skænker dig styrke i sit navn.*

Effekt: Gør Vilje x 0.5 skade på en udød.

Varighed: 1 Slag.

Morr's Syn (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Dig selv

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Morr giver dit et syn, omkring fremtiden. Disse indebære ofte døden, men dette er ikke altid tilfældet. Disse syn er dog ikke præcise, så selvom du ser en landsby blive dræbt af orker, eller at en ny kejser bliver kronet, så er der ikke et tegn på hvornår det vil ske.*

Effekt: Du modtager viden fra GM'erne omkring et plot, eller noget som er planlagt til spillet.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Evig Hvile (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekund.

Mål: 1 Lig / Sjæl.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Præsten siger en bøn i Morr's navn, og sender den afdøde afsted til de hensides, i Morr's have, hvor døds guden står klar til at tage imod ham.*

Krav: Personen skal være blevet karakterdræbt, og til en 'sjæl'

Effekt: Du sender sjælen til GM'erne, hvor han skal lave en ny karakter. Immune overfor at blive rejst fra de døde, af Necromancere.

Varighed: Indtil han finder en GM

Bevare (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Morr's kender også til barmhjertighed, og ved at for hver mand der dør, spilder hans datter Shallya en tåre for*

Krav: Personen skal være på 0 hp.

Effekt: Du stopper en person fra at forbløde.

Varighed: Til næste gang han tager skade.

Dødens søvn. (*Mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Vilje x 0.5 levende personer.

Rækkevidde: Nærmeste inden for 5 Meter

Beskrivelse: *Dine bønner for folk til at falde i søvn.*

Effekt: De nærmeste levende, falder i en døds lignende søvn, hvor deres hjerte og puls står stille, så man ikke kan kende forskel på de sovende, og døde.

Varighed: vilje x 2 sekunder

Morr's Beskyttelse. (*Episk*) [16 MP]

Kaste tid: 60 Sekunder

Mål: Alle udøde

Rækkevidde: Vilje x 2 meter cirkel

Beskrivelse: *Morr's beskyttelse falder over området, hvilket forhindre udøde i at passere gennem, hans hellige jord.*

Effekt: Udøde som ikke har minimum samme vilje, kan ikke træde igennem, og de som har samme vilje eller mere, kan træde i gennem, men tager vilje x 2 i skade, da Morr's vrede hamre ned på ham, da han trænger ind på hans jord.

Varighed: 3 Timer.

Shallya (Helbredere)

Hvem er Shallya?
Hvad står hun for?
Hvem tilbeder hende?

Medfølelse sind: (Niveau ussel) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 persone

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *du kan ophæve frygt*

Effekt: Fjerner frygt

Kurer sygdom: (Niveau let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 persone

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse:

Dine bønner helbreder en person, der lider af en sygdom. Sygdommen fjernes fra persons system,

Effekt: Fjerner sygdom som er let eller ussel

Kurer Sindsyge(Niveau let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 persone

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse:

Dine bønner helbreder en person, der lider af sindssyg.

Effekt: Fjerner sindssyg

Kurer Gift(Niveau let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 persone

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Dine bønner helbreder en person, der er blevet forgiftet. .

Effekt: Fjerner gift

Kurer Sår(Niveau let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 persone

Rækkevidde: berøring

Beskrivelse: Dine bønner helbreder en skadet karakter

Effekt: helbreder V*1½ hp

Gyldne Tåre: (Niveau tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: V*1 persone

Rækkevidde: 5 meter

Beskrivelse: Dine bønner helbreder en skadet karakter

Effekt: helbreder V*1½ hp

Krav: mel cirkel

Martyr: (Niveau mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person

Rækkevidde: berøring

Beskrivelse: Du magisk forbinder dig til en person.

Effekt: Vilje*1 Hp mister du. og giver til den du er forbundet med

Rens: (Niveau mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person

Rækkevidde: berøring

Beskrivelse: Du fjerner en sygdom

Effekt: Du kan fjerne en sygdom på niv mellem let eller ussel

Lileath / Fruen i Søen

Hvem er Shallya?
Hvad står hun for?
Hvem tilbeder hende?

Sandhedens Drømme (Mellem) [4MP]

Kaste tid: 10 sekunder

Mål: 1 person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Efter en lang bøn låner Lileath dig hendes kraft til at træde ind i den sovende persons drømme og sind for at lære sandheden om hans hemmelighed.

Krav: At personen som bønnen bliver brugt på enten sover eller er slået ud af evnen bonk.

Fungerer ikke på folk der er på 0 HP.

Effekt: Du kan stille din vilje X ½ (rundet ned) antal spørgsmål som de skal svare sandt på.

Hvis personen ikke så dig inden de mistede bevidstheden eller faldt i søvn har de ingen anelse om at du har set deres "drømme"

Varighed: Til de vågner eller du har stille din vilje X ½ (rundet ned) antal spørgsmål.

Drømme fyldt søvn (Tung) [8MP]

Kaste tid: 15 sekunder

Mål: din vilje antal person

Rækkevidde: din vilje antal meter foran dig.

Beskrivelse: Lileath høre din bøn og bruger sin magt til at putte personen i en dyb drømme fyldt søvn.

Effekt: Alle mål mister bevidstheden og falder om i din vilje X minutter.

Varighed: Til tiden løber ud eller de tager skade.

Lileath's held (mellem)[4MP]

Kaste tid: 10 sek

Mål: sig selv

Rækkevidde: sig selv

Beskrivelse: Lileath belønner dig for at tilbede hende og be dine bønner til hende. Du fyldes med held.

Effekt: Du finder Vilje i sølv på jorden. Gå hen til en GM og sig du uderføre Bønnen og få udleveret sølvet. Kan kun bruges 1 gang per spilgang

Varighed: øjeblikkelig

Månens skjold (tung)[8MP]

Kaste tid: 15 sekunder

Mål: sig selv

Rækkevidde: sig selv

Beskrivelse: Du beder en høj Bøn og et kald på Beskyttelse fra Lileath og hun lader Månens lys ramme dig og beskytte dig selv om dagen.

Krav: Blåt bånd.

Effekt: Du er immun over for de næste (vilje gange 1) antal formular eller Skade slag som rammer dig.

Varighed: til den er brugt

Drømmenes tilholdssted (Mellem) [4MP]

Kaste tid: 10 sekunder

Mål: sig selv

Rækkevidde: sig selv

Beskrivelse: Du bruger den viden Lileath har lært dig og trækker dit sind ind i sig selv og dine drømme så du ikke kan mærke, høre eller se hvad der foregår omkring dig så du kan beskytte dig selv mod store lidelser.

Effekt: Du gør dig selv bevidstløs i din Vilje antal minutter. I denne periode kan du ikke påvirkes af mentale effekter såsom Charme, Intimidere, Sandheds Elikserer eller magi som påvirker dit sind. Du er bevidstløs, så du kan hverken se, høre eller mærke hvad der foregår omkring dig.

Varighed: Op til din Vilje antal minutter eller til du selv ophæver velsignelsen.

Månens Våben (Tung) [8MP]

Kaste tid: 15 sekunder

Mål: sig selv

Rækkevidde: sig selv

Beskrivelse: Du beder højt til Lileath og hun skænker dig Månens kraft og velsigner dit Våben med kraften fra månen. Dit Våben begynder at lyse som var det månen du holdt.

Effekt: Vilje x 1½ ekstra skade

Varighed: vilje x1 minut

Lileath Kraft (episk)[16MP]

Kaste tid: 30 sekunder

Mål: Dig selv

Rækkevidde: Din Vilje antal meter

Beskrivelse: *Du beder til Lileath om at skænke dig hendes kraft og hun skænker dig noget af kraften fra Måne staven. Der begynder at svæve små måner omkring dig og du har kræfterne til at kommandere dem afsted.*

Krav: Røde bånd.

Effekt: Du binder din vilje antal røde bånd om din ene arm. Du kan nu udpege og gøre din vilje x 2 i skade. Hver gang du skade en person skal du fjerne et rødt bånd fra din arm.

Varighed: Til alle røde bånd er fjernet.

Oplyste Drømme (Mellem)[4MP]

Kaste tid: 10 sekunder

Mål: sig selv

Rækkevidde: sig selv

Beskrivelse: *Du beder til Lileath om at hun oplyser dine drømme og viser dig vej til dit mål. Hele dit sind bliver mere oplyst og du besidder evnen til at nå dit mål.*

Effekt: Du vælger en opgave (Det kan være at lave en genstand eller helbrede nogen med førstehjælp osv) mens du udføre den opgave øges dit Intellekt med din vilje.

Varighed: Til den valgte opgave er færdiggjort.

Måne Øjne (Tung)[8MP]

Kaste tid: 15 sekunder

Mål: sig selv

Rækkevidde: sig selv

Beskrivelse: Lileath belønner dit forhold til andre mennesker og giver dine øjne den samme klarhed som månens lys.

Effekt: Øger din Personlighed med din Vilje.

Varighed: Vilje X 1 minutter

Heldets Pil (Let)[2MP]

Kaste tid: 5 sekunder

Mål: 1 ting

Rækkevidde: berøring

Beskrivelse: Lileath velsigner din næste pil med held.

Krav: en bue og en pil

Effekt: Den næste pil du skyder gør ½ din Vilje (Rundet ned) ekstra skade.

Varighed: Indtil din næste pil er skudt af.

Månens Lys (Ussel)[1MP]

Kaste tid: 1 sekund

Mål: 1 person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Lileath projektere månens lys på den udpegede og skader alt corruption i ham.*

Effekt: Hvis målet har evnen "Trosretning" og har valgt en af guderne: Khorn, Nurgle, Slaarnesh, Tzeentch eller Den Horned Rotte, skal de skribe i smerte så længe de er i kontakt med dig.

Varighed: Så længe fysisk kontakt opretholdes.

Khorne

Er Kaos guden for Krig, Ære, Mod, Vrede Styrke og Had. Det siges at vredes fyldt kamp styrker ham, men også at han smiler på dem som udviser mod og styrke i kamp, imod alle chancer og vender triumferende tilbage fra slagmarken. Han exaltere de stærke og modige, og hans tilbedere håner krystere og svæklinge. Tilbedere af Khorne lever oftest med et æreskodeks om at alle krigere, fortjener en krigers død, med et våben i hånden.

Khorne tilbedes rundt omkring i verden, og andre kultuere kender ham ved andre navne, nogle af dem er som følger; Kharneth, Akhar, Kjorn, Øksefaderen, Blodfaderen, Blodulven, og Ulvefaderen.

Khorne's Mærke (Ussel) [1 MP]

Kastetid: 1 Sekund

Mål: 1 Villig Person

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *En person, der bærer symbolet, tildeles en del af hans Khorne's styrke i kamp - han bliver endnu mere vild i tæt kamp og mister al følelse af frygt eller selvbeherskelse. Symbolet skal kunne vises frem.*

Effekt: +1 til Styrke, og kan modtage andre velsignelser af Khorne.

Varighed: Så længe symbolet er til stede.

Khorne's Gave (Iet) [2 MP]

Kastetid: 5 Sekunder

Mål: 1 Person

Rækkevidde: Sig selv.

Beskrivelse: *Khornes opmærksomhed, er en farlig ting, men i tilfældet af de som er i hans tjeneste er det en mulighed for at vise sit værd og dedikation. Modtagerens våben begynder at hungre efter kamp.*

Effekt: Helbreder Vilje x ½ pr. slag (rund op)

Varighed: Vilje x 1 Sekunder

Khorne's Vrede(Tung) [8 MP]

Kastetid: 10 Sekunder

Mål: ½ Vilje x personer (rund op)

Rækkevidde: Vilje x meter

Beskrivelse: *Khorne's tilhængere modtager, en del af hans magt i kamp. Under ingen omstændigheder vælger de under effekten at flygte, da de er overvundet af raseri, og kaster sig over fjenden med hensynsløs vrede.*

Effekt: Personer må ikke flygte i kamp, og skal kæmpe til døden, og modtager vilje x ½ til skade, og vilje x 1 Rustnings Points, så længe effekten holder. (rund op)

Varighed: Vilje x 1 minutter.

Blod til blod Guden (Ussel) [1 MP]

Kastetid: 1 Sekunder

Mål: 1 Person som bære Khorne's Mærke

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Den troende's ønske for at glæde Khorne, er så stor at selv når han normalt burde falde kæmpe han imod alt logik videre, indtil kroppen ikke kan holde ud længere.*

Effekt: Når du bliver reduceret til nul hp, må du i de næste 5 sekunder, kæmpe videre uden at tælle hp, før du skal lægge til ned.

Varighed: 5 sekunder, efter man har ramt 0hp.

Khorne's Rus (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 sekunder

Mål: vilje x 1 person

Rækkevidde: 5 meter

Beskrivelse: *Khorne's tro tjener, mærker Khorne tilstedeværelse. I rusen over og kan mærke guden nærvær, vil den tro tjener imponer Khorne og dræbe så mange fjender foran ham.*

Effekt: Vilje x 1 ekstra skade

Varighed: vilje x 5 sek

Blood Duel (Episk) [16 MP]

Kastetid: 20 Sekunder

Mål: 2 Personer

Rækkevidde: Udpegning

Beskrivelse:

Krav: Den ene af de to skal bære Khorne's symbol pr. magien.

Effekt: Præsten udvælger en tilbeder udvalgt af Khorne, og en fjende, som kan kæmpe til døden, eller til effekten ophører, uden at nogen andre er i stand til at stoppe dem, så længe

Præsten stadig er i live, eller effekten udløber

Varighed: Vile x 2 Minutter

Magisk Had (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 Sekunder.

Mål: Vilje x 1 Personer med Khornes mærke

Rækkevidde: Vilje x 1 Meter

Beskrivelse: *Khorne hader magi og det samme gør hans tjenere, de som modtager hans velsignelse, og kaster sig rasende over magiske ting som de ser.*

Effekt: Immunitet til skades magi, og skal gå målrettet efter troldmænd eller magikere som de ser på slagmarken, så længe effekten holder.

Varighed: Vilje x 1 minutter.

Titan Greb (mellem) [4 MP]

Kastetid: 10 Sekunder

Mål: Vilje x ½ Personer med Khornes mærke (rund op)

Rækkevidde: Inde for 5 meter.

Beskrivelse: *Dæmonisk styrke vælter frem i Khornes tjenere, så de altid vil have deres våben ved hånden.*

Effekt: Er Immune overfor alt afvæbning, Kan ikke afvæbnes.

Varighed: Vilje x ½, slag / forsøg (rund op).

Blodgudens styrke (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 sekunder

Mål: Sig selv

Rækkevidde: Sig selv

Beskrivelse: *Khorne's tro tjener, rejser sit våben imens han skriger en bøn til Khorne.*

Sort røg omhylder våbnet, og bliver slået ned imod sit offer med en brøkdel af Khornes styrke bag det.

Effekt: Vilje x 1½ ekstra skade, i Vilje x 1 Slag (rund op)

Varighed: Effekten løber automatisk ud, efter vilje x 1 minutter.

Khorne's blod (let) [4 MP]

Kastetid: 5 sekunder

Mål: vilje x ½ genstand

Rækkevidde: 2 meter

Beskrivelse: *Khorne's blod bliver pålagt en genstand,*

Effekt: Vilje x ½ ekstra skade

Varighed: vilje x 3 min eller efter en kamp

Khorne's beskyttelse (let) [4 MP]

Kastetid: 5 sekunder

Mål: vilje x ½ genstand

Rækkevidde: 2 meter

Beskrivelse: *Khorne's styrke bliver pålagt et Skjold, det skjold kan nu modstå skjoldbrud.*

Krav: Blåt bånd. Bæres synlige

Effekt: modstår skjoldbrud i Vilje x ½ gange skjoldbrud

Varighed: vilje x 1 min

Tzeentch

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

Tzeentch's mærke (Ussel) [1 MP]

Kastetid: 1 Sekund

Mål: 1 Villig Person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: En person, der bærer symbolet, tildeles en del af Tzeentch's visdom - han bliver klogere og begynder at tænke på måder som han aldrig har gjort før.

Symbolet skal kunne vises frem.

Effekt: +1 til Intellekt, og kan modtage andre velsignelser af Tzeentch.

Varighed: Så længe symbolet er til stede.

Destruer Magi (Let) [2 Mana]

Kastetid: 5 Sekunder

Mål: 1 Person/Genstand

Rækkevidde: Vilje x 0,5 Meter

Beskrivelse: Suger alle magiske effekter ud af målet og destruerer dem

Effekt: Fjerner alle ussel og let niveau magiske effekter fra genstanden eller kroppen.

Varighed: Øjeblikkelig

Tzeentch's gave 1 (Ussel)

Kastetid: Ved spilstart

Mål: Sig selv

Rækkevidde: Sig selv

Beskrivelse: Tzeentch er guden for magi og tildeler sine tro tilbedere evnen til at kaste valgfrie magier fra de forskellige vinde

Krav: Denne velsignelse kan KUN kastes indenfor det første minut efter spil start

Effekt: Denne velsignelse bliver erstattet med en valgfri magi fra en af de 8 vinde (Ikke høj magi eller mørk magi) og du kan nu kaste denne besværgelse i stedet for "Tzeentch's gave 1". Kastetid, Mål, Rækkevidde, Effekt og Varighed bliver ændret til den nye velsignelse.

Varighed: Hele spillegangen.

Brændende ånde (Mellem) [4 MP]

Kastetid: 10 Sekunder

Mål: Vilje x 1 nærmste i området

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: Massevis af blå flammer strømmer ud af kasterens mund i en stor kegleform og varmen brænder folks hjerneceller midlertidigt.

Effekt: kan ikke gøre andet end at stå shockeret

Varighed: Vilje x 1 sekund eller til man tager skade

Velsignelse af kaos (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: 1 Person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Man ændre på offerets hjerne og måde at tænke på og gør personen hurtigere og mere præcis i kamp

Effekt: Vilje x 1 skade (Ikke med krudtvåben)

Varighed: Vilje x 1 slag/skud/kast (Vælg 1)

Målet af Tzeentch (Mellem) [4 MP]

Kastetid: 10 Sekunder

Mål: Vilje x 0,5 Personer med Tzeentch's mærke

Rækkevidde: 2 Meter

Beskrivelse: Tzeentch giver mulighed for at forudse fjendens handlinger og reagere hurtigere

Effekt: Vilje x 0,5 smidighed

Varighed: Vilje x 5 Sekunder

Forandring af vejene (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: 1 Person med Tzeentch's symbol

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Du beder en bøn til Tzeentch og han belønner dig ved at give offeret en valgfri mutation. Klør, vinger eller katteøjne. Alle mutationer har en ekstra effekt men dette ses som en kaos mutation

Krav: godkendte klør

Vinger: Vinger

Katteøjne: Kontaktlinser som forestiller katteøjne

Effekt: Klør: +2 skade men kan ikke holde noget med den hånd. - Vinger: Kan flyve korte distancer af op til 10 meter hvor du går off-game hen til stedet og det tager 1 minut før du har energi til at flyve igen. - Katteøjne: Kan se meget bedre og skader 2 mere med alle afstandsvåben.

Varighed: 1 dag

Tzeentch's gave 2 (Ussel) [1 MP]

Kastetid: Ved spilstart

Mål: Sig selv

Rækkevidde: Sig selv

Beskrivelse: Tzeentch er guden for magi og tildeler sine tro tilbedere evnen til at kaste valgfrie magier fra de forskellige vinde

Krav: Denne velsignelse kan KUN kastes indenfor det første minut efter spil start

Effekt: Denne velsignelse bliver erstattet med en valgfri magi fra en af de 8 vinde (Ikke høj magi eller mørk magi) og du kan nu kaste denne besværgelse i stedet for "Tzeentch's gave 1". Kastetid, Mål, Rækkevidde, Effekt og Varighed bliver ændret til den nye velsignelse.

Varighed: Hele spillegangen.

Tzeentch's øje (Let) [2 MP]

Kastetid: 5 Sekunder

Mål: Vilje x 0.5 Personer med Tzeentch's mærke

Rækkevidde: 2 Meter

Beskrivelse: giver dem mulighed for at forudse fremtiden og justere deres handlinger

Effekt: Vilje x 1,5 skade med alle våben bortset fra krudtvåben

Varighed: Vilje x 1 Sekund

Hånd af Tzeentch (Let) [2 MP]

Kastetid: 5 Sekunder

Mål: 1 Person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Din hånd mutere, og du får klør

Krav: Klør

Effekt: En valgfri hånd bliver til klør og gør vilje x 0.5 ekstra skade. Du kan ikke holde noget med den hånd

Varighed: Vilje x 1 Minut

Knus Styrke (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: 1 Genstand

Rækkevidde: Vilje x 1 Meter

Beskrivelse: Gør et våben/skjold blødt og ubrugeligt og meget skrøbeligt

Effekt: Gør 1 våben/skjold ubrugeligt og hvis det bliver ramt af et andet våben bliver det knust og skal repareres ved en smed for 1 jern bar over 5 minutter

Varighed: Vilje gange 5 Sekunder eller til det har været ved en smed (Hvis det knuses)

Massivt intellekt (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: 1 Person med Tzeentch's mærke

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Tzeentch fylder offeret med visdom og vedkommende bliver i stand til at tænke på helt nye måder og lave sine håndværk bedre end nogensinde før

Effekt: Vilje x 0,5 intellekt

Varighed: Vilje x 5 Minutter

Tzeentch's gave 3 (Ussel) [1 MP]

Kastetid: Ved spilstart

Mål: Sig selv

Rækkevidde: Sig selv

Beskrivelse: Tzeentch er guden for magi og tildeler sine tro tilbedere evnen til at kaste valgfrie magier fra de forskellige vinde

Krav: Denne velsignelse kan KUN kastes indenfor det første minut efter spil start

Effekt: Denne velsignelse bliver erstattet med en valgfri magi fra en af de 8 vinde (Ikke høj magi eller mørk magi) og du kan nu kaste denne besværgelse i stedet for "Tzeentch's gave 1". Kastetid, Mål, Rækkevidde, Effekt og Varighed bliver ændret til den nye velsignelse.

Varighed: Hele spillegangen.

Nurgle

Alfader af pestilence, tildeler sine tro tilbedere en brøkdæl af de sygdomme, som hans tro tjenere, kan udfører i hans navn. Pestilence, Sygdom, råddenskab og korrupsion af kroppen, og hans tilbedere kalder ofte disse tegn fra deres gud for Fader Nurgle's Gaver.

Tip til Nurgle Præster: Medbring mange grønne bånd.

Nurgle's Mærke (Ussel) [1 MP]

Kastetid: 1 Sekund

Mål: 1 Villig Person

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Givet til Nurgles tilhængere, Nurgle's Mærke gør hans tjenere til en levende vært for Faderen af sygdom og forfald.*

Effekt: +1 til udholdenhed, og kan modtage andre velsignelser af Nurgle.

Varighed: Så længe symbolet er til stede.

Plage (Mellem) [4 MP]

Kastetid: 10 Sekunder

Mål: Vilje x 0.5 personer, med Nurgle's Mærke. 1 person

Rækkevidde: 5 meter omkring sig. Berøring

Beskrivelse: *Set som en af Nurgle's mindre gaver, blandt hans tjenere, så er den trods alt stadigvæk et tegn på hans gavmildhed, og anerkendelse, da de som er velsignet ikke længere behøver frygte hunger, grundet manglende 'frisk' mad.*

Effekt: Ignorerer de negative effekter ved at spise rådden mad enheder.

Varighed: Så længe Nurgle's Mærke er til stede.

Fadre Nurgle's Gave (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: Vilje x 1 Personer, med Nurgle's Mærke. 1 Person.

Rækkevidde: Vilje x 1 meter omkring sig. Vilje x 1 meter.

Beskrivelse: Nurgle's gaver kommer nemt, til de som er stærke i troen, sår vosker unnaturligt sammen igen, og selvom de tydeligt er inficeret med al slags sygdom, så virker det til at han for det bedre, og bedre af at sygdom spreder sig i hans krop. Ukontrolleret cellevækst, blandet med Nurgle's mørke gave gør at sår og skader hurtigt lukker sammen. Hele kroppen ser ud til at være udsat for Nurgle's kraft, da den vokser og skrumper, og udvides i de lokationer hvor skaden helbredes.

Effekt: Du helbreder vilje x 1,5 HP pr. minut, også i kamp., men går aldrig over dit max.

Varighed: Vilje x 1 Minutter

Pestilence (Mellem) [4 MP]

Kastetid: 10 Sekunder

Mål: Vilje x 1/2 Personer

Rækkevidde: Vilje x 0.5 meter

Beskrivelse: Sygdom spreder sig gennem kroppen på den som er uheldig nok til at modtage Nurgle's opmærksomhed, men hvilken sygdom det er, er op til Nurgle og Præsten.

Effekt: Du giver en person, et sygdoms kort, som de skal spille på at de har. GM'erne har disse. Vælg mellem Blindhed, Døvhed, Stumhed, Hukommelses tab, Kold lungebetændelse.

Varighed: Vilje x 1 minutter

Korruption (let) [2 MP]

Kastetid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Præstens korrupte natur trækker livet ud af en person som, han er i kontakt med, hvilket styrker sygdommene som befinder sig i hans krop, og i forlængelse af dem, styrke dette også ham.

Effekt: Stjæler vilje x 0.5 liv fra en person, og helbreder selv den skade han gør

Varighed: Vilje x 1 slag

Plague Sword (ussel) [1 MP]

Kastetid: 1 sekunder

Mål: 1 Våben.

Rækkevidde:

Beskrivelse: Præsten inficere et våben med med rust, sygdom og forfald, som pulsere i våbnet.

Effekt: Alle slag gør +1 skade, på alle angreb.

Varighed: En spillegang.

Overvældende Pestilence (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: 1 Person med Nurgle's Mærke

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Præsten kalder på Nurgle's velsignelse, og Nurgle's svar er ofte både en velsignelse og en forbandelse på samme tid. Den som modtager denne velsignelse, vil føle sin krop svulme med korruption og sygdom, som spreder sig gennem hele sin krop. Dette styrke hans krop, men svækker hans bevægelse.

Effekt: Reducere Smedighed svarende til din vilje, (rundet ned til minimum 1), og øger udholdenhed og styrke med vilje x 0.5 (rundet op)

Varighed: Vilje x 1 minutter.

Nurgle's Have (Ussel) [1 MP]

Kastetid: 1 sekunder

Mål: 1 Mark

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Præsten's

Effekt: Inficerer afgrøder og naturlig vækst af alt planteliv og dyreliv i området, for at øge udbyttet af marken med viljestyrke x 1, men forårsager også, at alle afgrøder eller husdyr rådner.

Varighed: Til marken er brændt ned, og genopbygget.

Tåge af Pestilence (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 sekunder

Mål: Vilje x personer

Rækkevidde: Vilje x Meter afmærket område

Beskrivelse: En frygtelig stank, og grøn tåge spreder sig hen over området, og nærmest opsøger alt ikke inficeret liv, som befinder sig inden for dens rækkevidde.

Effekt: Alle inden for cirklen som ikke bære Nurgle's mærke, eller er immune overfor sygdomme tager vilje x 1 i skade, pr. 10 sekunder de befinder sig i området.

Varighed: Vilje x 1.5 minutter

Nurgle's Udvalgte (Episk) [16 MP]

Kastetid: 40 sekunder

Mål: 1 person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Nurgle's udvalgte kalder på sygdommen, i en andens krop, og sygdommen, følger sin herres kald.

Effekt: Præsten kan fjerne sygdomme fra, sin vilje antal personer og opbevare disse inde i sin krop, uden at lide under deres effekter, og må overføre sygdommene til andre ved berøring, enten i gennem fysisk kontakt, eller ved at lægge et sygdoms kort, på en genstand.

Varighed: Vilje x 4 minutter.

Den Hornede Rotte (Skavens)

Hvem er Den hornede Rotte?

Hvad står han for?

Kun skavens tilbeder ham. Mest af alt fordi de frygter ham. Hans håndlangere eller ham selv dukker til tider op når en skaven er dum nok til ikke at tilbede ham.

Tjeneste (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personligt

Beskrivelse: *Med en venlig eller broderlig berøring.*

Krav: Ingenting.

Effekt: *Du rører en person og beder om deres karakterark. Du må vælge en af deres evner. Du kan nu bruge den evne én gang.*

Varighed: Til evnen bruges eller spellen kastes igen.

Spøgelses Flame (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personlig.

Beskrivelse: *Du tænder en flamme af warp ild i din hånd.*

Krav: En lommelygte.

Effekt: Du må tænde en lommelygte. Gerne med grøn lys hvis muligt.

Varighed: Til du slukker lygten.

Den Horned Rottes Mærke (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Direkte berøring.

Beskrivelse: *Ved en berøring fremtvinges et billed af den Horned Rottes mærke på øjeblikkeligt.*

Krav: Ingenting.

Effekt: *Du må male mærket for den Hornede Rotte på et ofres pande eller hånddryg som tegn på de tjener dig.*

Varighed: Til mærket fjernes.

Vector (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Direkte berøring.

Beskrivelse: *Ingen.*

Krav: Ingenting.

Effekt: *Ofret tager 1 mere i skade fra alle kemiske eller sygdomsrelaterede kilder.*

Varighed: Så længe ofret er inden for syns og høre rækkevidde af magikeren.

Wrack (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Magikerens Vilje x 1 Meter

Beskrivelse: *En lille gnist springer fra din finger og forbinder dig og dit mål.*

Krav: Ingenting.

Effekt: *Dit offer skal spille på de får stød.*

Varighed: Øjeblikkeligt.

Sygdoms tilstedeværelse (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 sekunder.

Mål: Magikerens Vilje x 0,5 personer foran kasteren.

Rækkevidde: Magikerens Vilje x 1 Meter kegle foran kasteren.

Beskrivelse: *Kasteren kaster en tåge op som magisk spreder sig ud og dækker alt i skidt og råd. All som indånder denne tåge visner og svækkes, deres kroppe synker tydeligt sammen.*

Krav: Ingenting.

Effekt: De nærmeste mål foran kasteren reducere deres Udholdenhed med magikerens Vilje, til et minimum af 1. Gennemsnitligt mister folk magikerens Vilje x 2 Hp med denne formular.

Varighed: Magikerens Vilje x 2 sekunder.

Skygge Rustning (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personligt.

Beskrivelse: *Du om hylder dig i mørke som hærdes til en beskyttende rustning.*

Krav: Må ikke bære rustning.

Effekt: Giver Magikerens Vilje x 1.5 (Rundet op) rustnings points. Giver også evnen Uset eller forstærker "Uset" med evnen "Skyggernes Ven".

Varighed: Magikerens Vilje x 1 Minutter.

Den Horned Rotte's Avatar (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personligt

Beskrivelse: *Magikeren påkalder den Horned Rottes opmærksomhed og invitere ham til at besætte Magikeren. Kæmpe horn vokser fra Magikeren pande og han vokser i størrelse til halvanden gange sin normal størrelse. Hans sans for ven og fjende forsvinder og alt omkring ham skal destrueres. Denne besættelse putter et unaturligt press på Magikeren krop som derefter har en konstant stigende chance for at hans hjerte stopper. Når dette sker holder besættelsen kroppen i bevægelse i nogle sekunder inden den falder om.*

Krav: Ingenting.

Effekt: *Magikeren kan ikke længere påvirkes af frygt, mental kontrol eller tage skade. Magikeren ser alt og alle omkring sig som fjender og skal angribe dem. Magikeren tager 1 HP skade per slag han rammer med og per skridt han tager. Denne skade ignorere enhver form for rustning og skadesreduktion magikeren måtte have.*

Varighed: Indtil Magikerens har taget sin Vilje i skade fra magiens effekt og hans Vilje x 1 sekunder bagefter.

Sort Virvelvind (let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Magikeren trykker luften i sin hånd sammen, og bruger den til at skubbe en person væk fra ham.*

Effekt: Skubber 1 person Magikerens vilje x 2 meter væk fra kasteren.

Varighed: Indtil personen er gået den nævnte distance.

Velsignet med skidt (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Magikerens Vilje x 1 Våben.

Rækkevidde: Magikerens Vilje x 1 Meter omkring Magikeren.

Beskrivelse: *En fæl tåge vikler sig om de udpegede våben og de begynder at dryppe med giftigt skidt og væsker.*

Krav: Et eller flere våben.

Effekt: *Våbnene gør magikerens vilje x 1,5 (rundet up) ekstra skade på magikerens Vilje x Slag.*

Varighed: Magikerens Vilje x 1 Minutter eller til alle slag er brugt up. Hvad end der sker først.

Svage Knogler (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *Knoglerne i den ramte persons krop svækkes og ethvert slag mod dem kan nemt knække dem og sender stor smerte gennem hele kroppen.*

Krav: Nothing.

Effekt: Den ramte person skal overspille skaden på alle slag de rammes af. Slag på armen eller skulderen får dem til at tabe hvad de holder. Og slag på ben får dem til at falde sammen eller på knæ.

Varighed: Magikerens Vilje x 1 Slag.

Sort Sult (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Magikerens Vilje x 0,5 Skaven Spillere.

Rækkevidde: 5 Meter omkring Magikeren

Beskrivelse: *En gyldengrøn tåge om hylder magikerens hånd og alle skavens omkring ham fyldes med en unaturlig sult som ikke kan stilles så længe magien er aktiv.*

Krav: 1 eller flere Skaven spillere og høstklar marker.

Effekt: Magikerens Vilje x 0,5 Skaven spillere kan helbrede Magikerens Vilje x 1 Hp ved at går over en mark og ødelægge den. En mark kan kun helbrede én skaven så flere spillere skal bruge flere marker. Yderligere skal marken være høst klar, dvs der skal ligge korn ressourcer på den.

Varighed: Magikerens Vilje x 0,5 marker spist.

The Chittering (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Magikerens Vilje x personer.

Rækkevidde: Magikerens Vilje x 1 Meter, Aura

Beskrivelse: *Magikeren hæver hovedet og clicker med tungen og laver musselyde. Magien griber dette og hvirvler det omkring magikeren. Lyden tvinger sig ind i hovedet på alle omkring ham og reducere deres sind og tankegang til store rotter som flokkes omkring magikeren for at beskytte ham.*

Krav: Ingen

Effekt: *Alle mål inden for magiens rækkevidde ser magikeren som deres herre og forsøger at beskytte ham mod andre så længe formularen vare. Påvirkede mål kan ikke tale, kaste magi eller bruge magiske genstande. De kan kun holde sig inden for magiens rækkevidde indtil de reduceres til 0 HP eller tiden løber ud.*

Varighed: Magikerens Vilje x minutter.

Den horned Rottes Forbandelse

(Episk) [16 MP]

Kaste tid: 60 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Magikerens Vilje x Meter.

Udpegning

Beskrivelse: *Magikerens øjne begynder at brænde med et gyldengrøn lys og med en hånd udpegning påkalder han den horned rottes opmærksomhed på det udpegede mål. En magisk tåge af råd, skidt og manisk latter vikler sig om målet og efterlader det forvandlet til en Skaven.*

Krav: Spilleren som udsættes for denne spell skal være villig til det og de skal have et kostume til rådighed.

Effekt: *Det udpegede mål skifter race fra hvad end han/hun var og bliver en skaven.*

Varighed: Permanent eller til forbandelsen ophæves.

Knitrende Undergang (Let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *Et grønt lyn skyder fra magikerens hånd og rammer det udpegede mål.*

Krav: Ingen.

Effekt: Du gør Magikerens Vilje x 0,5 skade til den første person inden for rækkevidde.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Kløft hidkalder (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Magikerens Vilje x 0,5 personer.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *Med et magisk kraft, stamper magikeren i jorden og skaber voldsomme rystelse i en bølge ud foran ham.*

Krav: Ingen.

Effekt: De første personer inden for rækkevidde bliver væltet omkuld og skal ned og ligge på jorden.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Døds Psycose (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Magikerens Vilje x 0,5 personer.

Rækkevidde: 5 meter foran kasteren.

Beskrivelse: *Magikeren puster en sortgrøn tåge i hovedet på sine mål og deres øjne rulle rundt og de fyldes med bestialsk aggression og et brændende ønske om at løbe mod en modstander og begynde at slå.*

Krav: Ingen.

Effekt: Påvirkede personer skal løbe mod den nærmeste kamp råbende og skrigende. Gerne med fråde om munden.

Varighed: Til målet har lavet ét angreb med våben mod en fjende.

Flensing Ruin (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Magikerens Vilje x 0,5 personer/ting.

Rækkevidde: 5 Meter foran magikeren

Beskrivelse: *Grønne tråde af Warp energy flår huden fra knoglerne på de nærmeste mål.*

Krav: Something.

Effekt: De første mål inden for rækkevidde tager Magikerens vilje x 1 skade.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Pestfyldt Ånde (Mellem) [10 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *Magikeren ånder tungt ud og puster en tåge af sygdoms fyldt luft mod sit mål.*

Krav: Ingen.

Effekt: Det nærmeste mål inden for rækkevidde tager magikerens Vilje x 1 skade og skal lukke øjnene i 2 sekunder.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Gnav(Episk) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: 1 vægsektion.

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Magiske usynlige rotter begynder at gnave, rive og bide i den berørte bygning. Det er ikke et stort område der dækkes men disse magiske rotter er så voldsomme og vilde at med tid kan hele fæstninger forsvinde.*

Krav: En mur sektion.

Effekt: Efter magien er kastet begynder den berørte mur at tage Magikerens vilje x 2 skade hvert sekund uanset hvad styrkekrav normalt kræves for at beskadige muren.

Varighed: Magikerens Vilje x 5 sekunder eller til mur sektionen falder sammen.

Hylende Warporkan (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: 1 område.

Rækkevidde: Op til Magikerens Vilje x 1 Meter i diameter område.

Beskrivelse: *En magisk orkan vind blæser sig omkring det valgte område og forhindre alle i at forlade området så længe magien vare.*

Krav: Masser af reb til at ligge omkring området hvis formularen skal holdes i gang længe.

Effekt: Et område udspecificeres indenfor magikerens synsfelt og alle indenfor det område kan nu ikke forlade det. Magikeren skal selv være indenfor området for at holde det ved lige.

Varighed: Så længe magikeren holder hænderne i vejret og er i stand til at kaste magi.

Inficering (Let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personligt.

Beskrivelse: *Magikeren spytter i sin hånd og kanalisere grøn magisk gift ned i spyttet. Med en hurtigt håndbevægelse sendes denne infection imod et udvalgt mål.*

Krav: En gift, og et grønt bånd.

Effekt: Magikeren binder det grønne bånd om håndleddet og hælder en gift ud over hånden.

Den næste person som røres med den hånd påvirkes af giften som om de blev stukket med en kniv eller drag giften selv.

Varighed: Magikerens Vilje x 1 sekunder eller til giften er brugt, hvad end kommer først.

Smittebeklædning (Let) [# MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 kappe.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Magikeren inficere den berørte klædes genstand med giftgrøn warp energi.*

Krav: En gift, et grønt bånd, og at magikeren er i nærheden.

Effekt: Den næste person som røre det fortryllede stykke stof eller tøj bliver nu påvirket af den gift effekt magikeren har til rådighed. Giften bruges i formularen og det grønne bånd bindes til stoffet.

Varighed: Magikerens Vilje x 1 sekunder eller til giften er brugt, hvad end kommer først.

Musk of Terror (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Magikerens Vilje x 0,5 personer.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *Magikeren hoster en ildelugtende sky op som hurtigt spreder sig. Alle som kommer i kontakt med denne sky fyldes med en hjerne lammende skræk og rædsel og vil flygte fra den så hurtigt som muligt.*

Krav: Ingen

Effekt: De nærmeste mål bliver ramt af en frygt effekt og skal løbe væk fra magikeren.

Varighed: Magikerens Vilje x 1 sekunder

Snigmorderens pels (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personlig

Beskrivelse: *Magikeren hidkalder en håndfuld warp energi og fokuserer det ind i sin pels så den kan skifte farve til at passe omgivelserne.*

Krav: Et gult bånd og kun skaven og Beastmen kan påvirkes.

Effekt: Magikeren får midlertidig evnerne Camouflage og Skyggernes Ven.

Varighed: Magikerens Vilje x 1 min.

Underverdenens hul (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 område.

Rækkevidde: Magikerens Vilje x 1 Meter

Beskrivelse: *Magikeren får virkelighedens materi i stykker og skaber ryster som flår jorden fra hinanden og åbner en kløft ned i jorden.*

Krav: En tunnel skabt et sted i området.

Effekt: Magikeren smider et reb ud i en lige linje eller aflang cirkel som repræsenterer kløften som blev skabt. Dette tæller nu som en mineskakt for Skavens race evne og kan blokere da man ikke kan gå i det markerede område. Skavens kan komme og gå fra dette hul så længe formularen er i gang.

Varighed: Magikerens Vilje x 1 minutter.

Pest kilde (Let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 beholder med væske.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Magikeren inficere den berørte beholders væske med giftgrøn warp energi.*

Krav: En gift, et grønt bånd, og at magikeren er i nærheden.

Effekt: Den næste person som drikker af den fortryllede væske påvirket af den gift effekt magikeren har til rådighed. Giften bruges i formularen og det grønne bånd bindes til beholderen

Varighed: Magikerens Vilje x 1 sekunder eller til giften er brugt, hvad end kommer først.

Giftige bylder (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Magiske bylder bryder frem på magikerens krop som siver giftige safter. Magikeren kan gnide sit våben mod disse bylder og dele sin lidelse med andre.*

Krav: Et grønt bånd.

Effekt: Magikeren binder det grønne bånd om en kropsdel og kan nu gnide hans Vilje x 1 våben mod båndet og give dem magikerens Vilje x 0,5 ekstra gift skade på deres næste slag som rammer.

Varighed: Magikerens Vilje x 2 sekunder eller til magikerens Vilje x 1 våben er blevet forstærket, hvad end der sker først.

Forbrænd (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *Magikeren kradsler og stamper i jorden mens han pumper warp energi ned i jorden. En søjle af ild eksploderer fra jorden under magiens mål og brænder dem levende.*

Krav: Ingen.

Effekt: Det udpegede mål tager magikerens Vilje i skade.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Skyggenes ledsager (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personligt.

Beskrivelse: *Magikeren smelter bogstaveligt talt ind i skyggerne.*

Krav: Something.

Effekt: *Magikeren bliver usynlig så længe de står i skygge og ikke bevæger sig. Dette er ikke uset eller camouflagede effekter så skyggenes ven giver ikke bonusser.*

Varighed: Magikerens Vilje x 2 sekunder eller til magikeren bevæger sig.

Skrumpe Tunge (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *Magikeren slynger en pisk af grønt lys mod sit mål og rammer dem i ansigtet.*

Krav: Something.

Effekt: Målet kan ikke tale eller kaste magi men formularen vare.

Varighed: Magikerens Vilje x 2 sekunder.

Skæv Hop (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Vilje x 2 Meter

Beskrivelse: *I en lille eksplosion af røg forsvinder magikeren og dukker op igen et andet sted på slagmarken.*

Krav: Du skal kunne se hvor du lander.

Effekt: Magikeren går offgame og går over til det punkt det kan hoppe til.

Varighed: Magikerens Vilje x 5 sekunder eller til magikeren har gået sin Vilje x 2 meter.

Klisterpote (Let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personligt.

Beskrivelse: *Magikerens poter bliver dækket med et tykt lag af klistret harpiks som tillader ham at kravle og løbe på vægge og lofter.*

Krav: En mur.

Effekt: Magikeren må gå "over" (læs under) mure så længe magien vare.

Varighed: Magikerens Vilje x 2

Giftig Rejn (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: Vilje x 1 personer.

Rækkevidde: Vilje x 1 Meter

Beskrivelse: *Magikeren wiffter voldsomt med sine arme og hidkalder en Warp inficeret regnsky som øjeblikkeligt begynder at dumpe grøn giftig regn ned i hovederne på magikerens mål.*

Krav: En gift, masser af grønne bånd.

Effekt: Magikeren wiffter voldsomt med et bundt af grønne bånd og en flaske med gift. Målene inden for et udpeget område eller inden for magikerens Vilje x 1 meter påvirkes af den gift brugt i formularen.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Sporløs Undergang (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Mål fortryllet med denne formular forvandles til pytter af sort snask som hurtigt fordamper når de slås ihjel. Dette efterlader ingen tegn på hvem eller hvad målet var inden de døde.*

Krav: Spiller skal selv acceptere denne formular.

Effekt: Målet har ingen forblødnings tid og karakter dræbes øjeblikkeligt når de når 0 HP. De efterlader til gengæld ingen kroppe, udstyr, spor af hvem eller hvad de var når de dør.

Varighed: Til målet dør eller formularen ophæves.

Warp Lyn(Episk) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Synsvidde udpegning.

Beskrivelse: *Magikeren peger på sit mål og kanalisere ufiltreret warp energi ud af sin finger i form af et lysende grønt lyn.*

Krav: Ingen.

Effekt: Målet tager Magikerens Vilje x 2 magisk skade som ignorer skades reduction.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Gardin af Fluer (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personligt.

Beskrivelse: *Magikeren åbner munden og ånder en tyk sværm af fluer ud som flyver omkring ham som et gennemsigtig skjold. De absorbere og blokere angreb med deres utalligt små kroppe og efterlader en fæl stank og summen af insekter i luften.*

Krav: Ingen.

Effekt: Magikeren giver sig selv sin Vilje x 1,5 Rustnings points så længe magien vare.

Varighed: Magikerens Vilje x 1 minut eller til alle rustnings points er blevet fjernet.

Skadedyrs syndflod (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: Vilje x 1 Skaven spillere.

Rækkevidde: Synsfelt udpegning.

Beskrivelse: *Magikeren tager en dyb indånding og skriger et kald til dommedag og horder af rottemænd flokkes til ham.*

Krav: Skaven spiller.

Effekt: Alle påvirkede Skaven spillere må forlade slagmarken når de reduceres til 0 HP og komme igen med fuld HP og 0 MP et antal gange svarende til Magikerens Vilje. Man har forladt slagmarken når man ikke kan ses (at gå bag et træ tæller).

Varighed: Til alle skaven påvirkede skaven spillere har flygtet og kommet igen magikerens Vilje antal gange eller magikeren har forladt slagmarken (ie nedkæmpet).

Speciel: Magikeren kan ikke tælle sig selv som en af de påvirkede Skaven spillere.

Warp Stjerner (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Personligt

Beskrivelse: *Magikeren trækker lysende grønne kastestjerne ud af ingenting.*

Krav: Godkendt kasteskyts, bolde, knive eller lignende.

Effekt: Magikeren skaber han Vilje x 0,5 (rundet op) kastevåben som gør hans Vilje i skade når de rammer. Evner som forstærker kaste våben fungere med disse.

Varighed: Til alle skabte kastevåben er kastet eller formularen kastes igen.

Warp Storm (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: 1 udpeget/afmærket område.

Rækkevidde: Magikerens Vilje x 2 Meter

Beskrivelse: *Magikeren hidkalder an warp storm fyldt som knitre og lynet med grønne lyn som slår ned i alt og alle inden i stormen.*

Krav: Reb hvis formularen skal dække et stort område eller vare længe.

Effekt: Alle inden for det afmærket eller udpegede område tager Magikerens Vilje x 2 magisk skade hver 30 sekundt

Varighed: Sekunder/Minutter/Slag.

Grædende Sår (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Sårene på målet bliver dybt inficeret og forrådnede.*

Krav: Grønt og Sort bånd.

Effekt: *Magikeren binder et sort og et grønt bånd omkring målet og fortæller dem de ikke kan helbredes på ikke magisk vis.*

Varighed: Indtil alt skade er helbred eller en kropsdel er amputeret.

Visne (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Magikerens Vilje x 1 Meter

Beskrivelse: *Magikeren hoster en klump sort tjære op som gnister grønne lyn. Den uheldige person som rammes af dette kasteskyts begynder at visne, rynke og generelt svækkes.*

Krav: Godkendt kasteskyts.

Effekt: Et ramt mål mister magikerens Vilje i styrke og udholdenhed så længe magien vare.

Varighed: Magikerens Vilje x 1 minutter.

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 trolldemandens udstrakte hånd, og binder sig omkring målet. magien trækker så personen over til trolldmanden, 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 offerets sjæl, for at bortmane det besættende væsen, via ekstrem smerte da den magiske energi ikke bare forsøger skubbe væsenet 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 (rund ned), uden at gøre skade på ofret. Dør besætteren, bliver den bortmanet 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 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 (rund op).

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 velsmagende på magisk vis.*

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

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

Varighed: Øjeblikkeligt

Daemon bane (*medium*) [4 MP]

Kaste tid: 10

Mål: vilje x 0.5 demoner, udøde, eller ånder. (rund ned)

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, og på flere mål.

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

Effekt: Vilje x 1 Skade

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 (rund ned).

Varighed: 10 sekunder

Sandhedens Blik (*medium*) [4 MP]

Kaste tid: 10 sekunder

Mål: Vilje x 0.5 personer eller objekter (rund ned).

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 (rund op)

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 (rund op).

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 (rund op).

Varighed: Vilje x 1 minutter.

Azyr - Blå Magisk Vind

Azyr, er Himmelen Magiske Blå Vind, og det siges at være en manifestation af Aethyrs refleksion af inspiration og det, der er ude af rækkevidde. Magien af denne vind er baseret på kendskab til det uvidende og manipulation af himlen. Denne magiske viden, er også kendt som Astrologi.

Azur Klinge (Iet) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 våben

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Et lufttryk formes omkring klingen eller spidsen af et våben, og bliver så intenst, at det selve luften bliver synlig.*

Effekt: Tilføjer yderligere vilje x 0,5 skade til våbnets almindelige skade (rundt op).

Varighed: Vilje x 0,5 slag (rundt op).

Cerulean Skjoldet (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekund

Mål: 1 person

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Et Cerulean blå skjold manifesterer sig på modtagerens ene arm.*

Effekt: Den påvirkede arm kan blokere fysisk skade, som var det et skjold.

Varighed: Skjoldet forsvinder, hvis det blokkere vilje x 1 angreb, eller hvis brugeren tager skade.

Kædelyn (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: vilje x 0,5 personer.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *Lyn springer frem fra magikerens hænder og springer fra person til person, så længe at de står i nærheden af hinanden.*

Effekt: Gør vilje x 1 skade til alle påvirkede personer.

Varighed: Øjeblikkelig.

Casandoras Kommet (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: vilje x 2 meter.

Beskrivelse: *Magikeren rækker ud over De Magiske Vinde og op i himlen, og trækker en forbifarende kommet ned i retningen af hans fjender.*

Effekt: Gør 2 x vilje skade.

Varighed: øjeblikkelig.

Vortex (Iet) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Magikeren trykker luften i sin hånd sammen, og bruger den til at skubbe en person væk fra ham..*

Effekt: Skubber 1 person vilje x 2 meter væk fra dig.

Varighed: Indtil personen er gået den nævnte distance.

Plutos forbandelse (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: vilje x 4 meter.

Beskrivelse: *Magikeren manipulerer sit offers skæbne således, at hans stærke vilje bliver en forbandelse.*

Krav: Du skal have et hår eller noget blod fra den person du ønsker at forbande.

Effekt: Du trækker offerets vilje fra hver af hans fysiske stats styrke, udholdenhed og smidighed. Ingen stats kan komme under 1.

Varighed: vilje x 1 Minutter.

Fantastisk Spådom (*Usse!*) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: N/A.

Rækkevidde: N/A.

Beskrivelse: *Kasteren undersøger stjernerne for et hint omhandlende nuværende begivenheder.*

Effekt: Du kan få et hint angående et nuværende plot af GM'erne.

Varighed: Indtil GM'en er færdig med at snakke.

Merkurs Velsignelse (*Tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Magikeren påvirker De Magiske Vinde til at forbedre modtagerens krop.*

Effekt: Modtageren kan lægge sin vilje til en af hans fysiske stats.

Varighed: Vilje x 1 minutter.

Is storm (*Medium*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Vilje x 0,5 personer.

Rækkevidde: 5 Meter.

Beskrivelse: *Vandet i luften fryser til is, og en stærk vind sender de små is-krystaller i retningen af dine fjender.*

Effekt: Gør vilje x 1 skade til vilje x 0,5 mål du vælger (rund ned), der er inden for 5 meter.

Varighed: Øjeblikkelig.

Lad de fire vinde blæse! (*mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: vilje x 0,5 personer (rund ned).

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *De fire vinde blæser forbi dig, og skubber alle foran dig væk.*

Effekt: De nærmeste mål, der står foran dig, bliver skubbet vilje x 1 meter tilbage, og skal ligge sig ned, inden de må rejse sig op igen.

Varighed: Øjeblikkelig.

Lynkile (*let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Magikeren skaber en stor statisk elektricitet i hans hånd, og sender den igennem modstanderens krop, hvilket koger hans organer, og kan, hvis heldig, stoppe modstanderens hjerteslag.*

Effekt: Gør vilje x 0,5 skade (rund ned).

Varighed: Vilje x 0,5 Slag (rund ned).

Tordenstorm (*tung*) [4 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: vilje x 1 personer.

Rækkevidde: vilje x 1 Meter

Beskrivelse: *Visuel beskrivelse af formularen.*

Effekt: Gør vilje x 1,5 skade og stunner dem (rund ned).

Varighed: vilje x 0,5 sekunder.

Chamon - Gul Magisk Vind

Beskrivelse

Spell 1

Spell 2

Ghyran - Grøn Magisk Vind

Beskrivelse

Spell 1

Spell 2

Ghur- Brun Magisk Vind

Den brune vind, som også kaldes for viden bæster, symbolisere det primitive og dyriske i både folk og magi, nogle kalder også disse magere for shamaner, da de igennem deres næsten ritualistiske magi, kalder Ghur ind i deres kroppe til at formskifte dem til dyr, eller antage deres styrker for at hjælpe dem i kamp, eller kommunikere med den naturlige verdens mange væsner. Ghur er også kendt som de vildeste og måske i andre magikers øjne de mest primitive pga. deres tætte forhold til dyr.

Ravspyd (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person/ting.

Rækkevidde: vilje x 1 meter, udpegning.

Beskrivelse: *Et spyd af rav materialiserer sig i magikerens hånd, som han kaster, og magi guider den til sit mål.*

Effekt: Målet tager vilje x 1 skade.

Varighed: Øjeblikkelig.

Rav trance (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: vilje x 1 meter.

Beskrivelse: *Magikeren rækker langsomt ud imod en person, som så langsomt forvandles til rav.*

Effekt: Målet bliver forstenet, kan ikke bevæge sig, og kan ikke tage skade eller lignende.

Varighed: vilje x 1 minutter.

Træernes Vrede (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: vilje x 0,5 personer (rund ned).

Rækkevidde: 5 meter, udpegning.

Beskrivelse: *Magikeren løfter hænderne mod træerne omkring ham, og træerne griber fat i hans fjender.*

Krav: Du skal være i en skov.

Effekt: Målene må ikke flytte deres fødder.

Varighed: Vilje x 2 sekunder.

Dyrepasser (let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Magikeren lægger en hånd på hovedet af målet og aer håret, som var personen et såret dyr.*

Effekt: Helbreder målet vilje x 0,5 HP (rund op).

Varighed: Øjeblikkelig.

Det Indre Bæst (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: vilje x 0,5 personer (rund op).

Rækkevidde: 5 meter, aura, nærmeste først, kun allierede.

Beskrivelse: *Magikeren kalder ud til sine allierede, og de bliver grebet af en pludselig animalsk energi, der fylder deres krop med styrke.*

Effekt: Alle mål gør vilje x 1 skade mere end normalt i nærkamp.

Varighed: Vilje x 2 sekunder.

Vildsvinets Hud (let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Modtagerens hud bliver tyk og sej.*

Effekt: Modtageren får vilje x 0,5 RP (rund op).

Varighed: Vilje x 1 minutter.

Berolig Vildt Dyr (let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 dyr eller ressourcepost.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Magikeren går roligt hen til et dyr, og beroliger det sådan, at en jæger kan gå tættere på, inden dyret løber væk eller angriber.*

Effekt: Alle jægerer må nu gå vilje x 0,5 meter tættere på målet inden de skyder. (magikeren tager stadig skade hvis han bliver ramt)

Varighed: 1 skud eller indtil magikeren stopper med at rører dyret.

Raseriets Klør (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Selv.

Rækkevidde: N/A.

Beskrivelse: *Magikerens hænder ændre udseende og vokser klør, men han kan ikke længere bruge nogle våben.*

Krav: Gerne klør.

Effekt: Magikerens hænder gør yderligere vilje x 1 skade, du kan ikke bruge våben og andre genstande.

Varighed: Vilje x 1 minutter, eller indtil magikeren slutter velsignelsen.

Skælvende Dyr (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: vilje x 0,5 personer (rund ned).

Rækkevidde: vilje x 1 meter aure, nærmeste fjende først.

Beskrivelse: *Magikeren sammenligner hans fjender med et valgfrit byttedyr, og ham selv en mægtigt kødæder sådan, at hans fjender frygter ham.*

Effekt: Alle påvirkede fjender forsøger så vidt muligt, at holde sig vilje x 1 meter væk fra magikeren.

Varighed: Vilje x 5 sekunder, eller indtil kasteren er død.

Krage Gilde (tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje x 1 personer.

Rækkevidde: vilje x 1 meter, udpegning.

Beskrivelse: *Magikeren byder et mord af krager at spise hans fjender.*

Effekt: Målene tager vilje x 1,5 skade (rund ned).

Varighed: Øjeblikkelig.

Anraheirs Forbandelse (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 5 meter, udpegning.

Beskrivelse: *Magikeren tilkalder gennemsigtige skovånder til at angribe og plage en person.*

Effekt: Målet tager vilje x 1 skade, og skal løbe væk fra kasteren.

Varighed: Vilje x 1 sekunder.

Den Flyvende Løvhyttefugl (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Selv.

Rækkevidde: Selv.

Beskrivelse: *Magikeren bliver opslugt af en hvirvelvind, der bærer ham hen hvor end han vil.*

Effekt: Magikeren må gå off-game hen til et punkt, der maksimalt befinder sig vilje x 2 meter væk, du må gå gennem mure, men ikke ind i huse og andre lukkede strukturer.

Varighed: Indtil magikeren er nået frem, maksimalt vilje x 2 sekunder.

Corvus's Mord (tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: vilje x 1,5 personer (rund ned).

Rækkevidde: vilje x 1 meter, aura, nærmeste først, ikke selv, venner og fjender.

Beskrivelse: *Magikeren kalder ud til et magisk mord af krager, der kommer, og angriber alt og alle i nærheden af magikeren.*

Effekt: ALLE mål tager vilje x 1 skade.

Varighed: Øjeblikkelig.

Bæstform (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: Selv.

Rækkevidde: Selv.

Beskrivelse: *Forvandler magikeren, og alt udstyr han har på sig, til en ravn, vildsvin, ulv eller kat.*

Krav: Et passende kostume, gerne et der hurtigt kan tages af.

Effekt: Du må skifte til et af de nævnte dyre-kostumer (eller dyr der minder om det), og du får en evne, der passer til dit dyr. **Ravn:** Du kan flyve over mure. **Vildsvin:** Du tager 2 mindre skade fra alle kilder. **Ulv:** Du får evnen "Lig-æder". **Kat:** Du får evnerne "uset", "kamouflage" og "skyggernes ven". Alle evner forsvinder, når du forvandler dig tilbage. Du kan IKKE gøre skade, kaste magi eller samle ting op, når du er i din bæst-form.

Varighed: Vilje x 1 minutter.

Jægernes Måner (tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: vilje x 1 personer/ting.

Rækkevidde: Vilje x 1 meter, aura, nærmeste allierede først.

Beskrivelse: *Magikeren hyler op mod himlen, og månerne får et rødt skær. Magikeren og hans allierede føler sig stærkere.*

Effekt: Alle påvirkede får vilje x 0,25 damage reduction (mindst 1) (rund op).

Varighed: Vilje x minutter.

Kadons Animalske Kræfter (Epic) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Magikeren maler mystiske runer på modtagerens ansigt, og modtageren fyldes pludseligt af en enorm animalsk energi.*

Krav: Gerne maling (mudder evt. kan anvendes).

Effekt: Modtageren får vilje x 1 HP UDOVER hans normale og vilje x 0,5 ekstra skade med alle våben (rund op).

Varighed: Resten af dagen, eller indtil magikeren kaster denne magi på en anden.

Læderets Bane (tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: vilje x 1 ting af læder.

Rækkevidde: Berøring af person eller bunke.

Beskrivelse: *Magikerens hånd fyldes med sultne insekter, der gnaver sig igennem alt læder de kan finde på en person eller bunke.*

Effekt: Læder- og skin-ressourcer på personen eller i bunken ødelægges og bringes til en GM. GIK's lavet af læder bringes også til en GM. Læder genstande, læder bæltter og lignende, bindes der sorte bånd på, og de må ikke bruges medmindre, at man bruger 1 læder til at reparere dem.

Varighed: Permanent.

Merciws Monster Regiment (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Vilje x 0,5 personer, allierede (rund op).

Rækkevidde: 5 meter, aura.

Beskrivelse: *Magikeren velsigner krigerne omkring sig, og fylder dem med animalsk energi.*

Effekt: Modtagerne får en ekstra vilje x 0,5 skade (rund op).

Varighed: Vilje x 0,5 slag (rund op).

Oksen Står Fast (medium) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: vilje x 1 personer.

Rækkevidde: 5 meter.

Beskrivelse: *Magikeren råber ud til sine allierede, og blæser al frygt ud af deres sind.*

Effekt: Fjerne alle frygt effekter.

Varighed: Vilje x 5 sekunder.

Panns Uigennemtrængelige Pels

(mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Selv.

Rækkevidde: Selv.

Beskrivelse: *Magikeren kalder på de vilde dyre-ånder, og dækker sin sarte hud i uigennemtrængelig pels.*

Krav: En eller anden form for pels (behøves ikke at være særligt stort), eller et pels-ressourcekort.

Effekt: Magikeren får vilje x 0,5 damage reduction (rund op).

Varighed: Vilje x 2 sekunder.

Modbydelig Transformation (Epic) [16 MP]

Kaste tid: 20 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: vilje x 2 meter, udpegning.

Beskrivelse: *Magikeren forvandler sit offer til dets mest basale form. Offeret bliver permanent forvandlet til et uforståeligt dyr, der kun beholder en del af dets menneskelige intelligens.*

Krav: Et passende dyre-kostume.

Effekt: Målet forvandles til et dyr. Han kan ikke bruge sine hænder. Han beholder sine normale bonusser og HP, men han kan ikke tale, og han kan ikke kaste magi. Målet bliver også mere animalsk i deres personlighed (en kat kan have lyst til at blive kløet på maven ect.)..

Varighed: Resten af spilgangen, eller indtil magikeren kaster dette på en anden, eller dette spell kastes på den samme person igen.

Det Brutale Bæst (let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Magikeren slår sin modstander fysisk og psykisk, og slår ham med frygt.*

Effekt: Målet tager almindelig skade fra slaget og får frygt..

Varighed: Vilje x 1 sekunder.

Talende Dyr (ussel) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekund.

Mål: 1 person/dyr.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Tillader dyr at tale sådan, at det kan forstås af mennesker.*

Effekt: Hvis dette spell kastes inden du forvandler dig til et dyr, så kan dyret stadig tale. Hvis det kastes på én der allerede er et dyr, så kan dyret tale i kort tid.

Varighed: Indtil dyret transformerer tilbage til et menneske (hvis kastet inden transformation) / vilje x 5 sekunder (hvis kastet på et dyr).

Filtrede Torne (tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 sekunder.

Mål: Vilje x 1 personer.

Rækkevidde: Vilje x 1 meter, udpegning af område.

Beskrivelse: *På magikerens ordre springer et tæt tornekrat frem fra jorden, og skader og fastholder alle i området.*

Effekt: Alle i et vilje x 1 meter område må ikke flytte deres fødder, og tager vilje x 1 skade.

Varighed: Vilje x 15 sekunder.

Kadons Transformation (Epic) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: Selv.

Rækkevidde: Selv.

Beskrivelse: *Magikeren forvandler sig til et dyr, og er ikke i stand til at transformerer tilbage igen.*

Krav: Passende kostume.

Effekt: Kasteren bliver forvandlet til et dyr. Han er stadig i stand til at kaste magi. Han kan ikke tale, medmindre han har kastet "Talende Dyr" inden. Han beholder sine almindelige stats, men får +4 styrke og +2 udholdenhed. Kasteren kan ikke længere bruge våben og rustninger, og kan ikke bære ressourcer uden hjælp.

Varighed: Indtil kasteren, i STARTEN af en spilgang, beslutter at forvandle sig tilbage.

Ravkappen (*let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 0 meter

Beskrivelse: Målet af besværgelsen bliver omringet af en kappe af rav-energi, der slår ud imod alle, der gør skade på dens herre.

Effekt: Når du tager skade fra et nærkampsvåben, så tager personen der ramte dig vilje x 0,5 skade (rundt op).

Varighed: vilje x 5 sekunder.

Vridende Orm (*mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: En orm af rav-energi skyder ud af kasterens hånd, og danner en puppe rundt om offeret, hvilket gør offeret hjælpeløst.

Effekt: Paralyserer målet (vågner ikke op når ramt).

Varighed: Vilje x 2 sekunder.

Falkevinger (*tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Selv.

Rækkevidde: Selv.

Beskrivelse: Vinger gror frem på kasterens ryg, og han kan nu flyve korte distancer uden frygt for pile og magi. Vingerne kan forveksles med en chaos-mutation!

Krav: Vinger.

Effekt: Magikeren må til enhver tid gå, i et almindeligt gå-tempo, off-game hen til en anden lokation. Lokationen må ikke befinde sig mere end vilje x 2 meter væk fra magikerens tidligere lokation. Du kan ses mens du går, men du kan ikke skades eller gøre skade.

Varighed: Vilje x 1 minutter.

Vinterhi (*tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje x 1 personer.

Rækkevidde: Vilje x 1 Meter, udpegning.

Beskrivelse: Målet falder pludselig i søvn, og intet på nær livstruende skade kan vække dem.

Effekt: Alle mål falder i søvn.

Varighed: Vilje x 1 minutter/indtil målet tager skade.

Aqshy - Rød Magisk Vind

Aqshy, Ilden's magiske røde vinde. Lidenskab i sin videste forstand. Det er fremkomsten af hovmod, mod og entusiasme. Ild magi er også et udtryk for de følelser af varme og vrede, der ofte mærkes når ens følelser løber afsted med en.

Aqshys Regi (Usse) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekund

Mål: vilje x 1 personer.

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Magikeren gør sin krop immun over for al ild, og han kannaliserer denne evne til alle han er i kontakt med.*

Krav: Alle modtagerer indkussiv kasteren skal holde hænder.

Effekt: Alle mål, der holder hænder bliver immun over for orange bånd og al magi, hvor "ild" eller "brændende" indgår i navnet, eller andre tydelige former for ild-skade.

Varighed: vilje x 0,5 minutter eller indtil man ikke længere holder hænder med kasteren, direkte eller indirekte.

Kogende Blod (let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Forårsager målet ulidelig smerter og hallucinationer om at deres blod koger.*

Effekt: Målet tager vilje x 0,5 skade (rund ned), og skal spille på at de er lammet af smerte, fordi deres blod koger.

Varighed: vilje x 1 sekunder.

Brændende kranie (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Alle inden for radius.

Rækkevidde: Projektil.

Beskrivelse: *Kasteren kaster et brændende kranie ind mellem sine fjender, der blusser op og skader alle i en lille radius.*

Krav: Et godkendt kastevåben.

Effekt: Alle inden for vilje x 0,5 meter af det sted projektilet ligger stille tager vilje x 1 skade.

Varighed: Øjeblikkelig.

Brændende Hævn (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 personer/ting.

Rækkevidde: vilje x 1 meter

Beskrivelse: *Målet bliver fyldt med et brændende had imod den nævnte person, der tvinger ham til at forsøge at skaffe sig hævn på den nævnte person, selvom han ikke ved hvorfor.*

Krav: Kasteren skal sige navnet på både personen han kaster besværgelsen på, og personen som han ønsker dræbt.

Effekt: Målet skal af hans bedste evne forsøge at myrde personen, som kasteren har nævnt.

Varighed: vilje x 1 minutter.

Ildånde (mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Alle i området.

Rækkevidde: 5 meters kegle.

Beskrivelse: *Kasteren tager en dyb indånding, og spyder en stor kegle af ild ud af munden.*

Effekt: Alle i en 90 graders, 5 meter lang kegle foran kasteren tager vilje x skade.

Varighed: Øjeblikkelig.

Ildkappe (let) [# MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 0 meter

Beskrivelse: *Målet af besværgelsen bliver omringet af en kappe af ild, der slår ud imod alle, der gør skade på dens herre.*

Effekt: Når du tager skade fra et nærkampsvåben, så tager personen der ramte dig vilje x 0,5 skade (rund op).

Varighed: vilje x 5 sekunder.

Brænd sår (*usset*) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 personer/ting.

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Du lukker et åbent sår, ved at brænde det.*

Krav: Du må ikke have handsker på.

Effekt: Personen kan ikke bløde ud, med mindre de skade igen.

Varighed: 1 time.

Brændende inferno (*Epic*) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: Område.

Rækkevidde: vilje x 2 meter aura omkring kasteren.

Beskrivelse: *Magikeren fremkalder et inferno omkring ham, som brænder alle i området, og som ikke tillader nogen at stikke af.*

Effekt: Alle i området tager vilje x 0,5 skade hver 10 sekunder (rund ned). Magikeren skal hver 10 sekunder råbe "Alle tager X skade"

Varighed: vilje x 5 sekunder, eller indtil magikeren ikke længere er i stand til at kaste magi.

Ildmur (*tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: vilje x 1 meter.

Rækkevidde: vilje x 1 meter.

Beskrivelse: *Magikeren løfter sine hænder, og rasende flammer rejser sig op af jorden.*

Krav: Reb.

Effekt: Magikeren lægger et reb på jorden af den nævnte længde, alle der træder over rebet tager vilje x 1,5 skade (rund ned).

Varighed: vilje x 1 minutter.

Ildnæver (*let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 0 Meter

Beskrivelse: *Flammer spreder sig over dine hænder, og brænder alle du slår.*

Effekt: du gør yderligere vilje x 0,5 skade i nævekamp (rund op), og du gør permanent skade.

Varighed: vilje x 0,5 slag (rund op).

Ild Barrage (*mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: vilje x 1 kastevåben.

Rækkevidde: kastevåben.

Beskrivelse: *Du skaber et antal ildkugler, du kan kaste efter dine fjender.*

Krav: kastevåben (helst bolde, kugler eller lignende).

Effekt: Hvert kastevåben gør vilje x 1 skade hvis de rammer en person.

Varighed: Indtil sidste kugle er kastet, eller indtil slutningen af kampen.

U'Zhuls ild (*mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person/ting.

Rækkevidde: vilje x 1 meter, udpegning.

Beskrivelse: *En lang flamme skyder ud af hånden på magikeren, og brænder dens mål.*

Effekt: Målet tager vilje x 1,5 skade (rund ned).

Varighed: Øjeblikkelig.

Rhuins flammende sværd (*tung*) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: vilje x 1 nærkampsvåben.

Rækkevidde: Vilje x 1 meter AoE.

Beskrivelse: *Flammer farer ud fra magikerens mund, og ud til hans allieredes våben, som bliver indhyldet i ild.*

Krav: Nærkampsvåben.

Effekt: Alle påvirkede våben gør yderligere vilje x 1 skade.

Varighed: vilje x 1 slag.

Ild Kugle (*let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person/ting.

Rækkevidde: 3 meter

Beskrivelse: *Du kaster en kugle af ild.*

Effekt: Målet tager vilje x 0,5 skade (rund ned).

Varighed: Øjeblikkelig.

Antænd (*Usse!*) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 ting.

Rækkevidde: 5 meter.

Beskrivelse: *Der går ild i en genstand.*

Effekt: Du kan antænde et brandfarligt objekt, som at antænde krudt eller krudtvåben, men du kan ikke antænde ting af træ og lignende.

Varighed: Øjeblikkelig.

Ulgu - Grå Magisk Vind

Beskrivelse

Spell 1

Spell 2

Shyish - Lilla Magisk Vind

Beskrivelse

Acceptere din skæbne (Let) [2 MP]

Kastetid: 5 Sekunder

Mål: 1 Person

Rækkevidde: Direkte Berøring

Beskrivelse: Med en berøring, eller viften foran målets øjne, gennemsyrrer trolmanden sit ofres sanser, og fjerner dens evne til at føle nogen form for frygt da han acceptere sit lod i livet, og viden om at alt liv en dag vil dø. - Så nu kan være et lige så godt tidspunkt som alle andre.

Effekt: Vilje x 1 sekunder er du immune over for frygt, og ignorerer din egen sikkerhed, over for frygt effekter op til let niveau.

Amaranth (Mellem) [4 MP]

Kastetid: 5 Sekunder

Mål: Vilje x 0.5 (rund op)

Rækkevidde: 5 meter

Beskrivelse: Mørk magic siver ind i de udødes kroppe, og begynder at pulsere i deres årer, da dødens vind styrker deres fysiske udholdenhed.

Effekt: I vilje x ½ slag (rund op), har udøde din vilje x 1 midlertidig skadesreduktion imod fysisk skade fra eks. våben, pile og pistoler.

Sjæle forsegling (Episk) [16 MP]

Kastetid: 1 Minut

Mål: 1 Sjæl / person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Trolmanden tager den afdødes sjæl og forsegler den til senere, brug for fremme sine egne planer.

Effekt: Den afdøde spiller aflevere sin sjæl (karakterark) til, trolmanden som putter den i en beholder, med et segl & bond på. Så længe denne beholder er i trolmandens besiddelse, når han rejser en udød, og sjælen ikke er i 'brug' kan han rejse en udød med færdighederne fra den karakter. Se rejs Udød formularen.

Aske og støv (Mellem) [4 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: Vilje x 0.5 (rund ned)

Rækkevidde: 5 meter

Beskrivelse: Aske og Knogle Støv bliver blandet med trolmandens mørke magi, og sendes derefter ud gennem hænderne på trolmanden i en kegleform ud mod dem som er uheldige nok til at stå i hans vej.

Effekt: Vilje x 1 skade til alle i en kegle foran sig.

Døds Ridderens Aspekt (Mellem) [4 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: 1 Person / udød

Rækkevidde: Direkte Berøring

Beskrivelse: Frygt og rædsel spreder sig omkring den udvalgte person, som en instinktiv følelse i dem som kan observere ham. Knæ bliver bløde, arme svage, og modet forlader dem som står over for dødens aspekt.

Effekt: En aura af rædsel og frygt omhyller en udvalgt allierede i vilje x 1 minutter. Alle som ikke er immune over for frygt effekter, af mellem eller højere niveau bliver påvirket, og tør ikke stå imod det rædsomme væsen, som står foran dem.

Mørkets kærtegn (Let) [2 MP]

Kastetid: 5 Sekunder

Mål: 1 Mål

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Et spøgelse fra det hinsides tilkaldes med hjælp af trolmandens mørke kræfter til at distrahere et mål, ved at flyve op til personen og holde fast omkring ham, og kærtegne hans ansigt.

Effekt: Trolmanden rører ved sit ofre, som bliver kærtegnet af et spøgelse fra det hinsides, hvilket paralyserer ham i vilje x 0.5 sekunder (rund ned), før spøgelse rejser videre.

Navn: Dødens Greb (Let) [2 MP]

Kastetid: 5 Sekunder

Mål: 1 Person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Trolmanden tvinger livet ud af målet, som kan ses sive ud af ofrets mund.*

Effekt: Gør vilje x 0.5 skade (rund ned), og holder dem paralyseret Vilje x 0.5 sekunder (rund ned).

Dødens dør (Mellem) [4 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: Vilje x 0.5 personer (rund op)

Rækkevidde: 5 meter.

Beskrivelse: *Med hjælp af sin mørke magi holder trolmanden sammen på kroppen og sindet, af de som bliver påvirket af hans kræfter, men efter effekten ophører, kalder dødsguden Morr, på deres sjæle.*

Effekt: De som bliver ramt af effekten må kæmpe videre i trolmandens vilje x 1 sekunder før de bliver bevidstløse, efter at have ramt 0hp. Til Gengæld halveres deres forblødningsstid.

Sjæle syn (Ussel) [1 MP]

Kastetid: 1 Sekund

Mål: Sjæle indenfor synsfelt.

Rækkevidde: Sig selv.

Beskrivelse: *Trolmanden er i stand til at se ind på ånde verdenen, og se de som stadig vandrer i deres hævngherrighed, eller forvirring over hvor de er.*

Effekt: Trolmanden bliver i stand til at se de folk som er blevet karakter dræbt, eller forblødt og som endnu ikke har været ved en GM, eller sendt dertil af en Morr, præst.

Varighed: Hele Spillegangen.

Livs Tyv (Let) [2 MP]

Kastetid: 5 Sekunder.

Mål: 1 Person.

Rækkevidde: Direkte Berøring

Beskrivelse: *Med din hånd, lagt på fjenden tvinger du hans krop til at opgive den livsenergi som vedligeholder den, og suger den ind i dig selv.*

Effekt: Du suger livskraften ud af dine fjender og helbreder selv, den mængde skade du gør på ham. Svarende til din vilje x 1. Denne evne kan ikke bruges på Daemoner eller udøde.

Sidste Ord (Ussel) [1 MP]

Kastetid: 1 Sekund

Mål: 1 sjæl / døende person.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Tillader dig at stille et spørgsmål til en afdød spiller, og modtage et svar fra ham for hver gang du bruger magien på ham. Han er dog ikke tvunget til at svare på dit spørgsmål.*

Effekt: Du må stille et spørgsmål til en afdød spiller, så længe han ikke har været forbi GM'erne eller er blevet sendt dertil af en Morr præst.

Dødens kolde hånd. (Tung) [8 MP]

Kastetid: 15 Sekunder

Mål: Vilje x 1 Personer

Rækkevidde: Vilje x 1 meter ud fra dig.

Beskrivelse: *Lilla energi, usynlig for det blotte øje, siver ind i folks næser og mund for at infiltrere deres sind. Dem som er immune overfor frygt af niveauer tung eller højere, er immune overfor denne magi.*

Effekt: De som bliver påvirket af magien, bliver overkommet af frygten for døden, og stopper simpelthen bare op, med at gøre andet end at 'ryste'

Varighed: Vilje x 1 minut, eller til de modtager skade.

Rejs Udød (Episk) [16 MP]

Kastetid: 5 minutter

Mål: 1 Udød / Person

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Du rører ved et lig, eller jorden og tvinger en død krop op af jorden. For at gøre dette skal du have en spiller til rådighed, som vil være din udød.*

Effekt: Du kan rejse en udød skabning for resten af spillegangen, eller til den bliver nedkæmpet af fjender. En udød har 3 styrke, 1 smidighed og 3 udholdenhed og 0 i alle andre stats. Hvis du har en fanget sjæl kan du rejse en udød med de stats som den sjæl havde. En udød med en sjæl, har dog også personlighed, og kan kræve mere opmærksomhed, end en uden.

Varighed: Til formularen ophæves, den udøde karakterdræbes igen eller spilleren ikke ønsker at være udød længere.

Quysh - Høj Magi

Høj Magi, også kaldet **Sand Magi** eller **Qhaysh**, er kunsten at bruge alle de magiske vinde i harmoni og enighed, hvilket skaber nogle af de mest magtfulde formularer, der er kendt for dødelige. Formularer kastet ved hjælp af Qhaysh bruger elementer af mange eller alle magiske vinde på én gang. Høj Magi er langt mere alsidig end alle andre former for magi, og magi, der er vævet af det, er bestemt blandt de mest magtfulde såvel som blandt de sværeste at kaste.

Apotheosis (Ussel) [1 MP]

Kaste tid: 1 Sekunder

Mål: 1 personer/ting.

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Bølger af ren magi flyder fra kasteren til målet og synker ind.*

Krav: Målet har evnen "Magisk Skole".

Effekt: Du giver målet 1 MP tilbage

Varighed: Øjeblikkeligt

Arcansk Dematerialisering (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 20 Sekunder

Mål: 1 personer/ting.

Rækkevidde: Din vilje antal meter Udpegning

Beskrivelse: *Opførelses magi slynges fra magikerens hånd mod hand mål.*

Krav: Du kan se målet og det er indenfor rækkevidde.

Effekt: Du gør din vilje * 2 skade

Varighed: Øjeblikkeligt

Finreir's Coruscation (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 120 Sekunder

Mål: Én 2x2 meter lokation.

Rækkevidde: 1 Meter

Beskrivelse: *Ren magi pumpes ned i jorden for at hive en Leylinje op til overflade og åbne den.*

Krav: Et rødt og et blått reb på ca 2 meter hver som snoes omkring hinanden.

Effekt: Du ligger det snoede to-farvet reb i en cirkel på jorden og enhver med evnen "Magisk Skole" som kaster deres formular mens de står i den cirkel øger deres vilje med din (Du fordobler din vilje i stedet i cirklen)

Varighed: Så længe du er til stede eller til en GM ophæver effekten. Hvad end der kommer først.

Pile tiltræknings forbandelse

(Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Vilje * ½ antal personer.

Rækkevidde: De nærmeste indenfor 5 meter foran kasteren

Beskrivelse: *Luften omkring ofrene glitre med magisk energy mens det vrides og bukkes.*

Krav: Intet

Effekt: De næste Vilje * ½ antal pile som målet bloker eller rør gør stadig skade.

Varighed: Til målet er ramt af alle pilene.

Deadlock (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Vilje antal meter

Beskrivelse: *Med et ord og en bevægelse vikles målet ind i usynlige bånd som binder dets forbindelse til de magiske vinde.*

Krav: Målet har evnen "Magisk Skole"

Effekt: Målet får øjeblikkeligt reduceret sin MP pulje til 0 og kan ikke kaste magi i 1 minut.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Khaine's Vrede (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: *Du kaster et lyn af strålende hvid energi.*

Krav: Et kaste projektil

Effekt: Du gør din Vilje * 1 skade til den du rammer, også hvis projektilet blokeres med våben eller skjolde.

Varighed: Øjeblikkeligt.

Dræn magi (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 30 Sekunder

Mål: Alle inden for rækkevidde

Rækkevidde: Vilje * 5 meter

Beskrivelse: *En hvirvelstorm af anti-magi hidkaldes til at berolige slagmarken.*

Krav: At du kan råbe højt nok til at informere alle.

Effekt: Alt magi forsvinder fra området.

Magikere og Præste mister alle deres MP.

Magiske besværgelser ophøre med at fungere, eliksirer bliver til vand og GEKs som ikke er kvalitets GEKs giver ikke deres bonusser så længe kampen vare.

Varighed: Til kampen er slut.

Brændende Indkaldelse (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Vilje * ½ personer (Rundet ned).

Rækkevidde: Nærmeste indenfor 5 Meter omkring magikeren

Beskrivelse: *Med et enkelt ord slippes ildens vrede løs og kød brændes.*

Effekt: Alle ramte bryder spontant i flammer og tager din vilje * 1 skade og skal spille på de brænder i din vilje * sekunder.

Teclis' Fortryllelse (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Vilje * ½ person (Rundet ned).

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Visuel beskrivelse af formularen.*

Effekt: Målet mister alle sanser så længe formularen vare og skal gå rundt som om de er i en forvirret tåge. Skade eller andet bryder ikke formularen.

Varighed: Vilje * 2 sekunder

Fønix flammer (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: 1 personer.

Rækkevidde: Vilje * Meter

Beskrivelse: *Klar hvide flammer materialisere i luften og dykker ned over målet og brænder de uværdige.*

Krav: Et kaste projektil efterfulgt af udpegning.

Effekt: Du gør din Vilje * 1½ (rundet ned) i skade til den du rammer og de antændes og skal spille på de brænder. Hvis magien rammer, kan du udpege målet og gøre 2 skade ekstra hver 2 sekunder så længe du udpeger målet og fokusere på det. Hvis du kaster en anden formular eller tager skade efter magien rammer, brydes magien.

Varighed: Op til din vilje * 2 antal sekunder

Magiens Byrde (Let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: 1 Meter

Beskrivelse: *Du materialisere en bobble af magi som sendes mod dit mål. Boblen vikler sig hurtigt om personen og forsvinder.*

Krav: Et kaste projektil

Effekt: Den næste formular målet kaster koster din vilje * ½ (rundet ned) ekstra MP.

Varighed: Til effekten er aktiveret.

Storm (Mellem) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Vilje * ½ (rundet ned) Meter

Beskrivelse: *En hård vind hidkaldes og omhyller målet.*

Effekt: Målet kan ikke flytte sig fra hvor det står i din vilje * 2 sekunder. De kan stadig forsvare sig.

Varighed: din vilje * 2 sekunder.

Sidste Time (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 60 Sekunder

Mål: Alle inden for rækkevidde

Rækkevidde: Vilje * 5 meter

Beskrivelse: *I en kæmpe eksplosion af magisk energy som vælter ud magikeren reducerede ALT til støv.*

Krav: Villig til at karakter dræbe dig selv og mens du kanalisere formularen skal du spille på du virkelig kæmper med at gøre det.

Effekt: Magikeren karakter dræber sig selv og reducere ALLE inden for rækkevidde til 0 HP uanset race, evner, magiske effekter eller GEK's.

Varighed: Øjeblikkelig.

Ærestegn (Tung) [8 MP]

Kaste tid: 15 Sekunder

Mål: Vilje * 1 personer.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Magikeren tegner et tegn på hans allierede og de dækkes og fyldes med magten og styrken fra oldtiden.*

Krav: Blåt bånd og maling.

Effekt: Dem som mærkes får din vilje ekstra styrke og din vilje * ½ (rundet op) ekstra udholdenhed.

Varighed: Vilje * 1 minutter.

Sjæle dæmpning (Let) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: *Med et hvidt glimt bortmanes sjælen fra dem som røres.*

Effekt: Målet mister bevidstheden i din vilje * ½ (rundet ned) sekunder og falder om.

Varighed: din vilje * ½ (rundet ned) sekunder eller til personen tager skade.

Madrigal's Have (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 120 Sekunder

Mål: 1 område.

Rækkevidde: Vilje * meter omkring dig.

Beskrivelse: *Ved at bade et område med magi forbinder du det med Athel Loren og den skovs bevidsthed og derved skabe en udpost.*

Krav: Der skal være mindst 3 tykke træer inden for rækkevidden. Der skal bindes et blåt bånd om hver af dem. GM'er skal informeres når denne formular kastes og hvor den kastes.

Effekt: Magikeren kan frit gøre folk synlige og usynlige indenfor det afmærkede område så længe vedkommende er tilstede.

Ved at opholde sig indenfor de afmærkede træer i 10 min genvinder man alt sin MP.

Athel Loren (gm'er) kan kaste andre passende effekter på dem som opholder sig mellem træerne længere, også negative effekter.

Varighed: Permanent.

Vaul's Tilintetgørelse (Episk) [16 MP]

Kaste tid: 120 Sekunder

Mål: 1 ting.

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: *Lys og varme fra magiske genstande slukkes og køles af.*

Krav: GEK'en sider på en genstand og ikke en lokation.

Effekt: Du må fjerne GEK's, røde og blå bånd og give GEK'sene til den nærmeste GM.

Varighed: Permanent.

Frodig Harmoni (*Let*) [2 MP]

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: Målet fyldes med magisk energi som accelerere kroppens helbredelse.

Krav: Something.

Effekt: Du helbreder din vilje * ½ (rundet op).

Varighed: Øjeblikkelig.

(Ussel)

Kastetid: Ved spilstart

Mål: Sig selv

Rækkevidde: Sig selv

Beskrivelse: Tzeentch er guden for magi og tildeler sine tro tilbedere evnen til at kaste valgfrie magier fra de forskellige vinde

Krav: Denne velsignelse kan KUN kastes indenfor det første minut efter spil start

Effekt: Denne velsignelse bliver erstattet med en valgfri magi fra en af de 8 vinde (Ikke høj magi eller mørk magi) og du kan nu kaste denne besværgelse i stedet for "Tzeentch's gave 1". Kastetid, Mål, Rækkevidde, Effekt og Varighed bliver ændret til den nye velsignelse.

Varighed: Hele spillegangen.

Dhar - Mørk Magi

Beskrivelse

Spell 1

Vandring mellem Verdener (*Mellem*) [4 MP]

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: Din vilje * ½ (Rundet ned) antal personer.

Rækkevidde: 5 Meter

Beskrivelse: I et enkelt øjeblik betræder dine allierede de udødeliges sti.

Effekt: Alle påvirkede går offgame og kan bevæge sig 5 meter (5 lange skridt) fra hvor magikeren står/stod.

Varighed: 5 Sekunder eller 5 meters bevægelse hvad end der kommer først.

Spell 2

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.

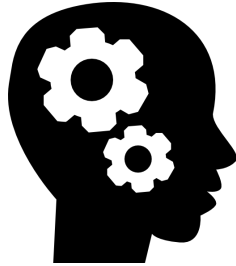
- **Spillernavn:** Her skal du blot skrive dit rigtige navn, helst både fornavn og efternavn da flere spillere ofte har det samme fornavn.
- **Karakter Navn:** Her skriver du navnet på den karakter du spiller, hvis ikke du har fundet på et navn endnu så lader du feltet være blankt, men lige så snart 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

Hvis du kan printe på 2 sider så print denne side og den næste side på samme ark.

Spiller og Karakter Information				
Spiller Navn: _____	Karakter Navn: _____			
Kontakt Nr: _____	Race: _____			
Spiller ID: _____	Race Evne: _____			
	Karakter ID: _____			
Karakter Værdier			Underskrift	Dato
Xp priser for værdiforøgelse: 2/3/4/5/6/7/8/9/10			_____ : BG _____ xp	
Styrke	●○○○○ ○○○○○	Nærkampsvåben skade = Styrke Løftekapacitet: Styrke x 5 +25	_____ : ___/___/20___ = 2xp	
Udholdenhed	●○○○○ ○○○○○	Hp = Udholdenhed x2	_____ : ___/___/20___ = 2xp	
Smidighed	●○○○○ ○○○○○	Buer og kastevåben Skade = Smidighed	_____ : ___/___/20___ = 2xp	
Vilje	●○○○○ ○○○○○	Formular og ritual styrke = Vilje Mana pulje = Vilje x 2	_____ : ___/___/20___ = 2xp	
Intellekt	●○○○○ ○○○○○	Maks produktions bonus = Intellekt Antal Håndværk = (Intellekt / 4)	_____ : ___/___/20___ = 2xp	
Personlighed	●○○○○ ○○○○○	Sociale Evne styrke = Personlighed Handels bonus = Personlighed	_____ : ___/___/20___ = 2xp	
Evner og opgraderinger			_____ : ___/___/20___ = 2xp	
Evne navn (Pris)	Underskrift	Evne navn (Pris)	Underskrift	
_____ (___ xp) _____		Håndværk(_____) [Intellekt - 0]		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		Håndværk(_____) [Intellekt - 3]		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		Håndværk(_____) [Intellekt - 6]		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		Håndværk(_____) [Intellekt - 9]		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____		_____ : ___/___/20___ = 2xp

Hvis du kan printe på 2 sider så print denne side og siden før på samme ark.

Games Workshop Limited: Warhammer disclaimer

Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.