

ET ROLLESPIL

udarbejdet af
Jørn Eriksen
1984

Bliv kæmpe eller dværg,
elv eller hobbit,
kvinde eller mand
i danmarkshistoriens
første fantasirollespil.

MED ILD OG SVÆRD

I. INDLEDNING

Jeg har i mere end 6 år mere eller mindre regelmæssigt spillet fantasirollespil, både som spillemester og som spiller. Jeg har spillet både efter mine egne daværende regler og efter mine medspilleres regler. Jeg har studeret de rollespil som findes på engelsk, Dungeons & Dragons, Runequest, Chivalry and Sorceries, Wizard & Melee og Dragonquest, og hentet ideer og inspiration derfra, men jeg følte ikke, at nogen af disse spil var det helt rigtige. Derfor har jeg lavet mit eget system, baseret hovedsagelig på egne erfaringer erhvervet under spil.

Jeg har ved udformningen af reglerne lavet dem således at indviklede udregninger sker når man har god tid, f.eks. reglerne om at skabe en figur og reglerne om træning, medens udregning af kampchancer og magi skulle være forholdsvis simpelt. Endvidrer har jeg bevidst lavet reglerne f.eks. om grundegenskaberne således, at mine regler eller dele deraf kan anvendes sammen med de fleste engelsksprogede rollespil.

Et godt rollespil kræver en spillemester (SM), der har fantasi og tid, samt 2-5 spillere med fantasi og samarbejdsvilje. SM bør kende reglerne godt, medens spillerne kan lære reglerne henad vejen. SM bør være minimum 14 år, medens spillerne kan være ned til 10 år.

Hvis spillet modtages med rimelig god kritik, og salget er herefter, vil der blive lavet et tillæg. Jeg har bl.a. tænkt på yderligere magigrene, flere våben, sociale forhold, tegninger over skibe, huse, borge og grotter samt færdige eventyr for at lette SM.

For at gøre spillet så billigt som muligt er billeder og tegninger ikke medtaget.

Spørgsmål om reglerne, kritik og forslag til ændringer samt udkast til tillæg kan sendes til forfatteren:

Jørn Eriksen
Søndertoften 209
2630 Tåstrup

INDHOLDSFORTEGNELSE

I.	Indledning	
II.	Ordforklaring	side 1
III.	Skabe en figur	side 2
IV.	Bevægelse og kamp	side 3
V.	Magi	side 6
VI.	Tyvefærdigheder	side 14
VII.	Uhyrer	side 16
VIII.	Magiske effekter	side 18
IX.	Sprog	side 19
X.	Penge	side 19
XI.	Diverse til SM	side 19
XII.	Hvor kan tilbehør skaffes	side 20
XIII.	Husplaner	side 20

II.ORDFORKLARING OG LISTE OVER FORKORTELSER

Afstandsfaktor: Det tal man ganger med figurens MF/sigteevne for at få chancerne for at ramme med et missilvåben eller et magisk missil.

Backfire: Bagslag. En uheldig bivirkning, der undertiden indtræffer når en magisk formular mislykkes.

Beh: Behændighed. Evnen til at bruge hele kroppen, smidighed. Af betydning ved træning i skjoldeevne, våben- og tyvefærdigheder, samt ved chance for at falde eller snuble.

Brøk: Alle brøker rundes op.

Chance: Når der i reglerne står at chancen for noget er f.eks. 4xVS, skal man slå T100. Hvis terningerne viser under eller lig med 4xVS er det lykkedes. Hvis terningerne viser over er det mislykkedes.

DA: Dice-Average (Gennemsnitsterning). 6-sidet terning med siderne 2/3/3/4/4/5. Man kan bruge en almindelig 6-sidet terning og regne 1 for 3 og 6 for 4.

FF: Fingerfærdighed. Evnen til at bruge fingre og hånd. Den er af speciel betydning ved våbentræning og ved en del tyvefærdigheder.

gs: Guldstykke. Vejer 5g og er lidt større end en dansk tiøre. 1 gs = 10 sd.

Hel: Helbred. Har betydning for evnen til at hele sår, at blive genoplivet og for modtageligheden for sygdom. Har betydning for LP/UP.

Humanoid: Menneskelignende person med nogenlunde samme skikkelse - uanset størrelse - og IQ som mennesker, f.eks. elver og kæmper.

Infravision: Evne til at se varmebølger. I spillet kan figurer med infravision se 20m i mørke. De kan se alle levende ting samt ting med forskellig overflade, f.eks træbord i stenrum. Detaljer og bogstaver samt udøde kan ikke ses.

IQ: Intelligenskvotient. Evnen til at lære, specielt boglige færdigheder, herunder magiske formularer.

KA: Kasteafstand. Den maximale afstand mellem mageren og målet når formularen affyres.

ks: Kobberstykke. Vejer 3g og er på størrelse med en dansk tiøre. 10 ks = 1 sd.

LP: Legemspoint. Jo flere legemspoint en figur har, desto flere SP kan han klare uden at dø. LP tager lang tid (dage-uger) at hele, da de svarer til sår (se UP).

Mager: Troldmand. I formularbeskrivelserne den person der kaster formularen.

ME: Magisk evne. Evnen til at beherske affyringen af magiske formularer. Har intet med evnen til at lære formularerne at gøre.

Meleevåben: Våben som en figur holder i en/to hånd/hænder for at gøre skade på personer i samme felt som figuren eller i figurens sværdzone. Eksempler på meleevåben er sværd, økse, kniv og spyd.

MF: Missilfærdighed. En figurs evne til at ramme med et givet missilvåben. Chancen for at ramme er MFxafstands faktor.

Missilvåben: Våben som en figur holder i en/to hånd/hænder for at gøre skade på andre personer ved at våbnet eller en del heraf kastes eller skydes. Eksempler på missilvåben er kastespyd, bue & pil, slynge og slyngesten. Personer der skal rammes kan stå mange felter væk. Nogle våben, f.eks. spyd og kniv, kan anvendes både som missilvåben og som meleevåben.

Missilzone: Det område som figuren kan affyre missilvåben ind i. Når figuren ser lige ud, er missilzonen 60 grader på hver side af synslinien. Hvis man tegner to linier fra midten af det felt hvor figuren står, og gennem midten af de to yderste felter i figurens sværdzone, består missilzonen af alle de felter linierne går igennem samt alle felter mellem linierne.

Mønt: Møntsystem 1 gs = 10 sd = 100 ks.

Målet: I formularbeskrivelserne er målet de(n) person(er) eller ting formularen kastes på eller imod.

Nærkamp: Kamp hvor modstanderne står i samme felt.

R: Rang. Magerens dygtighed med en bestemt formular.

Race: Forskellige arter humanoider, f.eks. elver og dværge.

RK: Redningskast. Chancen for at målet ikke påvirkes af en trylleformular, eller påvirkes i mindre grad af den. Anvendes også i andre sammenhænge.

RV: Rækkevidde. Hvor langt formularen virker fra målet (Modsætning til kasteafstand).

RV: Rækkevidde. Hvor langt formularen virker fra målet (i modsætning til kasteafstand). Se f.eks. dødemandsformularen beskyttelse mod udøde (IV).

sd: Sølvdaler. Vejer 3g og er på størrelse med en dansk tiøre. 10 sd = 1 gs , 1 sd = 10 ks.

SE: Skjoldeevne. En figurs evne til at undgå at blive ramt af meleevåben.

Sigteevne: En figurs evne til at ramme et mål med magiske missiler. Fungerer som MF, også med hensyn til træning. Alle starter med en sigteevne lig med FF.

SM: Spillemester. Den person der skaber den verden, og de personer, uhyrer og ting, som spillernes figurer møder. Det er ham der forbereder de eventyr og episoder figurerne kommer ud for.

SP: Skadespoint. Skader på en figur, forårsaget bl.a. af våben og magi, regnes i SP. Skader der ikke absorberes (opsuges, fjernes) af rustning, fordeles på UP og LP, således at figurens spiller bestemmer om 1 eller 2 SP skal trækkes i UP, mens resten går fra i LP.

ST: Styrke. Fysisk styrke. Evnen til at bære og løfte. Har specielt betydning for hvilke våben figuren kan anvende. Hvert point svarer til 10 kg maximal bæreevne i meget kort tid.

Straks: Ordet anvendes i trylleformularbeskrivelserne om varighed. Det betyder at formularen straks giver en virkning, f.eks. en skade, og at denne holder sig til den ændres, f.eks. ved helbredelse.

Sværdzone: Det område hvor figuren kan anvende sit meleevåben, f.eks. sværd. Kan også kaldes meleezone. Zonen består af de tre forreste af de seks nabofelter til figurens eget felt.

Taktisk bevægelse: Antal felter en figur maximalt kan flytte pr. fase.

TE: Taleevne. Evnen til at udtrykke sig, både i skrift og tale. Har betydning ved sindbinderformularer, sprogindlæring og overbevisning af andre.

Terninger: T4, T6, T8, T10, T12 og T20 er henholdsvis 4-, 6-, 8-, 10-, 12- og 20-sidede terninger. T100 er to 10-sidede terninger, hvor den ene er enerne, og den anden tierne. (se også DA)
I reglerne anvendes bl.a. betegnelsen 3T6. Det betyder at man anvender 3 6-sidede terninger og lægger øjnene sammen. Betegnelsen T12+1 betyder at man anvender en 12-sidet terning og lægger 1 til resultatet på terningen. Alle ovennævnte terninger kan købes, bl.a. hos forfatteren, men vil man spare kan man i starten nøjes med 3 stk. 6-sidede terninger og 2 stk. 10-sidede.

Tid: 1 år = 12 måneder / 1 måned = 4 uger / 1 uge = 7 dage (døgn) / 1 døgn = 24 timer /.1 time = 60 minutter / 1 minut = 6 faser

Trin: Betegnelse for dygtighed indenfor bestemte tyvefærdigheder, jo højere trin, jo større chance for succes.

Træt: En figur et træt når han ikke har flere UP.

UP: Udholdenhedspoint (træthedspoint). Svarer til de skader og ubehag på en person som hurtigt (dvs. ca. 1 dag) heles, f.eks. rifter, buler, fysisk og psykisk træthed, ømme muskler. (se også LP)

V: Varighed. Anvendes i formularbeskrivelserne for at angive hvor længe formularen virker efter at den har ramt målet.

VF: Våbenfærdighed. En figurs evne til at kæmpe mod et bestemt meleevåben.

VS: Viljestyrke. Evnen til at holde ud, til at modstå fristelser, visse trylleformularer, pres m.v.

III. SKABE FIGURER

Ved starten af spillet skal spillerne skabe eller slå deres figurer. Dette kan også ske senere i spillet, f.eks pga. dødsfald blandt figurerne.

En figur slås således:

A. Spilleren slår T100 for at bestemme figurens race og køn.

T100 er	figuren er
01-60	Menneske, mand
61-79	Menneske, kvinde
80-85	Elv , mand
86-87	Elv , kvinde
88-93	Dværg , mand
94	Dværg , kvinde
95-99	Hobbit , mand
00	Hobbit , kvinde

B. Spilleren slår T100 for at bestemme figurens relative højde og vægt.

figuren er	kort	normal	høj
Menneske, mand	01-30	31-75	76-00
Menneske, kvinde	01-40	41-80	81-00
Elv , mand	01-25	26-80	81-00
Elv , kvinde	01-40	41-85	86-00
Dværg , mand	01-20	21-80	81-00
Dværg , kvinde	01-30	31-75	76-00
Hobbit , mand	01-30	31-75	76-00
Hobbit , kvinde	01-40	41-80	81-00
	let	normal	svær
Menneske, mand	01-30	31-75	76-00
Menneske, kvinde	01-40	41-80	81-00
Elv , mand	01-50	51-90	91-00
Elv , kvinde	01-60	61-95	96-00
Dværg , mand	01-10	11-60	61-00
Dværg , kvinde	01-20	21-60	61-00
Hobbit , mand	01-20	21-80	81-00
Hobbit , kvinde	01-20	21-80	81-00

En person der er let, er i forhold til sin højde 2 trin lettere. En person der er svær, er 2 trin tungere. (C)

C. Spilleren slår T100 for at bestemme figurens højde, vægt og basis LP.

T100	Menneske		Elv		Dværg		Hobbit		LP
(personen er kort)									
		32		28		28		21	6
		33		29		29		22	6
01-05	140	34	137	30	117	30	109	23	6
06-10	142	36	140	32	117	30	109	23	6
11-15	145	38	140	32	120	32	110	23	6
16-20	147	40	142	34	120	32	112	25	6
21-25	150	43	142	34	120	32	112	25	6
26-30	152	45	145	36	122	35	112	25	6
31-36	155	48	145	36	122	35	114	27	6
37-45	157	50	147	38	122	35	114	27	6
46-55	160	52	147	38	125	37	115	28	6
56-65	162	55	150	40	126	38	116	29	6
66-75	165	57	152	43	127	40	117	30	7
76-86	168	59	155	45	128	41	118	31	7
87-00	170	61	157	48	130	42	119	32	7
(personen er normal)									
01-20	173	64	160	50	132	45	122	34	8
21-40	175	68	162	52	135	47	125	36	8
41-60	178	73	165	55	137	50	127	39	8
61-80	180	77	168	57	140	52	130	41	8
81-00	183	82	170	60	142	55	132	43	8
(personen er høj)									
01-20	186	86	173	64	145	57	135	45	9
21-40	188	90	175	68	146	60	135	45	9
41-56	191	95	178	73	147	62	136	46	9
57-67	193	100	180	77	150	65	137	48	9
68-74	196	108	183	82	151	66	138	49	9
75-80	198	114	186	86	152	67	140	50	10
81-85	200	125	188	91	152	67	141	51	10
86-90	203	135	191	95	155	70	142	52	11
91-95	206	148	193	100	157	72	143	53	11
96-00	210	160	196	107	160	75	145	55	12
		170		115		80		60	12
		180		125		85		65	13

Det første tal for hver race er højden i centimeter, det andet tal er vægten i kg.

D. For hver af de følgende 8 grundegenskaber slås 3T6, således at hver grundegenskab får en værdi mellem 3 og 18

1. Styrke (ST)
2. Behændighed (Beh)
3. Fingerfærdighed (FF)
4. Viljestyrke (VS)
5. Helbred (Hel)
6. Magisk evne (ME)
7. Intelligenskvotient (IQ)
8. Taleevne (TE)

E. Figurens grundegenskaber justeres efter figurens race:

Mennesker	ingen modifikationer
Elver	ST -1, Beh +2, VS -1, ME +1
Dværge	ST +2, Beh -1, FF -1, Hel +1
Hobitter	FF +1, VS +2, ME -1

F. Spilleren kan nu fordele nogle points på grundegenskaberne. Spilleren tæller figurens grundegenskaber sammen, og de point han kan fordele afhænger af denne sum. Hvis summen er 74 og under slås helt om fra D!

Hvis summen er	får man	17 points
75		
76-77		16
78		15
79-80		14
81		13
82-83		12
84		11
85-86		10
87		9
88-89		8
90		7
91-92		6
93		5
94-95		4
96		3
97-98		2
99 og mere		1

I denne fase må en grundegenskab højest forhøjes med 4.

G. Hver figur slår 3T6 for sit udseende.

H. Figurens styrke, behændighed og fingerfærdighed ændres efter figurens vægt således:

vægt i kg.	styrke	behændighed	fingerfærdighed
-30	-5	+3	+3
31-40	-4	+2	+2
41-50	-3	+1	+1
51-60	-2	+1	0
61-70	-1	0	0
71-80	0	0	0
81-90	+1	0	0
91-100	+2	-1	0
101-110	+3	-1	-1
111-120	+4	-2	-1
121-130	+5	-2	-2
131-140	+6	-3	-2
141-	+7	-3	-2

Egenskaber højere end 24 nedsættes til 24. Egneskaber under 3 forøjes til 3.

J. På grundlag af figurens helbred fastsættes basis UP og tillæg til LP.

helbred	LP-tillæg	UP
3	0	7
4-5	1	8
6-7	2	9
8-9	3	10
10-13	4	10
14	4	11
15	5	11
16	5	12
17	6	13
18	6	14
19	7	15
20	7	16
21	8	17
22	8	18
23	9	19
24	10	20

K. På grundlag af høj viljestyrke gives tillæg til UP.

viljestyrke	UP-tillæg
14	1
15	2
16	3
17	4
18	5
19	6
20	7
21	8
22	9
23	10
24	11

L. På grundlag af styrken gives minusser eller plusser på LP og UP. I tabellen er der også oversigt over hvilke våben der kan anvendes med den angivne styrke.

styrke	LP	UP	våben / missilvåben	kølles	skade
3	-2	-3	dolk(T6)		T4
4	-2	-2	lille spyd(T6)		-
5	-1	-2	/ slynge(T6)		-
6	-1	-1	lille hammer(T6-1)		-
7	0	-1	kortsværd(T6) / kortbue(T6)		-
8	0	-1	håndøkse(T8) / armbrøst(T10)		T6
9	0	0	spyd(T8)		-
10	0	0	sabel(DA+3)		-
11	0	0	hammer(T8-1) / alm.bue(T8)		-
12	0	0	bredsværd(T8)		-
13	0	+1	stridsøkse(T10)		T8
14	0	+1	kæmpe-spyd(T10)		-
15	+1	+1	/ langbue(T10)		-
16	+1	+2	stor hammer(T10-1)		-
17	+2	+2	1½-håndssværd(T10)		-
18	+2	+3	stor økse(T12)		T10
19	+3	+3			-
20	+3	+4			-
21	+4	+4			T12
22	+4	+5			-
23	+5	+5			-
24	+5	+6			-

Spyd er spyd anvendt som to-håndsvåben. 1½-håndssværd er anvendt som eet-håndsvåben. Alle missilvåben er to-håndsvåben. Parenteserne angiver hvilke terninger man anvender for at finde skaden på modstanderen når man rammer.
Hvis den styrke man anvender er mere end 5 points højere end nødvendigt lægger man +1 til skaden. Dette gælder dog ikke dolk eller missilvåben.
M. Figurens skjoldeevne(SE) sættes til figurens behændighed divideret med 3. Tallet rundes nedaf.

SPILLEREN GIVER NU FIGUREN ET NAVN!

N. Forinden figuren starter i spillet giver spilleren figuren 48 ugers træning. Til at betale træningen får han 1200 sd. Endvidere får figuren sit tøj, en kniv, et melee våben(f.eks. et sværd), et missilvåben + 20 pile/bolte hertil, samt et skjold. Træningen svarer til det figuren har lært i årene før han begynder i spillet.
O. Grundegenskaberne, udover helbred og udseende, kan trænes så figuren opnår flere points.
- at træne styrke, behændighed, fingerfærdighed eller taleevne koster 10 sd pr. uge. Figuren skal bruge 4 uger pr. point han ønsker at stige, og kan højst stige 5 point
- at træne viljestyrke koster 25 sd pr. uge. Figuren skal bruge 8 uger pr. point han ønsker at stige.
- at træne magisk evne koster 50 sd pr. uge. Figuren skal bruge 12 uger pr. point han ønsker at stige.
Når styrke og VS stiger får det indflydelse på LP og UP!

IV. BEVÆGELSE OG KAMP

Når enten SM eller spillerne ønsker det skal figurerne (papbrikker eller metal/plastikfigurer) placeres på et taktisk kort over området. Dette kort har sekskantede felter, og målestokken er et felt pr. meter. Hver figur skal placeres i sit eget felt således at figurens front (evt. markeret med en streg på figurens fod) peger mod et af feltets seks sider, og ikke mod et hjørne.
Figuren er omgivet af seks felter. De tre felter foran figuren kaldes figurens sværdzone.
Når der er to parter på det taktiske kort, og det er nødvendigt at bruge en præcis rækkefølge, sker alle handlinger i følgende rækkefølge:
a. figurer i nærkamp, der prøver at ramme eller holde modstanderen.
b. figurer i nærkamp, der prøver at undvige.
c. figurer der affyrer modmagiformularer.
d. figurer der affyrer missilvåben eller trylleformularer
e. hvert hold (normalt SM's og spillernes) slår en terning. Et hold kan have fået tillæg for hurtighed eller planlægning. I tilfælde af ens slag slås om. Det hold der slår højest bestemmer om det vil flytte først eller sidst. Hvis holdet ikke kan blive enigt hurtigt flytter det sidst.
f. det ene holds figurer flyttes.
g. det andet holds figurer flyttes.
.....evt. det tredie holds figurer osv.
h. figurer der gør andet, herunder kamp efter bevægelse.
Hvis flere figurer foretager sig noget under samme trin (a-h), f.eks. slår på hinanden, regnes handlinger for at være foregået samtidig, og effektueres altså begge.
Hvis en figur prøver at ramme en anden figur, der tager sit skjold frem i samme trin(a-h), får forsvareren kun gavn af skjoldet hvis angriberen har flyttet eller drejet sig under dette trin.
Når det er en figurs tur til at handle kan han prøve en af følgende 5 muligheder, afhængig af om han er engageret eller ej, og af hvad figuren vil gøre under dette trin.
A. blive stående og evt. dreje een side (to sider = D)
B. flytte et felt, evt. tilbage, samt evt. dreje een side
C. flytte fra modstanders sværdzone ind i hans felt
D. flytte reduceret bevægelse (afhængig af rustning)
E. flytte fuld bevægelse (afhængig af rustning)
Når figuren anvender C, D eller E kan han kun gå fremad/skråt fremad (dvs. gå ind i sin sværdzone).
Hvert felt figuren går ind i koster 1 flyttepoint, hver drejning af en side koster 1 flyttepoint.
Når en figur går ind i et felt i en modstanders sværdzone må han ikke gå videre under dette trin(a-h), men gerne under næste.
Af følgende tabeller kan man se hvad der kan kombineres med de 5 bevægelsesmuligheder.

Ting der kan gøres hvis figuren er i nærkamp.

A Blive i feltet. Dette kan kombineres med følgende:
1. Slå på modstander (slå, sparke, kradse, bide m.m)
2. Holde på modstander.
3. Tage våben frem af bælte.

B. Prøve at undvige til nabofeltet. Dette kan ikke kombineres med andet.

Ting der kan gøres hvis figuren er engageret, dvs. i modstanders sværdzone.

A Blive stående i feltet, evt. dreje een side.
B Gå et felt, evt. tilbage, evt. dreje een side.

Dette kan kombineres med følgende:

AB 1. Slå på modstander med meleevåben. Hvis figuren har flyttet sig er dens VF forminsket med 5.
AB 2. Kaste våben mod figur i missilzone. Hvis figuren har flyttet sig er afstandsfaktor formindsket med 1.
AB 3. Tage et våben frem fra skede eller bælte.
AB 4. Tage skjold frem fra overarm/skulder.
AB 5. Tage pille eller lignende som haves i hånden.
A 6. Falde ned (chance for at tabe ting eller slå sig)
A 7. Affyre missilvåben.
A 8. Affyre magisk formular.
A 9. Rejse sig fra liggende til knælende.
A. 10. Rejse sig fra knælende til stående.
C En engageret figur kan også prøve at komme ind i mod standerens felt og komme i nærkamp. Spilleren meddeler, at hans figur prøver at gå ind i en modstanders felt. Modstanderen slår nu to gange med sit våben. Hvis eet eller begge slag rammer angriberen kommer han ikke ind i feltet. Skaden fra det første slag rammer angriberen normalt, men han får aldrig skade af det andet slag, uanset resultatet af det første slag.

En engageret figur kan selvfølgelig også gøre andet, f.eks. vende sig om og gå væk, bøje sig ned osv., men i sådanne tilfælde får modstanderen et ekstra slag med VF +10.

Hvis en figur, der er engageret, går et felt bagud har en modstander lov til gratis at gå ind i feltet. Begges VF forminskes med 5 for at have flyttet et felt.

Ting der kan gøres hvis figuren ikke er engageret.

A Blive stående i feltet, evt. dreje een side.
B Flytte et felt, evt. tilbage, evt. dreje een side.
D Flytte fremad med reduceret bevægelse.
E Flytte fremad med fuld bevægelse.

Dette kan kombineres med følgende:

ABD 1. Slå på modstander. Hvis figuren har flyttet sig er VF forminsket med 5 pr felt flyttet/side drejet.
ABD 2. Kaste våben mod figur i missilzone. Hvis figuren har flyttet sig se nr. 7
ABD 3. Tage et våben frem fra skede eller bælte.
ABD 4. Tage skjold frem fra overarm/skulder.
ABDE 5. Tage pille eller lignende som haves i hånden.
AB 6. Drikke af flaske eller lign. som haves i hånden.
ABD 7. Affyre missilvåben. Hvis figuren har flyttet sig er afstandsfaktoren forminsket med 1 pr. felt flyttet/side drejet.
ABD 8. Lade kortbue, alm.bue eller slynge.
A 9. Lade langbue eller armbrøst. Armbrøst kræver flere faser at lade.
A 10. Forberede/lade magisk formular.
A 11. Affyre magisk formular.
A 12. Lægge sig ned.
A 13. Rejse sig op.
AB 14. Samle ting op fra gulvet.
AB 15. Tage skjold og våben frem.
A 16. Tage ting op fra taske, pung eller lomme.
AB 17. Hoppe.
A 18. Sigte.
A 19. Tage bue frem fra kogger eller arm.
ABD 20. Bære tunge ting, f.eks. rambuk, borde eller båre
ABD 21. Snuppe ting fra bord eller lignende.
BD 22. Kravle.
B 23. Mave sig.
ABD 24. Kravle på stige.

En figur kan frit gå bagfra ind i en modstanders felt og komme i nærkamp, hvis modstanderen er engageret eller optaget på anden måde.

De forudgående tabeller er ikke fuldstændige (ingen ville kunne være det!), men de dækker de mest almindelige aktiviteter i kamp. Af andre kan nævnes: springe op på og over ting, vælte ting, kaste sand med foden, gå på line, rulle sig, klatre i tov, svinge i lysekroner, hoppe af og på hest, gøre et reb fast, udløse fælder.....

Nærkamp.

Chancen for at undvige er (30 + ST + Beh + VF i nærkamp) - (modstanderens ST + Beh + VF i nærkamp)
Hvis undvigelse lykkes flyttes figuren ind i et tilfældigt nabofelt i liggende stilling.
Chancen for at ramme i nærkamp er som i alm. melee.
I nærkamp kan skjold ikke anvendes, og af våben alene dolk. Hvis man bruger de bare næver i nærkamp er skaden halvdelen af hvad en kølle ville have givet (dvs. at en person med ST 8 vil give en skade på en halv T6 rundet op) og skade går altid først af på UP, indtil de er opbrugt, derefter på LP.
Chancen for at holde en modstander i nærkamp er (20 + ST + FF + VF i nærkamp) - (modtanderens ST + Beh + VF i nærkamp/kniv). Hvis man fra starten af fasen holder modstanderen fast er chancen forøget med 60.
Hvis begge parter ender fasen i feltet er der 1/6 chance for at figurerne ruller ind i nabofelt.

Kamp mod figurer i sværdzone(meleekamp).

Når en figur ønsker at slå på en modstander i sin sværdzone, tager man figurens VF med det pågældende våben, og trækker derfra modstanderens SE samt regulerer med evt. modifikationer. Dette giver et tal der kan være negativt. Man ser i meleetabellen hvor stor chancen er for at ramme med dette tal (f.eks giver et tal 5, en chance på 27 for at ramme). Figurens spiller slår nu T100, hvis terningerne viser mindre eller lig med chancen har figuren ramt. Spilleren slår nu en terning (afhængig af våbnet) og udregner skadens omfang i SP.
Spilleren til den ramte figur trækker fradrag for rustning og magisk beskyttelse fra, hvis der er flere SP tilbage mister den ramte figur 1 eller 2 UP efter spillerens valg, eventuelle yderligere SP mister spilleren i LP.

Retræte.

Hvis angriberen ønsker det, og han har ramt forsvareren, kan han tvinge denne et felt tilbage, evt. skråt tilbage, og gå ind i dennes felt. Hvis forsvareren ikke ønsker at gå tilbage kan angriberen vælge mellem at give forsvareren et ekstra SP, eller gå ind i feltet og være i nærkamp.

Ramme godt.

Hvis terningslaget er mere end 20 under det krævede terningslag gives der pr. 20 under det krævede et ekstra SP. 20-39 under +1 SP, 40-59 under +2 SP, 60-79 under +3 SP 80-99 under +4 SP osv.....
Dette gælder også ved missilangreb.
F.eks. RipLaKish med VF8 slår ud efter Karla den Store, der har en SE på 5. Chancen for at ramme med disse tal er 8-5 = 3 hvilket giver 61%. RipLaKish slår T100 og får 39, hvilket er 22 under det krævede slag. Da RipLaKish bruger bredsværd slår han en T8. Terningen viser 5, dertil lægges 1 for at ramme godt, ialt 6. Da Karla har ringbrynje på går 3 SP fra, Karla vælger at lade 2 SP gå fra i hendes UP, således at der bliver 1 SP tilbage der går fra i hendes LP.

Besvime.

Hvis en figur i éen fase mister mindst halvdelen af de LP figuren havde ved starten af fasen besvimer han. (f.eks. har en figur med normalt 15 LP fået et sår, så han ved starten af fasen kun har 10 tilbage. I fasen får han et sværdhug der giver 4 LP skade og bliver ramt af en pil der giver 1 LP skade. Figuren besvimer.)
Endvidere besvimer en figur hvis hans LP synker til 3 eller derunder.
En besvimet figur kan bringes til bevidsthed efter ca. 30 minutter. Hvis figuren ligger uden at nogen tager sig af ham vågner han T10 timer senere.

Træthed.

Hvis en figur ikke har flere UP tilbage er han træt.
Dette har følgende kedelige virkninger for figuren:
1. Hvis figuren er angriber i melee/nærkamp giver det en modifikation på -8.
2. Hvis figuren er forsvarer i melee/nærkamp giver det en modifikation på +4.
3. Figuren giver 1 SP mindre skade ved angreb med meleevåben, bare næver, bue og slynge, men ikke med armbrøst.
4. Figuren er 2 faser ekstra om at lade en armbrøst.
5. Afstandsfaktoren ved missilangreb forminskes med 1.
6. Figuren flytter eet felt mindre pr. fase hvis figuren vælger at flytte fuld eller reduceret bevægelse.
7. Alle tyvefærdigheder regnes for et trin lavere.
8. Trylleformularer kan ikke affyres.

Dø.

Når en figurs LP er -10 eller derunder er han død (kan evt. magisk genoplives)
Når en figur har 0 til -9 LP tilbage mister han et LP pr. 3 faser hvis man ikke tager sig af ham (forbindes).
Hvis figuren forbindes m.v. mister han 1 LP pr. time.

Genvinde LP.
For at genvinde LP skal figuren tage det roligt og ikke træne, men hvile. Han kan rejse i moderat tempo.
Hvis figuren gør det har han en chance pr. dag på 5 x helbred for at genvinde 1 LP.

Genvinde UP.

Pr. times hvile (sidde behageligt)	½ UP
Pr. times søvn (roligt og trygt)	2 UP
Pr. times søvn (uroligt, koldt eller vådt)	1 UP

MELEETABEL.

VF-SE differance	chance for at ramme hvis differencen er negativ	chance for at ramme hvis differancen er positiv
0	48	48
1	43	53
2	39	57
3	35	61
4	31	65
5	27	69
6	24	73
7	21	76
8	18	79
9	16	82
10	14	84
11	12	86
12	11	88
13	10	90
14	9	91
15	8	92
16	7	93
17	6	94
18	5	95
19	4	96
20-	3	97

KAMPMODIFIKATIONSTABEL (meleevåben).

Forsvarer ligger ned	+6
- angribes bagfra	+10
- har ryg mod mur	+2
- er i mere end to modstanderes sværdzone	+2
- træt (uden UP)	+4
Angriber ligger ned	-6
- knæler	-3
- er i mere end to modstanderes sværdzone	-2
- træt (uden UP)	-8
Pr. felt flyttet/side drejet af angriber	-5

AFFYRING AF MISSILER.
Chancen for at ramme med missilvåben er MFxafstandsfaktoren.
Afstandsfaktoren for forskellige missilvåben på forskellige afstande ses af følgende tabel, der også viser om våbnet på afstanden giver større eller mindre skade end normalt.

Afstandsfaktor våben:	4	3	2	1	½
kastedolk	1-7	8-9	10-12	13-15	16-20
spyd	1-7	8-12	13-15	16-20	-
slynge	1-7	8-15	16-30	31-45	-
kortbue, alm.bue	1-7	8-15	16-30	31-60	61-120
langbue	1-7	8-15	16-50	51-100	101-200
armbrøst	1-7	8-15	16-80	81-160	-
magiske missiler	1-5	6-10	11-20	21-40	41-80
afstandsbonus	+2	+1	0	-2	-4

Modifikationer på afstandsfaktor:

a. Figuren har anvendt fasen umiddelbart før affyringen til at sigte på målet	+1
b. Målet står stille og er ikke opmærksom på skytten	+1
c. Pr. felt flyttet / pr. side drejet i affyringsfasen	-1

Hvis missilet kommer fra målets missilzone og målet har skjold fremme er der 4/6 chance for at missilet rammer skjoldet (og som hovedregel ikke gør skade). De 4/6 chance beregnes efter at man har set om målet ellers ville have været ramt.
Hvis målet er helt eller delvis dækket, f.eks. af et træ, borgmur eller lign. bestemmer SM chancen for at dækningen rammes og ikke figuren.
Skydes der på en figur i meleekamp er der 4/6 chance for at ramme det ønskede mål og 2/6 chance for at ramme en af målets modstandere (efter at have afgjort om der er ramt overhovedet).

Våbentræning.
De våben man kan træne er opdelt i forskellige grupper. Våbenfærdighed med eet våben i en gruppe gælder også som VF i andre våben i samme gruppe. Hvis en figur har VF5 med sabel har han altså også VF5 med f.eks. kortsværd, bredsværd og 1½håndssværd. VF med et våben som meleevåbe f.eks. dolk eller spyd, har ingen indflydelse på MF med samme våben som missilvåben og omvendt.
For at stige een grad i VF eller MF, f.eks. fra 4 til 5 sværd, skal man have 4 ugers vellykket træning (ikke nød vendigvis i træk). Hver uges træning koster 25 sd uanset om den er vellykket eller ej. Chancen for at træningen e vellykket er angivet i hver våbengruppe. (Ch.:)
For missilvåben gælder, at de første 4 ugers træning giver en MF=FF, og der skal ikke slås for vellykkethed.

Meleevåben.

A. Dolk/Kniv. Ch.: 4FF+2Beh-3VF
Kort stik og snittevåben. Er det eneste våben der kan anvendes i nærkamp. I meleekamp, dvs. mod figurer i sværdzonen, er VF 10 mindre pga. våbnets størrelse.

B. Kamp uden våben. Ch.: 4FF+2Beh-3VF
Egentlig ikke et våben, men evnen til med slag, spark, brydning, kvælning at gøre modstanderen skad Kan kun anvendes i nærkamp.

C. Hammer(forskellige størrelser). Ch.: 4FF+2Beh-3V Slagvåben som især er effektivt mod panser.

D. Sværd. Ch.: 4FF+2Beh-3VF
Alm.sværd(kortsværd, bredsværd og 1½håndssværd) og en-ægget sværd-sabel. Lange hug og stikvåben. Sabel giver stor skade på letpansrede, men lille skade på svært pansrede.

E. Økse.(forskellige størrelser) Ch.: $\frac{8FF+4Beh}{3}$ -2VF
Hugvåben som giver større skade end tilsvarende sværd, men er sværere at lære.

F. Kølle(alle størrelser). Ch.: 6FF+3Beh-10VF
Slagvåben som er relativt let at lære, men svært at blive god til.

G. Spyd(som meleevåben). Ch.: 4FF+2Beh-3VF
De anførte skader gælder hvis spyd anvendes som tohåndsvåben. Anvendt som ethåndsvåben er skade -2.

Missilvåben.
For alle missilvåben er Ch.: 8FF-2VF

H. Bue.

J. Armbrøst.
Let armbrøst tager 3 faser at lade. Skade T10.
Alm.armbrøst tager 5 faser at lade. Skade T12.
Tung armbrøst tager 7 faser at lade. Skade T12+1.

K. Slynge.
Relativt kort skudafstand. Det eneste missilvåben, udover dolk, man kan have på sig uden at det kan ses Hvis slynge anvendes som ethåndsvåben kræver det to faser at lade.

L. Dolk.
Skade T6. De færreste dolke er velegnet til kast. Tillad kun specielle kasteknive til kast.

M. Spyd.
Anvend den anførte skade +1.

Praktisk erfaring. Hvis en figur har ramt 10 gange med et missil- eller meleevåben regnes det som en uges træning. Han skal dog stadig slå for "træningens" vellykkethed.

Skjoldeevne. Evnen til ikke at blive ramt af meleevåben. Alle figurer starter med en SE=$\frac{Beh}{3}$ nedrundet.
Hvis figuren i en kamp ikke har skjold er hans SE halveret. Hvis han ikke har skjold, men et våben hvormed han kan afparere modstanderens våben, kan han vælge at have fuld SE og halv VF. Træning er som med våben.
Ch.: 6Beh-3SE. Ingen praktisk erfaring tæller.

V.MAGI

Magi er evnen til at udløse en energi, der ligger uden for en selv, ved hjælp af symbolske ord og håndbevægelser. Disse ord og håndbevægelser giver eller prøver at give en vis effekt, og "opskriften" på disse ord mv. kaldes en formular. I spillets formularbeskrivelser er alene skrevet den ønskede virkning.
For at kaste en formular skal man først have lært den. Alle formularer kræver en uges vellykket undervisning.
Når man skal kaste formularen bruger man først en fase til at forberede(lade) formularen, dernæst skal man i næste fase enten bruge et UP (aldrig LP) og affyre formularen, eller vælge ikke at affyre den. Man kan ikke gemme forberedelsen.
Mellem forberedelsen og affyringen kan andre magere affyre evt. modformularer.
Formularer kommer i forskellige niveauer I-VII. Jo højere niveau, desto sværere er den at lære og affyre med held.
Inden for hver enkelt formular kan mageren få rang(R). Denne rang har intet med formularens niveau at gøre. Rangen har indflydelse for chancen for at affyringen sker med held. Rangen har ofte indflydelse på hvor langt mageren kan kaste formularen, hvorlænge den virker og på effekten af formularen.
Hvis en formular ikke lykkes er der mulighed for uheldige bivirkninger kaldet backfire (bagslag).
De magiske formularer er delt op i grupper eller grene. En figur kan frit lære de formularer der hører til grenen "almen", men for at lære andre formularer skal man være tilknyttet den trolddoms eller magigren formularen hører under.
Man kan kun være tilknyttet en gren i sit liv. Dvs. at en figur der er tilknyttet ildmagigrenen kun kan lære formularer der hører til ildmagi og almenformularerne.
Hvis en figur ønsker at skifte gren, skal han først i den nye gren undergå en ceremoni hvor han magisk glemmer de gamle formularer.
I beskrivelsen af formularerne skal alle brøker rundes op.

Niveauer.

Basischancen for at affyre en formular, antallet af erfaringspoint nødvendige for at stige en rang, samt sværhedsgraden mht. at lære formularerne fremgår af følgende skema:

Niveau	Basischance i %	erf.point	sværhedsgrad
I	1xME+60	50	5
II	2xME+30	100	15
III	3xME	150	30
IV	4xME-30	200	50
V	5xME-60	300	75
VI	6xME-90	400	100
VII	7xME-120	500	150

Chancen for at lære en formular er:
5xmagerens IQ plus summen af niveauerne på de formularer mageren allerede kan minus den nye formulars sværhedsgrad. F.eks. er chancen for en mager med en IQ 15, der kan 3 formularer af I. niveau og 1 formular af II.niveau, der forsøger at lære en III. niveaus formular på en uge 5x15+((3x1)+2)-30 = 50%. Når man har lært formularen har man rang 1 med den.
Chancen for at affyre en formular er:
Basischance + 5xmagerens rang med formularen. F.eks. hvis en mager med ME12 og rang 4 i jordmagerformularen grav (der er på III. niveau) prøver denne formular er chancen (3x12)+(5x4) = 56%. Hvis det lykkes vil formularen på 10 minutter have gravet et hul der er 4m^2 stort.
Et terningslag på 00 er altid mislykket.
For at stige en rang skal mageren bruge erfaringspoints vedrørende den formular han ønsker at stige i.
For at stige en rang med en formular skal mageren bruge et antal erfaringspoints lig med den rang han ønsker at stige til x det antal effarenhedspoints som står ud for det niveau formularen har. F.eks. hvis ovennævnte jordmager ønsker at stige til rang 5 skal han bruge 5 x 150 points.
Erfaringspoints kan fås på to måder:
a. Praktisk erfaring. Hver gang en figur i kamp, eller med anden rimelig grund(udover at øve sig), i en presset situation bruger formularen og den lykkes får han erfaringspoints svarende til 100-chancen for at formularen lykkes. F.eks. hvis ovennævnte jordmager havde held med at få sit hul gravet fik han 100-56 = 44 erfaringspoints. Ved visse formularer, der med rimelighed også benyttes i hverdagen, f.eks. fakkel, nattesyn, flyve og helbrede, er det mere rimeligt at give 10 erfaringspoints pr. uge.
b. Meditation og træning. Hvis en figur i en uge træner og mediterer angående en formular han har lært får han 200 erfaringspoints. Ved slutningen af ugen skal han af hensyn til faren for backfire affyre formularen, men succes er ingen betingelse for at få de 200 points.
Prisen for undervisnin incl. materialer er 50sd x formularens niveau pr. uge. Prisen for meditation mv. incl. materialer er 25sd pr. uge.
Hvis mageren har noget i en hånd, udover stav eller dolk, skal formularen kastes som var den et niveau højere.
Hvis mageren har noget i begge hænder skal formularen kastes som var den to niveauer højere.
Hvis begge magerens hænder er bundne eller han er kneblet kan formularen ikke kastes.
Hvis mageren bærer brigantine eller tungere panser skal formularen kastes som var den tre niveauer højere.
Hvis mageren ryster på hånden skal formularen kastes som var den et niveau højere.
Hvis det modificerede niveau er højere end 7 kan formularen ikke kastes.
Hvis en person i brigantine eller tungere rustning prøver at kaste en formular investeret i stav eller lignende er chancen for succes kun 50%.
Pulvere og drikke virker normalt.

Backfire(bagslag).

Hvis formularen ikke lykkes og terningslaget ender på 0, f.eks. 00, 90, 80.... sker der backfire. SM slår hemmeligt T100 og lægger magerens VS til. Spilleren skal ikke have resultatet at vide før han lægger mærke til f.eks. at han er stum. Mageren vil da vide at han er blevet stum men ikke hvor længe.
Backfireresultater:

01	Mageren er død
02	- - lam i T6 måneder
03	- - blind i T6 måneder
04	- - stum i T6 måneder
05	- - forvirret i T6 måneder (som formularen!)
06	- er døv i T6 måneder
07	- ryster på hænderne i T6 måneder (OVF, DVF, MF, tyveegenskaber, ME ½)
08	- mister 3R med formularen
09	- er lam i T6 uger
10	- - blind i T6 uger
11	- - stum i T6 uger
12	- - forvirret i T6 uger
13	- - døv i T6 uger
14	- ryster på hænderne i T6 uger
15	- mister 2R med formularen
16-18	- er lam i T6 dage
19-21	- - blind i T6 dage
22-24	- - stum i T6 dage
25-27	- - forvirret i T6 dage
28-30	- - døv i T6 dage
31-33	- ryster på hænderne i T6 dage
34	- mister 1R med formularen
35	Slå om og træk 10 fra terningkastet.
36-40	I T6 timer tager mageren dobbelt skade af alt samt bruger dobbelt antal UP ved formularkast.
41-42	Formularen virker om muligt modsat, f.eks. bliver man tung hvis formularen var hæve sig, ellers sker der intet.
43-45	Formularen virker normalt, men forkert sted. 10% chance for at den rammer mageren eller dennes felt. Ellers tilfældigt på et felt inden for rækkevidde.
46-50	Mageren mister T6 LP
51-65	- - T10 UP og/eller LP
66-70	- er lam i T6 timer
71-75	- - blind i T6 timer
76-80	- - stum i T6 timer
81-85	- - forvirret i T6 timer
86-90	- - døv i T6 timer
91-95	- ryster på hænderne i T6 timer
96-100	- er uden magisk kraft (som formularen undertrykt trolddomskraft)
101-	INTET

Slår man 35 mere end en gang trækkes 10 fra flere gange.
F.eks. slås der for en mager med en VS på 15
Første gang slås 20+15=35 omslag
Anden gang slås 30+15-10=35 omslag
Tredie gang slås 03+15-10-10$-2 Mageren er død.

Magiske mure m.m.
Alle magiske mure har maximalt målene: Højde R:2 meter
Bredde Rx2 meter
Tykkelse 1 meter
På R3 kan muren laves som en halvcirkel og på R5 kan den laves som en cirkel, evt. med et hul til indgang.
Ved nogle formularer er der skrevet noget i en parentes til sidst, f.eks. sejhud, usynlighed eller forbandelse. Dette fortæller hvilken type formular det er, idet f.eks. alle "sejhud"-formularer virker på samme måde, men ikke lige stærkt eller lige længe.
Alle "usynlighed"-formularer kan afsløres ved almenformularen "afslør usynlighed".
En figur kan kun beskyttes af en "sejhuds"-formular af gangen.

ALMENFORMULARER

I.Niveau.
A.FAKKEL KA: Rx2m V: Rx1 minut
Formularen kastes på en spids genstand, f.eks. sværdod, stavspids eller klippefremspring, og fra spidsen stråler et kraftigt koldt lys 3 meter til alle sider. Lyset giver ingen varme.
B.OPDAGE MAGI RV: Rx2m V: 1 fase
Mageren vil i sin missilzone mærke hvor der er magiske genstande, personer og felter. Han vil mærke om udstrålingen er svag, normal eller stærk. Han vil ikke mærke noget om formularernes art.
II.NIVEAU.
A.MAGISK UDSTRÅLING.KA: røre V: variabel se tabel
Mageren giver en ting han rører og som højst vejer R^2 kg en magisk udstråling som kan opdages ved formularen opdage magi.
Varigheden af den magiske udstråling afhænger af R.

R1	10 minutter
R2	1 time
R3	6 timer
R4	1 dag
R5	1 uge
R6	1 måned
R7	3 måneder
R8	6 måneder
R9 osv.	(R-8) år

B.SPÆNDE BEN KA: Rx3m V: straks
Formularen kastes på en enkelt humanoid. Hvis denne i samme fase eller fasen før har flyttet sig falder han, medmindre han slår 4xBeh eller under på T100.
C.MAGISK SKUD KA: Rx3m V: straks
Mageren skyder fra sin fingerspids et lille magisk kraftfelt der gør T6+1 skade. Rustning hjælper. Ingen afstandsbonus. For at formularen skal gøre skade skal den både lykkes at fyre af, og den skal ramme som ethvert andet missilvåben.
D.BÅL KA: Rm V: R faser
Magerren fylder et felt i sin missilzone med magisk ild. Alle der går igennem feltet/eller stod i feltet da formularen blev fyret af mister 2 UP. Hvis man står en fase i feltet mister man 4 LP. Rustning uanset art halverer skaden. Ilden vil have samme virkning mod vilde dyr, trolde og udøde som almindelig ild.
E.OPDAGE GULD KA: Rm V: 1 fase
Mageren vil i sin missilzone mærke hvor der er guld.
F.OPDAGE SØLV som E
G.OPDAGE METAL som E
H.OPDAGE LIV som E
I.OPDAGE VAND som E
III.NIVEAU.
A.NATTESYN KA: Rx2m V: Rx3 faser RV: 10m
Målet får nattesyn og ser som en kat om natten. Det kræver lidt lys, f.eks. lys himmel. Farver kan ikke ses og almindelige bogstaver kan ikke læses.
B.AFSLØR TROLDDOM RV: Rx2m V: 1 fase
Formularen vil for mageren afsløre hvilke magiske formularer der er i kraft indenfor hans missilzone, f.eks. stop missiler, stenhud, skarphed og glat gulv. Den vil ikke afsløre magiske genstande, illusioner og usynlige.
C.MAGISK SKJOLD KA: selv V: Rx2 faser
Mageren beskyttes af et grønligt kraftfelt der har følgende virkning mod angreb forfra (dvs fra magerens missilzone):
1. Missil(incl. lyn og kuldestråle). På alle missiler, som normalt ville have ramt mageren, har han et redningskast(RK) på 75, dvs. en chance på 75% for at kraftskjoldet tog missilet.
2. Meleeangreb. Mageren har en skjoldeevne på 8 uden at skulle koncentrere sig om kampen. Han kan også forberede formularer bag skjoldet, selv om han står i modstanderens sværdzone.
3. Ildkugle, flammehænder og lign.. Skjoldet trækker 6 fra skaden.
Skjoldet har ingen virkning på f.eks. frygt eller kuldeterning.
D. SLØRING KA: Rx2m V: Rx2 faser
Målet bliver sværere at se, høre og lugte. Den øger målets SE, liste og gå uset med 4 og giver et RK på 25 mod missiler.
E.UDLØS MAGI KA: røre V: straks
Mageren udløser den magi der er i berørte ting, typisk er formular. Den bruges især til at udløse formularer i magiske ting hvor man ikke kender udløserordet/grebet.
F.BLIDT FALD KA: Rx3m V: Rx2 faser
Målet (max Rx25kg) falder blidt ned 3m pr. fase uden at tage skade.
G.OVERSÆTTE KA: Rx1m V: R minutter
Målet kan oversætte/forstå hvad han hører/læse andre sprog. Forståelsen afhænger af R.

R 1-3	enkelte ord
R 4-5	grov mening
R 6-8	det meste
R 9-10	flydende

Bemærk at visse sprog er enklere at forstå, medens andre, f.eks. gamle uddøde sprog, vil være sværere, dvs. kræve højere rang for at forstå.
H.OPDAGE UDØDE KA: Rx1m V: 1 fase
-som dødemanerformularen.
J.AFSLØRE USYNLIGE KA: Rx1m V: Rx1 fase
Formularen undertrykker beskyttelsesformularer som f.eks. usynlighed, gå uset, tigerstribet, i magerens missilzone, således at de usynlige ting(f.eks. magerøre) og personer bliver normalt synlige for alle.
IV.NIVEAU.
A.CHOCKSKJOLD KA: selv V: Rx2 faser
Alle der i en fase har rørt ved eller er rørt af mageren eller dennes tøj får T4 skade.
Alle der i hele fasen rører eller bliver rørt af mageren får T6 skade.
Hvis personen rører magerens tøj med sine hænder hjælper rustning ikke.
B.BESKYTTELSE MOD SYRE KA: Rx2m V: Rx2 faser
Målet er totalt beskyttet mod syre og andre ætsende stoffer.
C.STOP MISSIL KA: Rx2m V: Rx2 faser
Målet beskyttes fuldstændig mod kastede og afskudte missiler, incl. magiske missiler. Derimod giver den ingen beskyttelse mod lyn, kuldestråle, ildkugle og lign. eller mod nedrullende sten. Store missiler, f.eks. fra katapulter kan vælte målet.
D.BLINK KA: selv V: straks
Mageren teleporteres til et af ham udpeget felt i sin missilzone max Rx2m væk.
E.HOPPE KA: Rx1m V: Rx2 faser
Målet kan hoppe/springe R/2 gange så højt/langt som ellers. Formularen giver ingen garanti for sikker landing. Hvis man f.eks. springer over en 10m høj mur får man på den anden side af muren et frit fald på 10m.
Figurer i rustning hopper ikke så godt.
F.LANGSYN KA: Rx2m V: Rx1 minutter
Målet ser superskarpt, ca 100 gange bedre, dvs. at personer ses klart på 1km afstand, og små bogstaver ses 50m væk. Formularen giver ikke noget bedre syn i mørke.
G.MAGISK NET KA: Rx2m V: 10 minutter
Mageren kaster et lille tidligere lavet net af tynd tråd, ca. 5x5cm samtidig med formularen. Chancen for at ramme er som med magisk missil. Hvis formularen lykkes bliver nettet til et stort (diameter 5m), klæbrigt, magisk net. Figuren i nettets centrum har et RK på Beh for at rulle sig ud inden nettet rører ham, figurer i nettets inderste cirkel har et RK på 2xBeh, figurer i yderste cirkel har et RK på 3xBeh.
De der bliver fanget af nettet kan ikke flytte sig, og deres VF er nedsat med 10. Missilskydning ud af nettet er umuligt. Chancen for at skære sig ud i en fase er 2xFF, hvis en person udenfor prøver er chancen 3xFF.
H.SEJHUD KA: Rx2m V: Rx2 faser
Ved angreb mod målet tager dette R/2 færre SP skade.
J.SKARPHED KA: Rx1m V: Rx2 faser
Formularen kastes på et spidst eller skarpt våben uanset materiale. Våbenet gør R/3 ekstra skade.
K.KNUS KA: Rx1m V: Rx2 faser
Som skarphed, men på stumpe våben.
L.HURTIGHED KA: Rx3m V: Rx2 faser
Målet kan flytte R/2 flere felter pr. fase, maximalt dog dobbelt så hurtigt. Endvidere er VF og SE +R/2 (men ikke sigteevne og MF)

V.NIVEAU.

A.KLATRE KA: Rx1m V: Rx2 faser

Målet får klæbefelter på hænder og fødder og kan klatre op ad lodrette vægge og på lofter med en fart af 1m pr. fase. Målet kan ikke have noget i hænderne når han klatrer, men kan "stå" stille og bruge en hånd, f.eks. til at åbne et vindue. Man kan ikke klatre i rustning eller tungt læsset, heller ikke på mure der er magiske eller antimagiske (De fleste mure til militære fæstninger og større huse er antimagiske.)

B.HÆVE SIG KA: Rx1m V: Rx2 faser

Målet kan hæve sig med en fart af +Rm til -Rm pr. fase. Når effekten forsvinder daler figuren stille ned. Figuren hæves kun op og ned, men han kan "gå" med armene på loft, eller trækkes med reb (eller vinden).

Når en person hæver sig vil han ofte "vælte" og ingen kamp eller missil/formularaffyring kan finde sted (figuren mangler simpelthen et stabilt grundlag.)

C.UNDERTRYK MAGI KA: Rx2m V: Rx2 faser

De magiske formularer/virkninger der er kastet på målet/et felt/en person/en ting, undertrykkes sålænge undertryk magi formularen er i kraft. Det gælder uanset de andre formularers niveau eller om det er en permanentvirkning. Målet kan godt kaste egne formularer, men en magisk stav vil f.eks. ikke virke.

Bemærk at en undertryk magi på en person f.eks. undertrykker han sejhud, men ikke hans evt. magiske våben, og at en undertryk magi på et felt undertrykker magiske mure og glat gulv, men ikke magiske våben m.m. i feltet.

VI.NIVEAU.

A.DOBBELFART KA: Rx2m V: Rx1 faser

Målet kan i sin fase tage to faser, en fase før de andre, og en fase efter de andre. Hans VF og SE er forøget med 4 og han har et RK mod alle missilangreb på +1xBeh. I sin dobbeltfase kan han gøre hvad han ønsker, dog kan han ikke affyre magi uden at de andre har haft mulighed for at kaste modformularer. I hver fase målet bruger dobbelfart forbruger han 1 UP. Formularen kan ikke kombineres med hestefart.

B.VEND MISSIL KA: Rx2m V: Rx2 faser

Målet beskyttes mod missiler som "stop missil", endvidere returneres de til afsenderen. Chancen for at et missil rammer afsenderen er ½xafsenderens MF x afstandsfaktor. Evt. RK som afsenderen har fordobles.

VII.NIVEAU.

A.FLYVE KA: Rx2m V: Rx2 faser

Målet kan flyve med en fart af 12m pr.fase vandret eller 4m pr. fase opad. Pr. fase bruges 1 UP. Målet kan under flyvning anvende våben og magi.

B.TELEPORTATION KA: røre V: straks

Målet(person eller ting) flyttes straks, hvis målet aksepterer teleportationen, til et sted som er godt kendt af mageren i forvejen. Mageren kan være præcis, f.eks. "Til min seng", eller mere generel "Til mit hus" eller "Til byen Valon". I alle tilfælde teleporteres målet ikke ind i mennesker og ting.

Teleportationsafstand og masse afhænger af R:

R1	10m	1kg
R2	100m	5kg
R3	1km	25kg
R4	10km	100kg
R5	100km	250kg
R6	1000km	500kg
R7 -	10000km	500kg

SPECIELLE ALMENFORMULARER

ALPHA. OPHÆV MAGI. KA: Rx1m V: straks

Mageren siger hvilket niveau han ønsker at kaste formularen mod, samt målet (ting, person eller felt). Hvis formularen lykkes ophæves alle magiske formularer kastet på målet inden for nævnte eller lavere niveau. Allerede indtrufne virkninger af formularer ophæves ikke, f.eks. sejhudens fradrag på tidligere skader, ildmurens skade og ildspåsættelse.

På magiske ting der har ladninger har formularen kun virkning hvis den kastes på VII. niveau. Så fjernes T6 ladninger. På magiske ting med varige virkninger har formularen kun virkning hvis den kastes på VII. niveau og mageren rør den i 10 minutter.

Formularen læres som en I. niveau formular, men rang læres som VII. niveau formular. Formularen kan ikke ophæve forbandelser på personer.

BETA. GENEREL MODFORMULAR. KA: ubegrænset V: straks

Når en mager har ladet en formular(dvs. udtalt trylleordene og gjort bevægelserne), men før den er fyret af, kan enhver mager der kan se mageren eller præcis ved hvor han er bruge modformularen. Modformularen kastes på samme niveau som hovedformularen(uanset om hovedformularen eller dennes niveau kendes). F.eks. hvis hovedformularen er en IV. niveau formular er chancen for at modformularen lykkes 4ME-30+(Rx5). Hvis modformularen lykkes er hovedformularen mislykket (ingen backfire). Man slår først for modformularen efter at hovedformularens mager har besluttet sig til at kaste sin formular.

Formularen læres som I. niveau, rang fås som VII. niveau, og den tager kun 1 fase at lade og kaste, men koster 2 UP at kaste. En modformular kan ikke annuleres af en anden modformular.

GAMMA. SPECIEL MODFORMULAR. KA: - V: straks

Dette er ikke en formular, men en magisk teknik, som alle magere kender. Hvis en mager A ser/hører en anden mager B forberede en formular, som A kan kaste, kan A bestemme at hans egen evne til at kaste formularen trækkes fra B's evne til at kaste formularen. A bruger en fase til dette, og det koster ham 1 UP. Afstanden mellem de to magere må højest være A's kasteafstand med den pågældende formular. A træffer sin beslutning samtidig med at B affyrer sin formular, så B har ikke mulighed for at høre om noget vil genere ham før han prøver at affyre formularen. Backfire for B beregnes efter hans modificerede chance for at kaste formularen, f.eks. hvis B's chance er 98 og A's chance er 67 er B's modificerede chance 31, og hvis B slår 40 sker der backfire.

DELTA. UNDERTRYK MAGISK ENERGI. KA: Rx5m V: straks

Formularen kastes som en almindelig III. niveau formular, men kan ikke mødes med modformular, hverken generel eller speciel. Mageren siger, hvis formularen lykkes, det antal UP han vil anvende til at undertrykke målets magiske energi. Målet får undertrykt magisk energi i et antal UP lig med magerens ME + magerens anvendte UP - målets ME. De UP hvori den magiske energi er undertrykt, kan ikke anvendes til at kaste formularer, men kan anvendes som normale UP hvis målet f.eks. bliver såret. UP får sin magiske energi tilbage på samme måde som man får UP igen, nemlig ved hvile og ro.

EPSILON. INVESTERERITUAL. KA: røre V: -

Ritualet betraktes som en III. niveau formular. Dette ritual anvendes når mageren gerne vil "gemme" formularer i ting, så han senere kan affyre formularerne uden at skulle anvende UP, med større chance for virkning og med mindre chance for backfire. Mageren bruger en måned (28 dage i træk) til ritualet. Når måneden er gået kaster han først den formular han gerne vil have i tingen, hvis denne mislykkes er måneden spildt og der er mulighed for backfire. Hvis hovedformularen lykkes slår han for om ritualet lykkes, hvis dette mislykkes er måneden spildt og der er mulighed for backfire. Hvis ritualet lykkes er formularen gemt i den/de ønskede ting. Uanset om ritualet lykkes eller ej mister mageren alle sine UP. Formularen kan gemmes i tingen i indtil Rx1 måned, hvor R er rang med formularen der skal gemmes.

Formularen kan gemmes på to måder:

A. Formularen får virkning på den der spiser tingen. Tingen vil typisk være piller eller væske i små glas. Med ritualet kan man lave R portioner væske eller R-2 piller. Når en person tager en magisk pille/væske slås T100, hvis denne er 01-90 virker formularen normalt, er den 91-99 er der ingen virkning, er den 00 har piller m.m. om muligt modsat virkning.

B. Formularen skal senere affyres, og gemmes i:
   1. En træstav eller andet af træ (evt. ham. eller ben)
   2. En ring eller andet af metal (f.eks. sværd)

B1. Hvis formularen gemmes i træ m.m. gemmes der R ladninger. For at udløse en ladning af formularen siger den der har træstaven m.m. i hånden (enten mageren eller en anden) kodeordet i en fase og i den næste fase udløses den. I stedet for kodeordet kan formularen udløs magi (almen III.E) anvendes. Når formularen skal affyres slås T100, hvis denne er 01-90 affyres formularen normalt, hvis den er 91-99 er der ingen virkning, hvis den er 00 er der backfire.
   Generel modformular virker normalt. Speciel modformular virker således at chancen lægges til T100, hvis T100 er over 100 ingen virkning, hvis T100 også ender på 0 er der backfire.

B2. Hvis formularen gemmes i metal gemmes kun R/2 ladninger og der kommer backfire ved T100 på 91-00. Man kan på en gang have to magiske ringe m.m. virksomme eller klar til affyring. Desuden kan man have ubegrænsede mængder ringe f.eks. i taske eller snor om halsen.

En mager kan ikke gemme formularer i noget som i forvejen er magisk eller indeholder formularer.

ANIMATOR

En animator søger at få magt over døde ting.

II.NIVEAU

A.Reparere KA: røre V: se nedenfor

Mageren kan selv reparere mindre skader, brækkede ting og huller, f.eks. knækket spydskaft, ituslået vase, hul i tøj osv.. Der må højst mangle stumper og lign. for RxR gram. Varigheden af repararionen afhænger af R:

R1	10 minutter
R2	1 time
R3	6 timer
R4	1 dag
R5	1 uge
R6	1 måned
R7	4 måneder
R8	1 år
R9-19	T10+R år
R20	permanent

B.Magisk lås KA: røre V: R^3xl time

Låsens sværhedsgrad forøges med R, så det bliver sværere at dirke den op.

III.NIVEAU

A.Bugtale RV: Rxlm V: Rx2 faser

Mageren kan få sin tale til at lyde fra et hvilket som helst punkt i missilzonen.

B.Finde ting RV: Rx3m V: 1 fase

Mageren kan føle hvor en bestemt genstand er (indenfor sin missilzone). Mageren skal have set tingen før, eller den skal kunne præciseres, f.eks. Oles ring, Sørens dolk. Formularen kan ikke bruges til at finde generelle ting, f.eks. guld, mad, våben, skatte eller rum/værelser f.eks. spisekammeret, våbenrummet, skattekammeret.

C.Glat gulv KA: Rx3m V: Rx2 faser

R sammenhængende felter af et normalt gulv (træ, fliser, sten, klippe, is, men ikke grus og græs) gøres meget glatte. Personer i feltet vil falde, men har et redningskast:

Omstændigheder	RK
a. Stå stille i feltet	5xBeh
b. Gå et felt	3xBeh
c. Slås eller gå mere end 1 felt	2xBeh

Man kan maximalt kravle et felt pr. fase. Hvis gulvet er meget glat i forvejen (bonet parketgulv eller vådt glat stengulv) er RK -25. Hvis gulvet er meget ru (uhøvlede brædder) er RK +25.

D.Kugle KA: Rx5m V: straks

Mageren kaster med hånden en metalkugle, ca. 1 cm i diameter, som han tidligere har taget i hånden, mod et mål. Chancen for at ramme er som med armbrøst. Med en form for telekinese styrer mageren kuglen og sætter kuglens fart op, således at skaden på målet er: $\frac{\text{afstand til mål}}{2}$ -T6+R

F.eks. hvis en mager med rang 8 rammer et mål 20 m væk og terningen er 4 er skaden: 20/2-4+8=14

Hvis kuglen når ud til Rx5m uden at ramme noget springer den uden skade. Kuglen er ikke et magisk missil.

E.Hæve ting KA: Rx3m V: Rxl minutter

Mageren kan hæve Rx25kg døde ting og flytte det i alle retninger med en fart af Rm pr. fase. Det løftede skal være dødt (udøde er ikke døde), dog må maximalt 10% af det løftede være levende, f.eks. en kat på en bænk. Hvis tingen rammer personer kan den skubbe dem omkuld, men ikke direkte skade.

F.Animere bøjelige ting KA: Rx3m V: Rxl fase

Mageren kan dirigere bøjelige ting, som f.eks. et lagen, et reb, et tæppe, med en styrke på Rx10kg, dvs. at han ved R=5 kan holde en mand nede med et reb med en styrke på 50kg. Tingene kan ikke flyve, men kravle, rulle, vride sig med en fart på Rm pr. fase. Personers eget tøj og grej kan ikke anvendes mod personen pga. tilhørsforholdet til personen.

IV.NIVEAU

A.Bøje træ KA: Rx3m V: straks

Formularen kan bøje en planke/bræt/gren af træ til ubrugelighed, hvis diameteren i cm er lig med eller under R, eller omkredsen i cm er lig med eller under Rx3. En bue eller et spyd regnes for at have en diameter på 3 cm. Alle magiske effekter regnes for at have dobbelt tykkelse. Husk at mange buer (ikke langbuer) er lavet af horn eller metal.

B.Dirk KA: lm V: straks

Formularen påvirker låsen, som om låsen blev forsøgt opdirket af en tyv med tyvefærdighedsdirken med et trin lig med R. Bolte, slåer, faldgitre, døre uden nøglehul m.v. kan ikke åbnes.

C.Våbenfrastød KA: Rxlm V: Rx3 faser

Formularen kastes på een person (evt. dyr eller ting) og eet våben. Hvis våbenet slås mod personen er personens SE forøget med Rx2. Hvis våbenet kastes/skydes får personen et RK på Rx5.

V.NIVEAU

A.Hold der KA: Rx3m V: Rx3 minutter

Målet, der skal være en dør, lem, port, faldgitter, låg eller lign., holdes fast med en kraft på Rx250kg uanset om der er lås i døren eller ej. Man kan stadig hugge igennem døren.

B.Magerøje RV: Rx10m V: Rx5 minutter

Mageren kaster med lukkede øjne formularen og skaber et usynligt øje, som han nu ser igennem, og som kan flyttes med 10m pr. fase. Øjet kan flyve gennem luften og komme ind af huller mindst 3x3cm. Hvis mageren ser med sine egne øjne er formularen brudt. Øjet opdages som usynlige væsner.

C.Magerøre RV: Rx10m V: Rx5 minutter

Mageren kaster med en finger i hver øre formularen og skaber et usynligt øre, som han nu hører igennem, og som kan flyttes med 10m pr. fase. Øret kan flyve gennem luften og komme ind af huller 3x5cm. Hvis fingrene fjernes fra ørerne er formularen brudt. Øret kan opdages som magerøje. Bemærk at det på ikke godt kendte steder er meget vanskeligt at finde rundt. Det er som at være blind uden at kunne føle. Man kan kombinere magerøje og magerøre hvis figuren før nogen af dem kastes siger at han vil prøve kombinationen. Hvis en af formularerne mislykkes betyder det at ingen af dem lykkes.

VII.NIVEAU

A.Åbn KA: Rxlm V: straks

Den af mageren udpegede dør, lem, port, faldgitter presses op uanset bolte, låse osv., idet målet påvirkes med en kraft på Rxl ton. Låsetøj osv. ødelægges ikke, men personer, der prøver at holde døren, kan blive klemt. Evt. fælder vil blive udløst.

B.Animation KA: Rx3m V: Rxl minutter

Mageren animerer R^3xlkg dødt materiale, der flyttes med Rm pr. fase. Kraften er R^3kg. Borde løber, stolearme holder fast, statuer slås, klippestykker ruller og udstoppede dyr slås. Lig og skeletter kan animeres med denne formular.

DYREMAGI

Dyremagi beskæftiger sig med dyr og med at få egenskaber som dyr har. Humanoider samt intelligensvæsner betragtes ikke som dyr.

I.NIVEAU

A.Opdage dyr RV: Rx3m V: 1 fase

Mageren vil i sin missilzone mærke hvor der er dyr, samt hvor store de er.

B.Opdage hensigt RV: Rx3m V: 1 fase

Mageren kan mærke et dyrs følelser, f.eks. angst og sult.

C.Skindhud KA: Rx3m V: Rx10 minutter

Formularen kastes på R/3 mål, og giver en beskyttelse på 1SP pr. angreb. (Sejhud)

II.NIVEAU

A.Samtale med dyr RV: Rx3m V: Rxl minutter

Mageren kan ved tegn og lyde udveksle tanker m.m. med dyr. Forståelsen afhænger af R:

R 1-3	meget lidt
R 4-5	grov mening
R 6-8	det meste
R 9-10	"flydende"

B.Tigerstribet KA: røre V: Rx10 minutter

Målet vil så længe han er i skov, krat eller opad klipper og højest bevæger sig lm pr. fase, falde helt sammen med omgivelserne (Usynlighed).

III.NIVEAU

A.Ildfluelys KA: røre V: Rxl time

Mageren kan i en lukket gennemsigtig beholder skabe et svagt lys som skinner Rm til alle sider. Lyset kan ikke anvendes til læsning og syning, men er ellers fuldt anvendeligt.

B.Kattesyn KA: Rx3m V: Rx10 minutter RV: Rxlm

Målet får syn som en kat. Det kræver lidt lys, f.eks. lys himmel eller fakkel 100m borte. Farver kan ikke ses og målet kan ikke læse.

C.Falkeblik KA: Rx3m V: Rx10 minutter

- som almenformular langsyn.

D.Edderkoppenet KA: Rx3m V: Rx5 minutter

- som almenformular magisk net.

E.Bøffelhud KA: Rx3m V: Rx10 minutter
Formularen kastes på R/3 mål og giver en beskyttelse på 2 SP pr. angreb (Sejhud).
F.Vintersøvn KA: Rx3m V: Rx1 døgn
Målet (dyr eller andre) vil kun ønske at komme til at sove, og vil søge hen mod et stille hjørne eller lign. for at sove. Han vil naturligvis forsvare sig og angribe hvis han spærres vejen. Hvis det er et intelligensvæsen har han et RK på 1xVS pr. fase inden han sover for at vågne op. Hvis han vækkes mens han sover vil han blive meget agressiv overfor sine omgivelser.

IV.NIVEAU
A.Kænguruhop KA: Rx3m V: Rx1 minutter
Målet kan hoppe 4m op og ned eller 6m vandret. Med tilløb kan han hoppe 6m op eller 9m vandret. Chancen for at lande sikkert er den samme som hvis en mand springer 1m. Målet kan maximalt have læderrustning på.
B.Edderkoppeklatre KA: Rx3m V: Rx1 minutter
- som almenformular klatre.
C.Herre KA: Rx3m V: Rx1 døgn
Målet, der skal være et dyr, betragter mageren som sin herre (gælder også vilde dyr). RK pr. døgn 1xVS. Målet vil dog normalt ikke angribe artsfæller og vil ikke udføre selvmorderiske handlinger.
D.Chok KA: Rx3m V: Rx1 minutter
Målet (et dyr) bliver stærkt chokeret og prøver at forlade stedet. RK 3xVS.
E.Blodhund KA: selv V: Rx10 minutter
- som jordmagiformular spore.
F.Afværge dyr RV: Rx1m V: Rx1 fase
Ethvert dyr skal slutte hver fase mindst et felt længere væk fra mageren end i fasens begyndelse.
G.Hestefart KA: Rx1m V: Rx1 time
I hver fase flytter målet R felter ekstra, dog maximalt dobbelt fart. Målet kan på vej løbe 20+R km/time.

V.NIVEAU
A.Elefanthud KA: Rx3m V: Rx10 minutter
Formularen kastes på R/3 mål og giver en beskyttelse på 4 SP pr. angreb (Sejhud).
B.Bøje horn KA: Rx3m V: straks
Som animatorformularen bøje træ, dog skal materialet stamme fra dyr: horn, ben, hud.

VI.NIVEAU
A.Kontrollere dyr KA: Rx3m V: permanent
- som sindbinderformularen kontrollere person, men på dyr.

VII.NIVEAU
A.Vinger KA: Rx3m V: Rx10 minutter
Målet kan ved hjælp af let basken med armene flyve med en fart af 20 felter vandret eller 6m lodret pr. fase. Pr. 10 minutter flyver han 5 km. Målet bruger 1 UP pr. 10 minutter. Målet kan ikke under flyvningen anvende våben eller kaste nogen magisk formular.

DØDEMANER (NEKROMANCER)

Dødemanere beskæftiger sig med død, udøde, mørke og frygt.

I.NIVEAU
A.Opdage udøde KA: Rx2m V: 1 fase
Mageren vil mærke hvem af de personer han kan se i sin missilzone der er udøde.
B.Tale med døde RV: 1m V: Rx1 minutter
Mageren kan stille R spørgsmål til den døde hvis formularen lykkes.
Chancen for at den døde kan svare hver enkelt spørgsmål er 100+(5xR)-(10xdage han har været død). Den døde kan kun svare på det han vidste i levende live, og intet om de sidste T6 timer før han døde. Det kræves også at den døde har sin høre- og taleorganer i orden, og at de kan forstå hinandens sprog. Endvidere er det ikke sikkert at den døde taler sandhed, måske kan den døde ikke lide mageren, eller måske vil han have hævn eller lave sjov.

II.NIVEAU
A.Skyggefelter KA: Rx3m V: Rx2 faser
Mageren fylder R sammenhængende felter med skygge (3m højt). Ingen, heller ikke med lys eller nattesyn, kan se igennem et skyggefelt, men man kan se 1 felt ind i skyggen.
B.Mørke KA: Rx5m V: Rx1 minutter
Mageren skaber et mørke i en kugle med en diameter lig med R. Mørket kan oplyses med lyskilder indenfor kuglen.
Mørkets sorthed afhænger af R:

R 1-5	stjerneklar nat
R 6-9	overskyet nat
R 10 +	helt sort

III.NIVEAU
A.Flyvende ben KA: Rx5m V: straks
Mageren affyrer en benstump (som han tidligere har anbragt mellem to fingre, f.eks. i ladefasen) mod et mål. Chancen for at ramme er som med magisk missil. Skade T6+R. Afstandsbonus. Skjold og sejhud beskytter normalt. Rustning og pels giver dobbelt fradrag. Benstumpen skal være fra en humanoid, f.eks. fingerknogle. (Magisk missil)
B.Mørkesyn KA: Rx3m RV: Rx2m V: Rx10 minutter
Hvis der bare er en lille smule lys, f.eks. en fakkel 50m væk eller stjernelys, ser målet klart Rx2m. Farver kan ikke ses, men bogstaver kan læses.

IV.NIVEAU
A.Disanimere skeletter/zombier KA: Rx2m V: straks
Mageren disanimerer T6-3+R skeletter/zombier og disse vil falde livløse til jorden. De kan senere genanimeres.
B.Beskyttelse mod udøde KA: Rx3m RV: Rx1m V: Rx2 fs.
Udøde vil ikke gå nærmere end Rm til målet, men de går ikke tilbage hvis målet nærmer sig.
C.Animere lig/skeletter KA: Rx5m V: R døgn
T6-3+R lig/skeletter bliver zombier/skeletter og er under magerens kontrol. Mageren kan enten dirigere dem direkte indenfor almindelig høreafstand, eller programmere dem med en ordre på maximalt 25 ord. Han kan frit skifte mellem de to former for kontrol.
D.Skyggemur KA: Rx3m V: Rx1 minutter
Mageren skaber en mur af magisk mørke (man kan se igennem/ind i som skyggefelter). Mageren kan flytte muren et felt i een fase hvis han på T10 slår under sin R. Alle der kommer ind i skyggemuren skal slå på frygttabel RK: 2xVS.

V.NIVEAU
A.Benmur KA: Rx3m V: Rx1 minutter
Mageren skaber en mur bestående af sammenvævede skeletter og ben, der hele tiden synes at bevæge sig. Alle der kommer indenfor Rm af muren skal første gang de ser muren slå på frygttabel. RK: 3xVS. Endvidere skal alle i hver fase gøre det hvis de kommer nærmere end 2m fra muren eller prøver at klatre over(uf!). RK: 3xVS. Hvert felt af muren kan tage 100 SP. Personen der kastede formularen bliver ikke påvirket af benmuren.
B.Ondt øje KA: Rx3m V: Rx1 døgn
Målet har nedsat sin VF, MF, sigteevne, VS, ME, FF, Beh, Hel, SE, tyvefærdigheder med R/3. (Forbandelse).
C.Skyggevåben KA: Rx1m V: Rx1 minutter
Formularen kastes på et våben og får følgende virkning:
a.Brugeren kan i hver fase lave eet skyggefelt i sin sværdzone. Maximalt R.
b.Hvis våbnet gør mindst 1 point skade på LP skal den ramte slå på frygttabel. RK: 5VS-5R.
D.Frygt KA: Rx2m V: Rx1 minutter
Alle humanoider, intelligensvæsner samt almindelige dyr i magerens missilzone bliver bange og skal slå på frygttabel. RK: 3VS-5R. Formularen virker kun på den der i kastefasen var i missilzonen.
E.Afværg udøde RV: Rx1m V: Rx1 fase
Alle udøde skal slutte hver fase mindst 1 felt længere væk fra mageren end i fasens begyndelse.
F.Bortjag udød KA: Rx3m V: straks
Målet (en udød) vil straks ile tilbage til sin grav eller hvor han blev begravet. Han vil blive der i mindst Rx1 time.

VI.NIVEAU
A.Dræne liv KA: Rx1m V: straks
Mageren tager fra målet Rx1 UP, eller hvis der ikke er flere UP, LP, hvoraf mageren kan bruge halvdelen til sig selv eller andre personer, som han rører.

FRYGTTABEL	slå T10
1	besvimer af skræk
2-3	løber sanseløs væk fra mageren, taber våben, farer ind i vægge og ned i afgrunde.
4-6	løber hurtigt, men fornuftigt væk.
7	overgiver sig
8-9	kæmper videre med VF -4
10	går bersærk og angriber med VF +4

HELBREDER

Denne magiske gren beskæftiger sig med at helbrede m.m personer og dyr for sår, sygdomme o. lign. En formular kan kun kastes R gange pr døgn (fra solopgang til solopgang)

I.NIVEAU

A. Rense mad og drikke KA: 1m V: Et døgn
Mageren renser R kg mad/væske for alle skadelige ting og sygdomskim (undtagen egentlig gift, som er tilført) således at maden er uskadelig. Endvidere forbedres smagen, således at man kan spise den uden at kaste op.

B.Sterilisere KA: Røre V: Straks
Mageren renser et sår eller en ting (f.eks. kniv) fuldstændigt for bakterier m.m. Kan også anvendes mod betændelse, bylder og bumser.

C.Opdage syge RV: Rx3m V: 1 fase
Mageren mærker hvilke af de R nærmeste personer i hans missilzone, der er syge, samt hvor syge de er (lidt, middel, meget, dødssyg)

D.Fjerne smitte KA: 1m V: -
Mageren gør en person eller ting (tøj) smittefri, således at f.eks. en koppepatient ikke smitter resten af sygdomsperioden.

E.Mærke liv RV: røre V: 1 fase
Mageren kan mærke, om personen er i live, og hvor mange LP han har tilbage.

F.Termometer RV: røre V: 1 fase
Mageren kan med 0,1° usikkerhed måle temperaturer indenfor 5°-50°.

II.NIVEAU

A.Opdage gift RV: røre V: 1 fase
Mageren mærker om der i en person, i mad eller i en beholder er gift.

III.NIVEAU

A.Helbrede chok og skrammer KA: røre V: straks
Målet får T6-3+R UP tilbage. Formularen kan ikke gengive UP anvendt til at affyre magi, men kan gengive UP tabt ved backfire

B.Bedøve KA: røre V: Rx10 min
Målet er bedøvet som under narkose. Hvis det sker mod målets vilje, har han et RK på 4xVS for ikke at blive bedøvet.

C.Skelne sygdom KA: røre V: 1 fase
Mageren kan føle, hvad målet fejler, hvis det er en sygdom, som han kender. Hvis det er en sjælden sygdom eller forbandelse, vil han mærke symptomerne, f.eks. feber. Han vil også fornemme om det er en magisk eller naturlig sygdom.

D.Overføre liv KA: røre V: -
Mageren overfører et UP/LP pr fase fra sig selv til målet. Max. R point kan overføres.

IV.NIVEAU

A.Vække KA: 1m V: straks
Mageren kan vække enhver person eller dyr, der er i dvale eller som sover (også magisk søvn). Besvimede personer kan også vækkes, men de vil hurtigt besvime igen eller miste UP/LP.

B.Modstå smerte KA: røre V: Rx1 time
Den berørte legemsdel eller person (dyr) mærker ikke smerter (incl. fra kulde eller varme).

C.Holde frisk KA: røre V: Rx1 døgn
Mageren kan holde Rx10 kg organisk materiale f.eks. et lig eller madvarer fri for nedbrydelse og fordærvelse. Foruden at bruge formularen for at bevare lig til de kan oplives, bruges den til at bevare mad frisk - et slags magisk køleskab.

D.Røntgenøjne RV: Rx1m V: 1 fase
Mageren kan se igennem personer, tynde ting f.eks. gardiner og dyner. Knogler og metalting vil træde kraftigt frem.

V.NIVEAU

A.Helbrede sår KA: røre V: straks
Målet får T6-4+R LP tilbage, 1 pr. fase. Formularen kan helbrede både indre og ydre sår.

B.Helbrede blindhed KA: røre V: straks
Målet får sit syn tilbage. Formularen kræver at øjet er til stede. Ellers må øjet først gendannes ved regenerere-formularen.

C.Helbrede døvhed - svarende til helbrede blindhed

D.Helbrede stumhed - svarende til helbrede blindhed

E.Helbrede manglende lugtesans - svarende til h. bl.

F.Helbrede lamhed - svarende til helbrede blindhed

G.Neutralisere gift KA: 1m V: straks
Gift i målet (person, dyr, beholder, våben) er straks og uigenkaldelig uskadelig. Formularen hjælper ikke på den skade, som giften allerede har gjort.

H.Helbrede sygdom KA: røre V: straks
Mageren kan helbrede alle naturlige sygdomme, kendte og ukendte, men ikke forbandelser. Skade som sygdommen allerede har givet, f.eks. lammelser, vansir eller tab af LP fjernes ikke.

VII.NIVEAU

A.Genoplive KA: røre V: straks
Med formularen kan mageren genoplive en død person til liv igen.
Først slår man for om formularen lykkes. Hvis den mislykkes kan mageren eller andre straks eller senere prøve igen.
Hvis formularen lykkes slår man for om kroppen kan klare genoplivningschoket. Chancen for at kroppen kan klare det er 75+helbred-5xantal dage personen har været død. Fradraget er kun 1 pr. dag hvor liget har været holdt frisk ved nedfrysning, ved nedsaltning eller ved magi. Fradraget for den tid liget har været frisk er maximalt 30.
F.eks. Tanto med et helbred på 12 var død i 2 dage før hans venner magisk holdt ham frisk. Herefter varede det 8 dage før han blev forsøgt genoplivet. Hans chance for at kroppen kan klare der er:
75+12-((2x5)+(8x1))= 87-18=69
Hvis kroppen ikke klarer genoplivningschoket er personen permanent og uigenkaldelig død. Hvis kroppen klarer genoplivningschoket er personen levende. Han mister permanent et helbredspoint og når han lever op har han kun et LP og et UP.
Kroppen skal evt. genopbygges før genoplivningen.
Når en mager har lavet et succesfuldt kast, skal der gå en uge før han kan kaste igen.
Der kan kun gemmes én formular pr. investereritual.

B.Regenerere KA: røre V: -
Mageren kan genopbygge ødelagte organer, lemmer, øjne, ører som de var: Han kan genopbygge Rx100 g pr. formularkast, idet han opbygger 10 g pr minut.
Han kan også ændre kroppen med Rx10 g pr kast, f.eks. give større/mindre barm, slankere krop, lige næse, smalle læber. Formularen kan kastes på dels levende, dels døde personer/dyr. Med formularen kan man ikke ændre folks evner. Det er hovedsagelig til genopbygning af personer samt skønhedskirugi.

C.Helbrede forbandelser KA: røre V: straks
Formularen fjerner forbandelser, der er kastet på levende væsener eller på ting.

ILDMAGI

Ildmagere beskæftiger sig med ild, lys, varme og røg. Ildmagi kan ikke kastes, hvor der ikke kan være ild, bl.a. i vand eller lufttomt rum.

I.NIVEAU

A.Lys KA: Rx2m V: Rx5 min.
Mageren skaber et lyscentrum indenfor Rx2m af ham selv. Mageren kan styre lyscentret med Rx1m pr fase indenfor Rx5m fra ham. Fra lyscentret skinner et lys (som alm. kunstigt lys) ud max. Rx1m (mageren kan skrue lysstyrke op og ned.

B.Feild KA: Rx5m V: Rx1 min.
Formularen kastes på R/2 personer, der får et svagt lysende skær, der ikke giver nogen skade, men personerne er nemme at se i mørke. Personerne kan ses Rx25m væk.

II.NIVEAU

A.Magisk ild KA: Rx2m V: Rx3 faser
Mageren fylder R/2 felter med magiske flammer. Ellers som almenformular "Bål".

B.Røgmur KA: Rx3m V: Rx1 min.
Mageren skaber en mur af magisk røg, som man ikke kan se igennem. Personer der er i, eller går igennem muren hoster i T6 faser, hvor SE, VF og tyvefærdigheder er minus 10. RK for ikke at blive påvirket af røgen er 4xHel. Røgen blæses væk efter ca. R faser, hvis der er træk eller vind.

III.NIVEAU

A.Beskyttelse mod røg KA: Rx3m V: Rx1 min.
Formularen kastes på R personer, der beskyttes fuldstændig mod alm. røg og røgmur. Ved giftig røg eller luftarter tager de R/2 mindre skade.

B.Beskyttelse mod ild KA: Rx3m V: Rx1 min.
Formularen kastes mod R/2 personer, der beskyttes helt mod ild og varme ting, der er max. Rx100°C varme (kogende vand 100°C, lejrbål 400°C, ildebrand 1000°C). Der vil stadig være let ubehag ved varmen, og røg vil stadig genere.

Endvidere nedsættes skade forårsaget af ild/varme/ildkugle med R point.

C.Opvarme KA: Rx3m V: til kølet af
Mageren kan få temperaturen til at stige Rx3°C i en terning med luft med hver side Rxlm. Dette vil normalt ikke skade nogen, men kan opvarme rum og evt. få kuldeelskende dyr til at flygte.
Mageren kan i stedet opvarme Rx500g metal med Rx50°C, således at temperaturen stiger med 50°C pr fase. Formularen kan f.eks. smelte bly i blyruder, gøre sværd og rustninger varme, hvilket normalt ikke giver store skader, men bevirker at målet af al kraft vil prøve at smide det eller køle det af.

D.Sluk RV: Rx3m V: straks
Mageren slukker ild i R sammenhængende felter, f.eks. alm. bål, ildebrand, fakkel, ildmure, magisk ild. Ilden forsvinder med 1 felt pr. fase. Mageren kan ved formularstart udpege felterne, eller kan hver fase udpege et nyt.

IV.NIVEAU

A.Ildmissil KA: Rx3m V: straks
Mageren skyder fra sin finger et missil af ildenergi, der gør en skade på D+R. Ramme chance er som magisk missil. Ingen afstandsbonus. Skjold, rustning og sejhud hjælper (Magisk missil)

B.Flammehænder KA: Rxlm V: straks
Mageren kaster fra sine to bare hænder (tommelfingrene sammen og fingrene spredt ud) en ildvifte, der går R felter ud i hans missilzone. Skaden er 2D4 (evt 1D8) på alle i området. Rustning, sejhud og formularen magisk skjold hjælper, alm. skjold ikke. Personer, der står i ildviftens yderfelter, har en chance på 2xBeh for at springe ud af viften uden skade. Personer, der står i ildviften, har en chance på 2xBeh for at kaste sig ned inden ilden rammer dem, således at de kun tager halv skade.

C.Ildvåben KA: Rxlm V: Rxl min.
Formularen kastes på et metalvåben, incl pilespids, der vil flamme op uden at skade våbenet eller brugeren. Våbenet lyser som en fakkel. Våbenet giver ekstra skade med R/2. På koldblodede/vekselvarme (slanger, øgler, øglemennesker), planter og udøde giver den R ekstra skade. Mod de udøde etc. forøges VF med R/2. På R7 kan mageren lave et våben helt af flammer. Flammevåbenet vil ikke give normal skade, men uanset våbenets størrelse vil skade være T6 samt tillæg som ovenfor for ilden.

D.Afværge ild RV: Rxlm V: Rxl fase
Al ild presses hver fase et felt tilbage fra mageren. Dette gælder også ildmur og ildebrand.

V.NIVEAU

A.Ildmur KA: Rx3m V: Rxl min.
Mageren skaber en mur af magisk ild. Mageren kan flytte muren et felt i en fase, hvis han på T10 slår under sin Rang. Alle der går igennem muren eller står i muren mister henholdsvis T6+R/2 UP (evt.LP) og T6+R/2 LP. Personer som muren skabes på eller bliver flyttet hen på har et RK på 4xBeh for at flytte et felt.

B.Ildkugle KA: Rx3m V: straks
Mageren affyrer fra fingeren en lille kugle af koncentreret ild. Når denne rammer et eller andet (væg, gulv , person, blad) eksploderer kuglen. I anslagsfeltet giver den NT6 skade, hvor N=R/3 (dvs R= 1-3 er N=1 , R= 4-6 er N=2). I de seks tilstødende felter giver ildkuglen (N-1)T6 skade. I de 12 omliggende felter giver ildkuglen (N-2)T6 skade. Rustning og sejhud hjælper, alm. skjold hjælper ikke.
Personer der kan tage skade har en chance på 2xBeh for at kaste sig ned og kun få halv skade.
Chancen for at ramme det ønskede felt er som med magisk missil. Hvis forbier, beregner SM hvor kuglen ram mer.

JORDMAGI

Jordmagere beskæftiger sig med jord, sten, metal, samt alt der vokser i jord, planter.
Når formularen kastes skal mageren røre ved eller stå på jorden eller ved noget der er rodfæstet i jorden, f.eks. et hus eller et træ. Jordmagi kan ikke affyres hvis mageren sejler, svømmer, rider, er løftet op eller liggende/stående i et møbel.

II.NIVEAU

A.Barkhud KA: Rx3m V: Rx3 min.
Formularen kastes på R/3 mål. Ved angreb mod målet gør angrebet 2 SP mindre skade (sejhud)

III.NIVEAU

A.Hammer RV: Rx3m V: straks
Mageren fremtryller en stor sten, der farer mod et mål med skade T6-4+R. Skal ramme målet for at gøre skade. Ramme chance er som magisk missil. Afstandsbonus (magisk missil). Skjold, rustning, sejhud hjælper.

B.Flæng KA: Rx3m V: Rx3 min.
Formularen kastes på R/2. Skarpe våben af metal/sten. Våbenene gør R/3 ekstra skade.

C.Kvas KA: Rx3m V: Rx3 min.
Formularen kastes på R/2. Stumpe våben (kølle, slynge, sten) af metal/sten/træ. Våbenene gør R/3 ekstra skade.

D.Grav KA: Rx3m V: 10 min.
Formularen graver på 10 min. i alm. jord eller ler et hul, der er R m^3 stort.

E.Camouflage KA: røre V: Rxl time
Målet falder helt sammen med omgivelserne, hvis der er planter, jord eller klippe, så længe han er stille (usynlighed).

F.Udviskning KA: Rx3m V: Rxl min.
Målet bliver sværere at se, høre og lugte. Det øger målets SE og tyvefærdighederne liste og gå uset med R/2 trin. Målet får et RK på Rx5 ved alle missilangreb

IV.NIVEAU

A.Stenhud KA: Rx3m V: Rxl min.
Formularen kastes på R/3 mål. Ved angreb mod målet gør angrebet 3 SP mindre skade (sejhud).

B.Stenspyd RV: Rx3m V: -
2 faser efter mageren har kastet formularen kommer der ved det sted, mageren stod, da han kastede formularen, R stenspyd op af jorden. De farer mod de mål, som mageren udpegede da formularen blev affyret. Stenspydene vil søge hen mod de udpegede mål, også selv om spydene skal sno sig om hjørner (de er målsøgende). Magerens sigteevne er ligegyldig, men målet har en chance på 3xBeh for ikke at blive ramt. Hvis et spyd ikke rammer et opgivet mål, går det itu uden skade. Et spyd der rammer gør T6-3+R SP skade. Chance for at ramme et skjold er kun 1/6. Rustning og sejhud hjælper.

C.Spore KA: selv V: Rx5 min.
Mageren vil helt sikkert kunne følge et spor der er max RxR dage gammelt. Et spor kan ikke følges hvis det er ødelagt f.eks. af pløjning. Formularen kan ikke anvendes til at spore, hvor mange personer går, f.eks. i byer.

V.NIVEAU

A.Stenmur KA: Rx3 til yderste hjørne V: Rxl min.
Mageren skaber en magisk stenmur. Muren kan ikke brydes ned med alm. redskaber, men den kan klatres over, dog ikke med magiske hjælpemidler eller formularer, da muren er magisk.

B.Kommunikere med planter KA: Rxlm V: Rxl min.
Mageren kan stille max. R spørgsmål til en plante om hvad der er sket i nærheden. Planten kan huske ca. 1 uge. Planters sjæleliv m.v. vil være særdeles begrænset, og de tæller 1,2,3,4,mange og de kan ikke kende forskel på en orc og en dværg. Derimod vil de kunne huske alt om planter og dyr. Planten vil afvise spørgsmål om dens anvendelighed til mad, brænde el. lign., der kunne bringe den i fare.

C.Bøje træ KA: Rx3m V: straks
- som animatorformularen af samme navn.

D.Gå uset KA: røre V: 3x3 min.
Målet bliver ikke usynligt, men man lægger ikke mærke til ham, fordi han har en udstråling af at høre til. Det kræver dog at hans udseende og opførsel svarer til det forventede. At gå i rustning gennem kvindernes baderum eller slå folk ihjel vil selvklart gøre at folk reagerer. Hvis hans opførsel er lidt mistænkelig, skal iagttageren slå under eller lig med summen af sin VS+ IQ for at lægge mærke til manden (usynlighed).

VII.NIVEAU

A.Bræk KA: Rx3m V: straks
Formularen kastes på et våben eller lign. af metal, sten eller træ (ikke ben) med en maximal diameter på 1cm (eller sværd). Det vil så brække.

B.Tunnel KA: Rx3m V: Rxl min.
Formularen skaber en magisk tunnel gennem klippe eller fast jord med højde 2m, bredde 1m og længde Rxlm. Efter formularens udløb er tunnellen igen fyldt ud. Personer der så er i tunnellen bliver derinde.

LUFTMAGI

Luftmagere beskæftiger sig med luften, vinden, kulde, storm og lyn.
Luftmagi kan ikke praktiseres i et lufttomt rum eller under vandet.

I.NIVEAU

A.Opdage gasser RV: Rx3m V: Rxl min.
Mageren kan se/lugte gasarter/luft som er speciel og som kan skade ham eller er ubehagelig for ham, f.eks. søvngas, giftgas og nysegas. Mageren har også en chance på Rx10% for at identificere gasarten (giv plusser og minusser for lette og svære luftarter).

II.NIVEAU

A.Isvåben KA: røre V: Rxl min.afhænger af tempe ratur
Mageren skaber af luftens fugtighed et våben helt af is. Skaden er normal minus 2. Når våbenet har ramt, og efter skade er udregnet, slås en T6. Hvis denne er mindre end rustningens normale fradrag går våbenet i stykker. våbenet regnes ikke som magisk.

B.Tale med vinden - V: Rxl min.
Mageren kan stille R spørgsmål om forholdende indtil R kilometer i den retning, som vinden kommer fra. Vinden kan kun svare på det, som den har set. Hvis spørgsmålet er ledende f.eks. "Der er mange dværge i dalen, ikke også ?" vil vinden være tilbøjlig til at svare ja, uanset sandheden.

C.Tåge KA: Rx3m til yderste hjørne V: straks
Mageren skaber tåge i en terning med en side på Rx2m. I tågen kan man kun se sit eget felt og de seks nabofelter. Tågen kan ligge i timevis hvis der er fugtigt og vindstille. Hvis der er vind vil den forsvinde i få faser.

III.NIVEAU

A.Ørneblik KA: Rx3m V: Rxl time
Målet ser superskarpt, dvs. at han klart ser personer på 1 kms afstand og små bogstaver 50m væk. Det giver ikke bedre syn i mørke.

B.Beskyttelse mod lyn KA: Rx3m V: Rxl min.
Formularen kastes på R/3 mål, som hver tager Rx3 mindre skade, hvis ramt af lyn eller elektrisk stød.

C:Vindpost KA: Rxlkm V: -
Mageren sender et budskab, max. Rx2 ord, med vinden i dennes retning til en bestemt person. Chancen for at modtageren hører det helt korrekt er (R-afstand i km)x 20%. Hvis T100 er over chancen hører modtageren det forvansket eller slet ikke.

D.Magervind KA: Rx3m V: se a,b og c
Mageren gør en af tre ting:

a. Mageren skaber en vind, der blæser uren luft, gasser og dampe væk på 10-R faser. V: 10 faser
b. Mageren skaber en vind, der blæser et lille sejlskib (max vikingeskib) afsted med Rx2 knob. Mageren skal være med i skibet. V: Rx½time
c. Mageren skaber en lille styrbar hvirvelvind ca 3m høj og 1m bred, der bevæger sig Rm pr fase. Den kan ikke skade direkte, men forstyrre dyr, tage telte, tøj og småting med sig osv. Styreafstand Rx3m. V: R faser.

E.Fartpil KA: røre V: Rxl min.
Mageren skal røre R missiler (eller deres beholder). Missilet vil p.gr.a. mindre luftmodstand bevæge sig hurtigere og nøjagtigere gennem luften. Afstandsfaktoren forøges med 1 og skaden forøges med R/3. Missilerne regnes ikke som magiske.

IV.NIVEAU

A.Kuldevåben KA: Rx3m V: Rxl min.
Formularen kastes på et våben, der bliver meget koldt (uden at skade eller genere brugeren). Hvis våbnet giver skade på modstanderens LP, mister modstanderen yderligere T6-3+R LP. Han har et RK på 3xHel for at undgå den yderligere skade.

B.Beskyttelse mod kulde KA: Rx3m V: Rxl min.
Formularen kastes på R/2 mål og har følgende virkninger:

1.Målet kan uden ubehag og skade tåle kulde på minus Rx10°C.
2.Mod kuldeformularer, bl.a. kuldevåben og kuldestråle nedsættes skaden med R SP

C.Lyn RV: - V: straks
Mageren skyder fra en udstrakt finger et lyn. Chance for at ramme er som med magiske missiler.
Skaden er NT8, hvor N=R/3 rundet op. Rustning hjælper. Hvis lynet rammer en væg, inden det har fløjet 30-Rm, kan det slå tilbage.

D.Kuldeterning KA: Rx3m til yderste hjørne V:Rxl min
Mageren skaber en terning med side max. Rm ekstrem kulde. Alle der går igennem eller ender i en fase i terningen tager T6-3+R SP skade. Rustning og sejhud hjælper ikke. Tykt tøj og dyrs pels kan beskytte med 1-4point. Beskyttelse mod kulde hjælper.

E.Istapper KA: Rx3m V: straks
Fra magerens oprakte knyttede hånd skydes R/2 fremtryllede istapper. Disse kan skydes mod et eller flere mål, både i og udenfor magerens missilzone - også bagud. Det kræver bare at mageren kan bestemme hans retning med ca 30° usikkerhed eller efter stemmen. Magerens sigteevne er ligegyldig, derimod har målet en chance på 3xBeh. for ikke at blive ramt. Skade, hvis en istap rammer, er T6-2+R/2. Rustning, skjold og sejhud hjælper, derimod ikke beskyttelse mod kulde.

V.NIVEAU

A.Kuldestråle KA: Rx3m V: straks
Mageren skyder fra sine udstrakte fingre en stråle, ca 1m bred, af kulde. Skaden er T6+R på det første mål, næste mål inden for strålen får 1 SP mindre osv. Max. R/2 mål kan rammes. Sigteevne er ligegyldig. Chance for at undgå at blive ramt er 2xBeh+afstand i meter fra mageren. Rustning, skjold og sejhud hjælper ikke. Magisk skjold og beskyttelse mod kulde hjælper. Tykt tøj kan give en beskyttelse på 1 - 4.

B.Søvngas KA: Rx3m til yderste hjørne V: straks
Mageren skaber i en terning med side R m en stærk søvngas. Chancen for at personer, der er i, eller kommer ind i , terningen straks falder i søvn er 50+Rx5-(målets Hel+VS). Gassen vil meget hurtigt fortyndes og blæse væk i åben luft med mindre virkning, f.eks. 4/5, 3/5, 2/5 eller 1/5 af ovennævnte chance.

SINDBINDER

Denne gren har med magt over folks sind at gøre.
Chancen for at en formular lykkes er normalchancen minus 3xafstand i meter fra mager til målet.
Hvis formularen kastes mod målets vilje har målet et RK på 2xmålets VS - magerens TE - magerens VS
For at TE skal have betydning, skal målet kunne høre magerens stemme. Målet behøver ikke at kunne forstå mageren.
Formularerne kan affyres alle steder uden restriktioner.

I.NIVEAU

A.Modstå smerte KA: Rx3m V: Rxl min.
Målet kan ikke føle smerte hverken ved kulde, varme, tortur eller operationer. Målet tager normal skade.

II.NIVEAU

A.Bøje knæ KA: Rx3m V: straks
Målet vil knække sammen i knæene. Hvis han slår et RK på 2xBeh, falder han på knæ. Ellers falder han til liggende.

III.NIVEAU

A.Langsomhed KA: Rx3m V: Rxl fase
Formularen kasten på R/2 mål. Målenes flytteevne halveres - dog mindst 1, deres VF og SE halveres. De bruger dobbelt antal faser til at lade missiler og magi. Ophæves af almen formular hurtighed.

B.Afværg RV: Rxlm V: Rxl fase
Alle intelligensvæsener skal slutte hver fase mindst 1 felt længere væk fra mageren end i fasens begyndelse. For at formularen skal virke skal målet enten se eller kunne høre mageren (det vil ikke virke på en døv person med ryggen til). Målet får et RK hver fase. Intelligensvæsener er alle væsener, der normalt har et talesprog f.eks. mennesker, øglemennesker, drager, men ikke okser og bjørne.

C.Tab våben KA: Rx3m V: straks
Målet har svært ved at holde noget i sine hænder. I kastefase kan han ikke anvende våbnet (eller hvad han nu har i hænderne). I næste fase skal han slå et RK på 2xBeh for ikke at tabe det.
Bemærk at et skjold normalt sidder med stropper på skjoldarm, og derfor ikke falder af ved denne formular

D.Søvn KA: Rx3m Rxl time
Målet bliver ubeskrivelig søvnig og vil efter T6 faser falde sammen af træthed. Indtil målet sover er hans VF og SE R mindre. Målet har en RK lig med VS+Hel pr fase hvor der er larm og råb omkring ham eller hvis han ruskes for at vågne op. Han vil dog atter blive søvnig efter T6 faser.

E.Mod KA: Rx3m V: Rxl min.
R/2 mål bliver modige og kan ikke påvirkes af frygt (hverken magisk eller anden).
F.Bange KA: Rx3m V: straks
Målet bliver bange og slår på frygttabel (se dødemaner formular "frygt" på V.niv.)
G.Mentalt skjold KA: Rx3m V: Rxl time
Med hensyn til RK forøges målets VS med Rx5.
IV.NIVEAU
A.Dumhed KA: Rx3m V: Rxl fase
Målets ME og IQ nedsættes med R
B.Forvirring KA: Rx3m V: Rx3 faser
Målet er totalt forvirret og tænker: Hvem er jeg, hvad laver jeg her, hvorfor slås folk, hvem er ven/fjende? Målet vil være passiv, men kæmpe hvis angrebet. Han vil normalt blive stående og ikke tillade folk at komme forbi hvis han står i en dør. Husk at race- og sprogproblemer stadig vil være tilstede. Hvis f.eks. en orc altid har betragtet mennesker som fjender vil han ikke nu være venlig.
C.Ven KA: Rx3m V: Rxl time
Målet vil betragte mageren som sin bedste ven, og vil hjælpe denne. Han vil beskytte mageren, give ham mad og vise vej. Målet, der skal være et intelligensvæsen, har stadig sin hukommelse. Hans normale venner er stadig hans venner, hans pligter, f.eks. at stå vagt, er stadig hans pligter. Hver gang mageren prøver at få målet til at gøre noget som han normalt ikke vil gøre får målet et RK for at bryde formularen:

omstændigheder:	RK:
a. Målet skal være venlig mod, og beværte sine normale fjender	Målets VS-(magerens TE+VS)
b. Med våben beskytte mageren mod sine venner.	3xmålets VS-(magerens TE+VS)
c. Målet skal angribe sine venner med våben.	6xmålets VS-(magerens TE+VS)
d. Svigte post, give magiske ting væk	10xmålets VS-(magerens TE+VS)

D.Tankeoverførsel KA: Rx50m V: Rxl minutter
Mageren skaber en telepatisk kontakt med en person som han kan se (røre). Når kontakten er skabt behøver de ikke mere se hinanden. De to personer kan sende meddelelser til hinanden. Hvis personerne ikke forstår hinandens sprog kan kun simple følelser sendes (kærlighed, had, sult, angst)
E.Klodsethed KA: Rx3m V: Rx2 faser
Målet bliver meget klodset. Målets VF, SE, Beh, FF, sigteevne og MF og tyvefærdighedstrin forminskes med R.
V.NIVEAU
A.Glemsomhed KA: Rx3m V: permanent
Målet glemmer alt hvad der er sket i de sidste RxRxR, dvs. R^3, minutter. Ved R=4 glemmes altså alt hvad der er sket de sidste 64 minutter. Det glemte kan aldrig kaldes frem igen, idet det er slettet totalt.
B.Mentalt angreb KA: Rx3m V: straks
Målet falder bevidstløs om og mister R UP (aldrig LP). Rustning, sejhud, skjold osv. giver ikke beskyttelse.
C.Dvale KA: selv eller røre V: læs
Målet er i dvale. Behovet for mad, luft og vand er nul. Hans temperatur vil svinge med omgivelserne og han tages oftest for død. Han vågner automatisk op til den af mageren bestemte tid. Kan vækkes af helbredsformular "vække" og almenformular "ophæv magi".

Rang	Maximal dvaletid
1	1 time
2	1 døgn
3	1 uge
4-5	2 uger
6-8	1 måned
9	2 måneder
10	3 måneder
11	6 måneder
12-19	(R-11) år
20	uendeligt

D.Sløvhed KA: Rm V: RxRxR dage
Målet bliver frygtelig sløv og ugidelig. Han har bare lyst til at sove og stirre lige ud i luften. Han har ikke lyst til at læse, træne, passe sine pligter, eller gå på eventyr (Forbandelse)
E.Mærke følelser KA: Rm V: 1 fase
Mageren vil føle målets følelser overfor ham, f.eks. ligegyldighed, forelskelse, had, forræderi.
VI.NIVEAU
A.Tankelæsning KA: Rx3m V: R minutter
Mageren kan læse målets øjeblikkelige tanker som om målet havde sagt dem højt. Hvis mageren tænker på et sprog mageren ikke forstår kan kun enkle følelser forstås. Hvis målet får mistanke kan han næsten altid (Chancen er 75+VS) undgå at tænke på noget han ikke ønsker at tænke på.
VII.NIVEAU
A.Kontrollere person KA: Rx3m V: permanent
Målet kommer helt under magerens kontrol. Hvert Rxl døgn skal han have en ordre, ellers brydes kontrollen. Formularen kan ikke bruges til at få folk til at røbe noget. Ordrerne skal være simple, men kan godt kræve lidt tankevirksomhed, f.eks. hold huset rent, hold vagt, pas på dyrene, kæmp mod disse.
Hver gang mageren giver en ny ordre har målet et RK:

omstændigheder	RK			
a. behagelig ordre (spis, sov)	målets VS-(magerens VS+TE)			
b. alm.arbejde	2x	-	-	-
c. ubehageligt arbejde (tømme latrin osv.)	3x	-	-	-
d. let farligt (kamp med gode odds)	4x	-	-	-
e. farligt (kamp med lige odds)	5x	-	-	-
f. livsfare (kamp med dårlige odds)	7x	-	-	-
g. selvmorderisk (stop elefanten)	10x	-	-	-

(Forbandelse)

VI.TYVEFÆRDIGHEDER

Foruden kampfærdigheder, sprog og magiske formularer er der en hel række andre ting, som figurerne kan lære. Disse kaldes med en fællesbetegnelse for tyveegenskaber eller tyvefærdigheder, fordi en stor del af dem er ting, som tyve ofte har brug for, f.eks. dirke låse, klatre og forfalske.
Indenfor hver færdighed har figuren et trin. Jo højere trin, desto bedre er figuren til færdigheden. Alle figurer starter med trin 0. Chancen for, at det i en situation lykkes at bruge en færdighed, afhænger af trinet, se skema, men til alle færdighederne er der modificationer, der gør at figurens trin regnes som lavere eller højere. Det er altid SM, der skjult slår terningerne, og som via reaktionerne fra f.eks. figurens modstandere viser, hvad der er sket. F.eks. vil en vagt, der gennemskuer en forklædning, jo ikke altid råbe at den er gennemskuet, måske vil han følge efter for at se hvad figuren skal, hente overordnede eller prøve pengeafpresning.
Stige i tyvefærdigheder.
For at stige et trin skal man bruge 2 ugers vellykkettræning. Chancen for, at en uges træning er vellykket, er angivet ved hver enkelt færdighed. Fra chancen skal trækkes 3 gange det trin man i øjeblikket har.
F.eks. hvis en figur med FF 12 og VS 17 og med trin 8 i at dirke prøver at stige til trin 9 skal han bruge 2 ugers vellykket træning og chancen for at en uge er vellykket er 3x12+17-3x8= 29%.
Prisen for en uges træning er 25 sd.
Man kan også skaffe sig træning ved praktisk erfaring. Hver gang en figur prøver at bruge en færdighed, og det lykkes for ham, får han 100 erfaringspoint minus chancen for at det lykkes. Hvis chancen for at det lykkes f.eks. var 70%, og det lykkes, får man 30 erfaringspoint. Når man har 100 erfaringspoint i en færdighed tæller det som en uges vellykket træning.
Spillerne og især SM skal være opmærksomme på, at erfaringspoint kun kan gives, hvis figuren er i en presset situation, f.eks. prøver at dirke en dør op, hvor der er/kan påregnes at være folk bagved.
Endelig skal SM være opmærksom på, at ulovlige færdigheder som f.eks. forfalske, kan være svære at lære p.g.a. manglende kontakt med lærere.
Modificationer
Ved mange af færdighederne er modificationerne ikke givet præcist, men med en variation f.eks. 1-3.Det er SM der, evt. efter samtale med spillerne, beregner modificationerne, og som meddeler spillerne modificationerne og deres indflydelse, men kun dem som figuren kender. F.eks. ved figuren næppe, at den person, som man prøver at tømme lommen på, ikke sover, men ligger og venter for at fange lommetyve.

Trin	chance
1	25
2	45
3	60
4	70
5	76
6	82
7	87
8	90
9	92
10	94
11	96
12	97
13	98
14	99
15	99,1
16	99,2 osv
24	99,91 osv

LISTE (bevæge sig lydløst)
SM slår for hver 10 m som figuren bevæger sig.
Modificationer:

Figuren er max. 5o kg	+1
Figuren er over 100 kg	-1
For hver meter som figuren bevæger sig mere end 1 m i hver fase	-1
Elver i skov og mark	+2
Dværge i bjerge og grotter	+2
Metalrustning	-4
Totalmørke og manglende nattesyn	-4
Svagt lys og manglende nattesyn	-2
Modstander er optaget af andet	+1 til+4
Modstander sover	+6
Pr. fulde 10 m fra figur til modstander	+1
Larmende terræn (rullesten, knirkende brædder)	-1 til-4

Husk at modstandere også kan lugte, specielt andre racer.
Husk at fordi man slår over chancen for at det lykkes, hører modstanderen kun at der er nogen eller noget, ikke hvad det er. Det kan jo være vinden eller dyr.
Chance for at stige 3Beh+VS-3T

BEVÆGE SIG USET
SM slår for hver lo m som figuren bevæger sig, dog mindst en gang pr. 5 minutter. For at figuren kan udføre denne færdighed skal der være noget som han kan gemme sig bag-ved eller opad (træer, buske, sten, husmur i skygge).
Modificationer:

Står helt stille	+1
For hver meter som figuren bevæger sig mere end 1 m pr.fase	-1
I skov	+2
Elver og hobbit	½1
Svagt lys	+2
Modstander ser lige mod figuren	-2
Modstander leder efter figuren	-2
Afstikkende tøj, specielt lyst om natten	-3
Modstander sløver/laver andet	+2

FORKLÆDE SIG
Normalchance for at forklæde sig således at man ikke ligner sig selv.
Modificationer:

Figuren er i dårlige lysforhold	+2
Ofret er uopmærksom	+2
Figuren har meget tøj på (f.eks.slør)	+1 til +4
Megen tid, sminke, tøj	+1 til +3
Mere end 10 m fra ofret til figur	+2
Prøve at efterligne det andet køn (det kan være umuligt)	-2 til -6
Prøve at efterligne en anden race	-1 til -4
Prøve at efterligne en bestemt person, som ofret kender lidt til	-2
Prøve at efterligne en bestemt person, som ofret kender godt	-4
Prøve at efterligne en person af væsentlig anden social status	-1 til -4

Chance for at stige 2IQ+VS+FF-3T

DIRKE
Dirke låse op og disarmere mekaniske fælder (gøre så de ikke kan udløses).
Et dirkningsforsøg tager 2 min (12 faser), og samme person kan efter et forsøg ikke med held prøve at dirke låsen før mindst 24 timer senere
Modificationer:
Hvis låsens sværhedsgrad er højere end o - låsens sværhedsgrad

Dårlige redskaber (gaffel, dolk)	-2
Alm. dirk	0
God dirk (pris 50 sd)	+1
Special dirk (pris 150 sd)	+2
Skynde sig (1 min)	-1
Give sig god tid (1 time)	+1

Låse med sværhedsgrad 4 og derover kræver mindst alm. dirk.
Låse med sværhedsgrad 8 og derover kræver mindst god dirk.
Låse med sværhedsgrad 12 og derover kræver mindst speci-al dirk.
Det er de fleste steder ulovligt at have dirk uden tilladelse.
SM bør foruden at slå for chancen slå hvornår indenfor tiden, normalt 12 faser, at låsen går op, f.eks. med 2T6
Det er ikke alle fælder, der kan disarmeres, f.eks ved et hul i jorden dækket med grene må man fysisk fylde hullet op. Her duer tyvefærdighed ikke.
Chance for at stige 3FF+VS-3T

KLATRE
SM slår for hver 3 m en figur prøver at klatre op af en stejl klippevæg (70°) eller en gammel borgmur med en fart af 3 m pr minut.
Modificationer:

Træ (uden grene)	+2
Ny mur	-1 til -2
Lodret klippe	-3
Uden redskaber som håndpigge og små kiler	-2
Redskaber som hammer og stålkroge anvendes (laver meget larm)	+3
Prøver at klatre 6 m pr minut (1 m pr fase)	-2
Beh+FF større end 30	+1
Beh+FF mindre end 15	-1

Chance for at stige 2Beh+FF+VS-3T

SPORE (følge spor, finde spor, tyde spor)
SM slår for hver 1000 m natur eller 100 m klippe, grotte eller by som figuren prøver at følge et spor.
Spor er ikke alene fodspor, men også knækkede grene, flyttede sten og duftspor. Det er klart at sporene kan være så tydelige, at ingen kan undgå at se dem (elefant i fugtig jord).
Modificationer:

Tørt	-1
let fugtigt	+1
Sump, vandløb	-3
Sne	+3
Heste og større dyr	+1
Klippe, by, grotte	-2
Ofret prøver at dække sine spor	- halvdelen af ofrets evne til at spore
Tiden fra sporene er sat til de ses	
under 1 dag	0
1-2 dage	-1
3-7 dage	-3
7 dage - 1 måned	-5
1 måned og derover	-6 til -lo

Dette kræver at sporene ikke af anden årsag er væk, f.eks. sandstorm, pløjning eller snefald.
Træne 2IQ+2VS-3T

FORFALSKE (og lave falske) dokumenter, segl osv
Normal chance for at dokumenterne accepteres som ægte.
Dette kræver tid, redskaber og materialer.
Modificationer:

Meget god tid (måned)	+1
Lavet hurtigt	-1 til -4
Dårlige redskaber	-1 til -4
Dårlige materialer	-1 til -4
Ofret kan ikke læse	+2
Dokumentet ses i dårligt lys	+2
Overfladisk kontrol	+1 til +4
Figuren kunne se en original da han lavede falskneriet	+1
Ofret kan sammenligne dokumentet med lign.	-2
Dokumentet/figurens opførsel er unormal (anmodning om udlevering af 1000 gs)	-1 til -4
Dokumentet undersøges af ekspert	- halvdelen af ekspertens trin med forfalskning

Chance for at stige 3FF+VS-3T

OPDAGE FÆLDER
Chance for at opdage en mekanisk fælde
Modificationer:

Figuren søger aktivt efter fælden (flytter sig max. 1 m pr fase)	+2
Fælden er kluntet lavet	+2
Figuren er optaget af andet	-1 til -4
Fælde lavet af ekspert	-2

Chance for at stige 2IQ+2VS-3T

LOMMETYVERI

Chance for at tage noget op af lomme, taske på en person i et tilstødende felt, som ikke har mistanke.

Modificationer:

Ofret har metalpanser	-1
Klokke eller lign. til tingen	-3
Tingen bundet fast	-2
Tingen er i lukket lomme (lukket med knap, rem)	-1 til -4
Ofret er fuld	+1 til +4
Ofret sover	+4
Tyven har brigantine/ringbrynje på	-2
Tyven har tungere rustning på	-8
Ofret optaget af andet f.eks. gadeteater, kortspil	+1 til +4

Chance for at stige 3FF+VS-3T

SLÅ BEVIDSTLØS

Denne tyvefærdighed bruger ikke den normale chancetabel for at udregne succes.

Figuren slår bagfra eller i øvrigt uopdaget med en sandpose, knippel eller kølle en person i hovedet, med det formål at slå personen bevidstløs.

Chance for at ramme er 99,9%

Figuren slår en T6 + en T6 for hver 3 fulde trin (3,6,9 osv). Hvert overskydende trin (max.to) giver 1 SP.

Hvis summen minus personens panserfradrag er over halvdelen af personens LP, er han bevidstløs.

Endvidere mister personen (uanset om han besvimer eller ej) halvdelen af summen minus panserfradrag.

(Eks. en figur med trin 7 slår på en mand i ringbrynje og med LP 12. Han slår 3 T6. 2+6+1, samt lægger 1 til, ialt 1o. 1o-3 (for ringbrynje) =7. Det er mere end 12/2=6. Personen er besvimet. Endvidere mister han 10/2 -3= 2UP)

Modificationer:

Ofret sløver	+1
Ofret går	-1
Ofret drejer sig ofte	-2

Chance for at stige 3FF+VS-3T

STIKKE NED BAGFRA

Denne tyvefærdighed giver ikke figuren nogen chance for at noget lykkes, men tillader figuren at tilføje sin modstander større end normal skade.

Figuren skal med et stikvåben (dolk, kortsværd, sabel eller bredsværd) angribe modstanderen bagfra. Modstanderen må ikke vide eller have mistanke til at angrebet kommer samt stå/gå relativt stille (typisk vagt).

Chancen for at ramme beregnes efter de almindelige regler idet modstanderens SE sættes til 0 og figurens VF forhøjes med 10.

Figuren gør T6 skade med våbnet plus evt. bonus for at ramme godt samt en T6 for hver fulde 3 trin (3,6,9 osv). Hvert overskydende trin (max. to) giver 1 SP. Panser trækker normalt fra.

Modificationer:

Ofret sløver	+1
Ofret går	-1
Ofret drejer sig ofte	-2
Våben sabel/bredsværd	-2

Hvis ofret sover kan enhver dræbe en figur i en fase. Undtagen store uhyrer og dyr.

Chance for at stige 3FF+VS-3T

VII. UHYRER

Uhyre er betegnelsen for de personer, dyr, udøde og monstre, som figurerne kan møde.

De anførte værdier for specielt VF vil være højere, hvis det er specialtropper eller ledere.

A. Humanoider

Oplysningerne om våben, rustning eller skjold gælder kun hvis personen er på rejse eller forberedt til kamp. Hjemme, på jagt, markarbejde og lign. har figurer og personer sjældent disse ting på sig.

Medmindre andet er nævnt har alle humanoider ST, Beh, FF, VS, Hel, ME, IQ, TE og Uds på hver 3T6. ST, Beh og FF bør modificeres efter vægt. Alle bevæger sig som menneske, medmindre andet er nævnt.

I nærkamp har alle VF med kniv som deres hovedvåben.

Dværg

LP 1o +/- 4 U 12 +/- 4

Missilvåben : 1/6 Alm. armbrøst MF 8+T6

Meleevåben: Alm. hammer VF 4+T6

Stridsøkse VF 4+T6

SE=VF-2 Skjold: ja

Rustning: Oftest ring eller ringplade, men undertiden plade

Højde ca 140 cm vægt 50 kg

Uds.: Dværge er små massive humanoider med skæg (både mænd og kvinder)

Oph.: Dværge bor næsten udelukkende i huler/miner. De lever hovedsagelig af minedrift og håndværk, specielt med metal. De elsker ædle metaller og smykkestene, og har tendens til at være grådige. De kan være stolte og arrogante, og som regel er deres forhold til elver og andre naturfolk dårligt.
De er ofte magere. De har infravision.
Eget sprog, som aldrig læres til ikke-dværge. Næsten alle taler valonsk.

Elv

LP 12 +/- 4 U 10 +/- 2

Missilvåben: Alm. bue MF 12+T0

Meleevåben

Meleevåben: Bredsværd VF 4+T6

Kortsværd VF 4+T6

SE=VF Skjold: oftest

Rustning: Ingen eller læderrustning
Hvis kampklar brigantine eller ring.

Højde ca.165 cm Vægt ca 55 kg

Uds.: Elver ligner graciøse og slanke mennesker, men har spidse ører og er skægløse.

Oph.: Elver færdes hovedsagelig i skove. De bor i træerne i hytter eller grotter. De lever af jagt og landbrug. De er meget skovvante.
De er ofte magere (aldrig necromancer)
I mørke ser elver som mennesker ser på en overskyet dag. I spillet kan han klart se 20m medmindre der er helt mørkt, f.eks. i lystæt rum.
Eget sprog. 80% chance for at tale valonsk.

Goblin

LP 10 +/- 2 UP 10 +/- 2

Missilvåben: 1/6 kortbue MF 10+T6

Meleevåben: Kortsværd VF T8

Sabel VF T8

Håndøkse VF T6

SE=VF Skjold: ja

Rustning: Læder, brigantine

Højde ca 15o cm Vægt ca 45 kg

Uds.: Gobliner er grønlige humanoider med spidse ører.

Oph.: Grotter og skove. De er inddelt i mange små stammer og grupper, der indbyrdes er venlige.
De lever af jagt samt plyndring. De er dovne og beskidte.
De er sjældent magere (for anstrengende).
De har infravision.
Eget sprog. 40% chance for at tale valonsk.

Orc

LP 12 +/- 4 UP 12 +/- 4

Missilvåben: 1/6 alm. bue MF 10+T6

Armbrøst MF 1o+T1O

Meleevåben: Bredsværd, sabel VF 8 +/- 6

Stridsøkse VF 6 +/- 4

Kølle VF T6 (skade T8)

SE=VF Skjold: ja

Rustning: Læder, brigantine eller ringbrynje

Højde ca 175 cm Vægt ca 70 kg

Uds.: Humanoider med usund gul hudfarve, mongolide ansigtstræk og spidse hugtænder.
Oph.: Grotter, skove og øde områder. De lever bl.a. af landbrug og jagt. De lever i stammer, der under en stærk leder kan være velorganiserede. Indbyrdes er stammerne fjendtlige. De anvendes undertiden som lejetropper.
De er ofte magere. De har infravision.
Der findes ca 20 orc-sprog (som engelsk-tysk indbyrdes. 80% chance for at tale valonsk.

Hobgoblin
LP 16 +/- 4 UP 14 +/- 4
Missilvåben: 1/6 armbrøst eller spyd MF 6+T1o (skade T1O+1)
Meleevåben: Bredsværd VF T8
Stridsøkse VF T10
Kølle VF T6 (skade T8)
SE=VF Skjold: ja
Rustning: Ringbrynje
Højde ca 190 cm Vægt ca 110 kg
Uds.: Høje, massive humanoider, med grøngrå hud og spidse ører.
Oph.: som goblin. Infravision.
De har eget sprog, som er beslægtet med goblinsk (som dansk-svensk). 40% chance for at tale valonsk.

Øglemennesker
LP 10 +/- 2 UP 20 +/- 5
Missilvåben: Spyd MF 4+T6 (skade T1O+2)
Meleevåben: Kølle VF T6 (skade T12)
Endvidere anvendes hælen bagud som kølle VF T6 (skade T6)
Nærkamp: Kløer og tænder 2 angreb med VF T1O (skade T6)
SE=VF Skjold: ca halvdelen
Rustning: Sjældent
Naturligt panser: Hudskæl, der tager 4 SP. Spec. øglemennesker, der kæmper i Melee/nærkamp mister 1 UP (aldrig LP) pr. fase. Når de har mistet alle UP vil de prøve at trække sig tilbage.
ca 180 cm høje + hale Vægt ca 90 kg
Uds.: De ligner kæmpefirben, der går på bagbenene og som bruger forpoterne som våben
Oph.: De lever i stammer i sumpe, huler, tætte skove, gerne nær vand. De lever af jagt, fiskeri, indsamling af planter samt plyndring. De er fjendtlige mod mennesker etc.
De har eget sprog. Valonsk 5%
Færdigheder. Styrke 6+3T6 samt meget gode svømmere. Øgletroldmænd kendes ikke, men de bruger undertiden magiske genstande.

Trold
LP 50 +/- 20 UP 20 +/- 10
Missilvåben: Undertiden sten
Meleevåben: Kølle VF 0 (skade T12+3
Skjold hjælper ikke overfor trolde. De er simpelhen for stærke.
Nærkamp: Hænder + tænder VF T6 (skade T1o)
SE=0 Taktisk bevægelse 3 Skjold: aldrig
Rustning: aldrig
Naturrustning: Hud 2SP
Spec. trolde kan regenerere (genskabe) tabte LP 1 pr fase, dog ikke skade forårsaget af ild (incl. magisk ild). En død trold (-10LP)kan ikke regenerere.
Uds.: Stor, kraftig, behåret humanoid, med stort hoved, store ører, store fødder og lange arme (som en nordisk trold). Højde ca 240 cm. Vægt ca 300 kg.
Oph.: De lever alene eller i familier i klippe- eller jordhuler, gerne i bjerge eller dybe skove. Undertiden under en bro, hvor de kræver broafgift.De lever af naturens frugter samt plyndring og beskyttelse.
Eget sprog. Valonsk 80%
Færdigheder: Trolde kan som regel en enkelt formular, mest for at imponere. Ellers ikke magere. Infravision. Trolde er meget ensporede, og deres hjerner er anderledes en andre humanoiders. Deres redningskast overfor sindbinderformularer m.v. (incl. frygt) er 90.
ST=5T6 FF og Beh=2T6

Gorgoyle
LP 15 +/- 5 UP 15 +/- 5
Missilvåben: Nej
Meleevåben: Kløer, horn og tænder. 4 angreb med VF 3T6 (skade T6 pr. angreb).
Kan bruge våben med VF T1o (store våben).
Nærkamp: do.
SE=VF (også uden skjold) Skjold: nej
Rustning: Nej
Naturrustning: Huden giver på grund af dens let magiske natur et fradrag på 6SP. Ved angreb af magi eller magiske våben gives intet fradrag.
Taktisk bevægelse: flyvende 12/ gå 6
Højde ca 180 cm Vægt ca 90 kg
Uds.: Grå eller brune humanoider, med læderagtig hud, store lædervinger, store hjørnetænder, lange kløer og 1-2 horn i panden.
Oph.: Ruiner, forladte slotte og templer samt store grotter. De foretrækker steder, hvor de kan flyve. De lever af rov. Infravision.
Eget sprog. Valonsk 10%.
ST=4T6 IQ og VS=2T6

Minotaur
LP 30 ½/- 10 UP 20 +/- 5
Missilvåben: 1/6 spyd MF 10 +/- T6
Meleevåben: Store, tunge våben (stor økse, stor kølle,1½håndssværd) VF T6
Nærkamp (og evt. melee): horn og tænder VF 4+T6 (skadeT6)
SE=VF (også uden skjold) Skjold: sjældent
Rustning: Sjældent
Naturrustning: Skind giver 3 point beskyttelse.
Taktisk bevægelse: 6
Højde ca 240 cm Vægt ca 250 kg
Uds.: Stor humanoid med tyrehoved og tyrehale
Oph.: Bor alene (evt. par) i grotter, gerne med mange og indviklede gange. Lever af plyndring, rov og jagt. En minotaur vil altid være ven med, og kan kommunikere med, okser m.v.
Eget sprog. Valonsk 80%.
Ikke specielle færdigheder udover fantastisk evne til at finde rundt i labyrinter.
ST=4T6 IQ=3T6-2

B.Dyr
VS og IQ er ca 2T6. Øvrige egenskaber mu vurderes af SM, da disse egenskaber sjældent skal anvendes.

Bjørn
LP 25 +/- 15 UP 30 +/- 10
Meleevåben: 2 forpoter VF T6 (skade T10)
Nærkamp: 2 forpoter VF T6 (skade T6)
Tænder VF T10 (skade T12)
SE=T6 skindet tager 3SP fra Taktisk bevægelse 6
Bjørne går alene eller i små grupper i skove, huler og bjerge. De er normalt kun agressive hvis de er truede, er med unger eller er meget sultne.

Tiger
LP 15 +/- 5 UP 15 +/- 5
Meleevåben: Tænder/kløer VF T6 (skade T8)
Nærkamp: 4 kløer VF T6 (skade T6)
1xtænder VF 4+T6 (skade T12)
SE=T6 skindet tager 2SP fra Taktisk bevægelse 8
Tigeren vil normalt springe på målet, der har et RK på 2xBeh for at undgå at blive væltet om og være i nærkamp. Hvis figuren vælger at blive stående er tigeren helt sikkert ramt, men er så i nærkamp.

Sabeltiger
LP 25 +/- 5 UP 25 +/- 5
Meleevåben: Tænder/kløer VF T6 (skade T12)
Nærkamp: 4 kløer VF T6 (skade T8)
1xtænder VF T6+4 (skade T20)
SE=T6 skindet tager 3SP fra Taktisk bevægelse 8
Kæmpetiger (uden striber) og med enormt store hjørnetænder i overmunden. Samme angrebsmåde som tiger.
Både tigre og sabeltigre lever i skove og bjerge, enkeltvis eller i små grupper.

Ulv
LP 8 +/- 4 UP 16 +/- 4
Meleevåben: Tænder VF T6 (skade T6)
Nærkamp: Tænder VF T10 (skade T8)
SE=VF+4 skindet tager 1SP fra Taktisk bevægelse 7
Ulve går normalt i flokke og kan angribe med to ulve i hvert felt. De vil ofte prøve at omringe og angribe fra flere sider samtidig.

Kæmpeulve
LP 12 +/- 6 UP 20 +/- 8
Meleevåben: Tænder VF T6 (skade T8)
Nærkamp: Tænder VF T10 (skade T10)
SE=VF+4 skindet tager 1SP fra Taktisk bevægelse 7
Kæmpeulve er ulve på størrelse med shetlandsponier. De er meget intelligente dyr og undertiden rides de af gobliner og små elvere. De angriber som almindelige ulve.

C.Vardyr

Et vardyr (varulv, varbjørn, vartiger) er et væsen som kan skifte mellem menneskeform og dyreform. I menneskeform vil de være som alm. mennesker. I dyreform vil de være store og dygtige eksemplarer af racen. Deres lyster vil i dyreform være at jage, spise og sove. Når et vardyr er i dyreform kan det ikke skades af alm. våben, men sølvvåben og magi har fuld virkning.
Dyreformen optræder mest om natten og især ved fuldmåne.

D.Udøde

Udøde er personer, som hverken er i live eller er døde. De lever en mellemtilværelse mellem liv og død.
Der er dels de robotlignende udøde, skeletter og zombier, som ikke har en personlighed, og dels dødninge og mumier, der har bibeholdt den personlighed de havde i livet.
Udøde kan ikke besvime, kan ikke helbredes ved helbredelsesformularer og de dør når deres LP=0.
Udøde har ikke UP og bliver aldrig trætte.
Udøde har enten intet sind eller et specielt sind, så de påvirkes ikke af sindbinderformularer eller af frygt. De påvirkes heller ikke af kulde, gas, røg, ondt øje, dræne liv, chok eller søvn og de kan ikke få magisk forbedrede egenskaber som flyve, hæve, klatre eller dobbeltfarte.
De påvirkes af glat gulv og teleportation.

Skelet

LP 8 +/- 4 UP o Taktisk bevægelse 8 (uanset rustning)
Missilvåben: Kun hvis dødemaneren har MF 15 +/- 5 givet dem det
Meleevåben: Alle slags, typisk bredsværd VF 4+T6
Nærkamp: Kniv eller kløer VF=VF med meleevåben (skade T6
SE=VF (halvt uden skjold) Skjold: Hvis forsynet af dødemaneren
Rustning: Ringbrynje, hvis den døde havde den på. Andre rustningsformer findes kun, hvis dødemaneren har givet skelettet det, idet læderet i de andre rustninger rådner bort. De kan være forsynet med bælte og skede, pilekogger og taske.
Alle missilvåben, undtagen slyngesten, gør ingen skade på skeletter. Ej heller gør dolke, knive og stikvåben skade. Skarpevåben, f.eks. sværd og økser, samt bare hænder gør halvskade. Lyn og ild giver ligeledes halvskade.
Et skelet er et animeret skelet, der hænger sammen, og fungerer som om der havde været muskler og sener på det. Det fungerer som en robot under direkte kommando af dødemaneren, eller dirigeret af en ordre på max. 25 ord.
Skeletter kan mærke liv i sin missilzone, max. 5o m. De kan meddele sig til hinanden. Meddelelser fra dødemaneren sker med ord. De hører normalt og går ret lydløst.
Skeletter har høj behændighed (4T6). Styrken er 3T6.

Zombie

LP 20 +/- 10 UP 0 Taktisk bevægelse 2
Missilvåben: Sjældent MF T6
Meleevåben: Alle slags, typisk bredsværd VF T4
Nærkamp: Kniv (VF=VF med meleevåben)
SE=VF (halvt uden skjold) Skjold: ofte
Rustning/tøj: Normalt det, som den døde havde på før animationen.
Alle missilvåben og stikvåben gør max 1SP skade.
Skarpevåben gør normal skade.
Stumpevåben, lyn og ild giver halv skade
En zombie er et animeret lig, og fungerer som en robot, enten under dødemanerens direkte kommando eller dirigeret af en ordre på max. 25 ord. Zombier kan mærke liv i sin missilzone, max. 5o m. De kan meddele sig indbyrdes og til dødemaneren med ord.
De har lav behændighed (2T6). Styrken er høj (12+2T6).
Zombiers hud vil være mere eller mindre bortrådnet. Selv et helt friskt lig vil have et tomt udtryk i øjnene. Zombier vil stinke.

Dødning

LP 20 +/- 10 UP 0 Taktisk bevægelse: som menneske
Missilvåben: Sjældent MF T6+4
Meleevåben: Oftest bredsværd VF T12
Nærkamp: kniv (VF=VF med meleevåben)
Hvis dødningen rammer sin modstander, så denne mister LP, besvimer modstanderen på grund af våbenets kulde. RK 4xhelbred
SE=VF (også uden skjold) Skjold: Sjældent
Rustning: Oftest ringbrynje
En dødning kan ikke skades af alm. våben.
Ild, sølvvåben og magiske våben samt magiske missiler, lyn etc. giver fuld skade.
Hvis dødningen rammes af et alm. våben, hvorpå der er kastet magisk formular, f.eks. skarphed, gør våbenet ikke selv skade, men den magiske ekstra skade gør skade.
En dødning er en person (med et legeme) som ikke kan finde ro i sin grav. Det har gjort dødningen bitter, og han ønsker at berøve folk livet, fordi han ikke selv er levende. Hans krop virker velbevaret, men er iskold. Dødninge bor alene eller i grupper tæt ved deres grave, i krypte, jættestuer eller i rum, de har gravet ved deres grave. De vil ved hjælp af tåge, storm og lygtemænd og falske stemmer lokke folk nær deres tilholdssteder for at overmande dem. I første omgang vil de prøve at besvime dem, slæbe dem ned i deres huler og langsomt dræbe dem.
De kan hvert døgn affyre 3 stk. huldestråle (luftmager V) Chance 65%. Max 5 mål og skade 10+T6.

Mumie

LP 40 +/- 15 UP 0 Taktisk bevægelse 5
Missilvåben: Nej
Meleevåben og nærkamp: De bare hænder VF 8+T6 (skade T12
SE=VF
Skjold og rustning anvendes aldrig
Alm. våben og sølvvåben gør ingen skade.
Magiske våben gør almindelig skade.
Ild og ildvåben gør dobbelt skade.
Hvis mumien rammes af et alm. våben, hvorpå der er kastet en magisk formular, f.eks. skarphed, gør våbenet ikke selv skade, men den magiske ekstra skade gør skade.
En mumie er en person, som p.gr.a. balsamering og bevarende magi er udød. Han bruger det meste af sin tid i kisten, men går også rundt i sit gravkammer og omliggende rum. Hans mål er at passe på sine skatte og sig selv. Han vil have de fleste af de egenskaber som han havde i livet incl. magerevner, dog vil hans styrke være 12+2T6.

VIII.MAGISKE EFFEKTER

De skatte, som spillere er mest glade for at finde er magiske effekter, men SM skal passe på ikke at give figurerne for gode ting.
Hovedparten af de magiske effekter bør være magiske effekter, som kan laves med "Investereritualet", specielt fordi virkningen er begrænset både i styrke og antal gange, den kan anvendes (formularen tager to faser at skyde ud.
Følgende ting med permanent virkning vil dog undertiden kunne findes:

a.Skjold der giver brugeren højere SE.
b.Rustning der tager ekstra SP fra ved angreb på bæreren. Sjældent læder og plade.
c.Handsker, der giver bedre evne til dirke, forfalske, lommetyveri, klatre eller missilfærdighed.
d.Støvler, der giver bedre SE, bedre evne til at liste eller højere fart.
e.Kappe, der giver bedre evne til at gå uset eller giver plusser på at forklæde sig.
f.Våben. De magiske egenskaber, som våben oftest har, er at give højere VF/missilfærdighed og større skade
En økse der giver brugeren VF+1 og skade +2 skrives 'Økse(+1,+2)'. Der findes også våben som er positiv i det ene og negativ i det andet, f.eks. Sværd(+1,-1)
Våben kan også have specielle egenskaber, som f.eks. større skade/VF mod visse uhyrer.
g.Ringe og stave. I disse ting (sammen med svær) kan SM give mere specielle magiske virkninger. Disse virkninger kan typisk anvendes
1)en gang pr.uge
2)en gang pr.dag
3)3 gange pr.dag
4)permanent (kun for ringe og max. 1/2 time i træk)
Forslag til virkninger:
1)affyre en bestemt trylleformular. Chance 99%. Rang 1 - 20. Affyring tager 1 fase
2)helbrede, f.eks. 4LP
3)oversætte
4)opdage, f.eks. udøde, liv, mad, fjerkræ.
5)flyve
6)give lys
7)hoppe
8)hæve sig
9)blidt fald
10)højere fart
11)regenerere et LP pr. fase(den er meget god)
12)trække vejret under vang
13)bortjage f.eks. udøde
14)gå på vand
15)RK mod missilild
16)højere styrke
17)gå uset
18)usynlig

19) sejere hud, der tager +1 til +4 SP
20) mod (frygt virker ikke på bæreren)
21) antimagi, f.eks. -20 på alle formularer rettet mod bæreren.
22) teleportation, f.eks. 10 km
23) omdanne brugeren til et dyr, f.eks. bjørn eller ørn
24) forstå andet sprog
25) højere ME
26) regenerere UP

h. Nogle sværd har foruden de tidligere nævnte egenskaber evnen til at tale. Sproget (eller sprogene) vil være forskellige og sværdet kan undertiden anvendes som mere eller mindre pålidelig tolk.
Talende sværd vil ofte have sin egen mening om tingene. De kan være snakkesalige, stædige, fornærmende eller pralende, og ofte vil de kæmpe mod store uhyrer.

Magiske effekter, specielt de gode, vil ofte have negative bivirkninger, f.eks.:
1. Mindre VF
2. Give større skade ved angreb på bæreren
3. Virke modsat en gang imellem
4. Give lavere fart
5. Tiltrække visse uhyrer
6. Grim lugt
7. Gøre omgivelserne agressive mod bæreren
8. Mister UP eller LP
9. Bruger bliver stum i T6 timer
10. Bæreren vil virke ucharmerende og ulækker.

IX. SPROG

I det område hvor spillet foregår taler alle mennesker og hobbiter sproget valonsk.
Andre sprog der tales er:
elvisk
dværgsprog
goblinsk
hobgoblinsk
troldesprog
orcisk (ca. 20 varianter)
øglemenneskesprog
gorgoylesprog

Med folks sprogdygtighed regner man med 10 niveauer, 1 til 10 (ved 0 kan man intet)
Niveau 4 svarer til ca. gymnasiefransk
Niveau 6 svarer til ca. gymnasieengelsk
Niveau 8 svarer til normalt flydende sprog
Niveau 10 svarer til maximal ordforråd og forståelse.
Der skelnes mellem at tale (og forstå talt) sprog og at skrive (og læse skrevet) sprog. Man stiger seperat i hver gren.
Alle spillere starter med at tale valonsk på niveau 8 og skrive på niveau 6.
For at stige 1 niveau skal man have haft vellykket sprogundervisning i lige så mange uger som det niveau man skal stige til (f.eks. hvis man skal stige fra 3. til 4. niveau skal man have 4 ugers vellykket sprogundervisning).
For at en uges sprogundervisning skal være vellykket skal en T100 max være 4TE+IQ+VS-niveauet, som man ønsker at stige fra.
Hvis man skal stige 1 niveau i tale eller skrive og man i forvejen behersker den anden gren i samme sprog på det ønskede niveau bruges kun den halve tid (dvs. en spiller, der ønsker at stige til niveau 7 i evnen til at skrive valonsk, skal kun bruge 3 1/2 uges vellykket træning).
Dværgesprog kan ikke læres nogen steder og dværge taler det sjældent i andres nærværelse.
Goblinsk og hobgoblinsk er beslægtet som dansk-svensk.
Troldesprog er næsten umuligt at udtale for ikke-trolde, og en trold vil altid kunne høre om det er en trold der taler eller ej.
Orc taler ca 20 forskellige sprogvarianter, der er beslægtet som tysk og engelsk.
Pris pr. uge : 10sd.
SM kan også tillade spillerne at lære et sprog hvis de i længere tid er sammen med f.eks. gobliner.

X. PENGE

Priser og mønt
1 gs (guldstykke) = 10 sd (sølvdalere)
1 sd = 10 ks (kobberstykker)

Lønninger	pr. dag
Lærling	5 ks
Daglejer	1 sd
Håndværkersvend, kriger	2 sd
Specialhåndværker, veterankriger	5 sd

Priser

Tarveligt logi + mad (plads på høloftet + rester fra andre)	5 ks
Rimeligt (lille dobbeltværelse + simpel mad)	1 sd
Godt (lille enkeltværelse + jævn god mad)	2 sd
Luksus (stort lyst værelse + prima mad)	5 sd

Varer (priser i sd)

Dolk	10	kortbue	10
kortsværd	30	alm. bue	15
sabel	40	20 pile	10
bredsværd	50	langbue	30
1½ håndsøkse	80	U armbrøst	20
spyd	5	alm.armbrøst	40
håndøkse	20	tung armbr.	60
stridsøkse	40	metalkølle	30
stor økse	60	skjold	10
lille hammer	15	læderrust.	30
alm. hammer	20	brigantine	100
stor hammer	25	ringbr.	250
slynge	1	ringplade	750
20 slyngsten (af metal)	10	plade	1500

XI. DIVERSE TIL SM

A. Ideer til eventyr
1. Værthusslagsmål
2. figurerne bliver overfaldet af røvere på gaden, bopælen eller i skoven
3. Befri en kammerat fra fængsel/fangelejr
4. Stjæle/hente ting, f.eks. tidligere stjålne effekter, hellige ting fra klostre eller magibøger
5. Bringe bud til en anden by - med forfølgelse
6. Bevogte/overfalde karavane, hus, landsby eller person
7. Skalpejagt, f.eks. 5 sd pr. død orc
8. Slavejagt, f.eks. 50 sd pr. hjembragt hobgoblin
9. Skattejagt efter skjulte skatte dybt i skjulte grotter langt bag ved troldeskoven
10. Dusørjagt, f.eks. 100 gs for Sorte Hannah, død eller levende, helst død
11. Spionage
12. Jagt, f.eks. bjørne
13. Smugling, f.eks. af smykker, spiritus eller våben
14. Finde person/ting, f.eks. fyrstens datter, der løb hjemmefra for 3 mdr. siden, helst diskret
15. Udrydde røverbande
16. Udforske et område
17. Være politi, garde eller i hæren

B. Forslag til fælder
1. Falde i hul
2. Pilefælde
3. Rullende sten
4. Vippende gulv
5. Søvngas
6. Giftgas
7. Nysegas
8. Alarm
9. Vand
10. Giftnål
11. Dolkeklinge
12. Magiske formularer
13. Faldgitre
14. Dyr kommer

C.Bogliste til inspirationskilder

1.Prins Valiant
2.Eric Hedspore
3.Conan
4.Alix
5.Ulverytterne
6.Taranbøgerne (5 bind - Kampen om Prydain) af Lloyd Alexander
7.Troldmanden Gæt (3 bind) af Ursula K. le Gain
8.Narniabøgerne (3 bind) af C.S.Lewis
9.Hobbitten af J.R.R.Tolkien
lo.Ringenes Herre (3 bind) af J.R.R.Tolkien
ll.Fabeldyr og sagnfolk af Bengt Halbek og Iørn Piø (Politikens Forlag)
l2.Guder og helte i Norden af Anders Bæksted (Politikens Forlag)

D.Navne
Spillerne og SM kan finde navne til figurer, bl.a. fra Bibelen, Mormons Bog, Koranen, ordbøger eller kort over fremmede lande. Indenfor samme kultur eller race vil figurer ofte have navn med samme klang, f.eks. romerske eller nordiske. Undgå navne som f.eks. Fedtmule eller Reagan.

E.I de fleste spil er det således, at reglerne fuldstændig bestemmer, hvad spillerne kan og ikke kan (f. eks. skak og matador). I et rollespil er kun visse hyppigt forekommende ting - f.eks. bevægelse, kamp, magi - fastlagt, men da et rollespil beskriver en virkelighed - selv om det er en fantasivirkelighed - kan figurerne gøre ting, der ikke er beskrevet i reglerne, f.eks. kysse servetricen, hælde saft på naboens roser, eller kaste med modne tomater på prinsessen. Her må SM bedømme, hvad der sker.

F.SM leder totalt sin verden. Han kan derfor også ændre reglerne, men det er bedst at fortælle det til spillerne.

G.Ved tegning af grotter og gange er det praktisk at bruge ternet papir med målestok 1 tern=3m. En underjordisk gang er normalt 3m bred og 3m høj.

H.Huse etc. kan tegnes på ternet papir eller papir med sekskanter og med målestok 1 felt=1meter

J.En god SM holder en rimelig balance mellem de vanskeligheder, som figurerne skal overvinde, og de skatte, som de finder.Lad figurerne leve, og lad dem vokse stille og roligt.

K.En fakkel lyser 3m til alle sider. En lygte lyser 10m i en retning (120°). De varer begge ca. 1 time.

XII.HVOR KAN TILBEHØR SKAFFES

I Danmark er der meget få steder, hvor man kan købe tilbehør.

Hos Jørn Eriksen, Søndertoften 209, 2630 Tåstrup kan du købe:
Terninger
Blokke med papir med sekskanter, små/store
Store ark med store sekskanter

Hos Fantask, Sct.Pederstræde, 1453 København K kan du købe bl.a.:
Tinfigurer

Plastlommer og vandspeedmarker kan købes hos boghandlere.

På en plastikbeskytter, hvori de store ark med store sekskanter kan sættes ind, kan man tegne med vandspeedmarker bl.a. skove, huse og huler. Disse kan købes hos søkortsforhandlere.

Plastikfigurer i HO-størrelse kan købes i mange hobbyforretninger, bl.a. Airfix, Robin Hood og hans mænd, romere og gallere.

XIII.HUSPLANER

Husplanerne er tegnet af Hans Rancke Madsen og er medtaget med dennes tilladelse. Hexarkene er fra SPI.

FIGURSKEMA

NAVN: RACE: KØN:

HØJDE: VÆGT: UDS:

ST: BEH: FF: VS:

HEL: ME: IQ: TE:

RUSTNING: NORMALFRADRAG:

TAKTISK BEVÆGELSE: SE: MODIFICERET BEH:

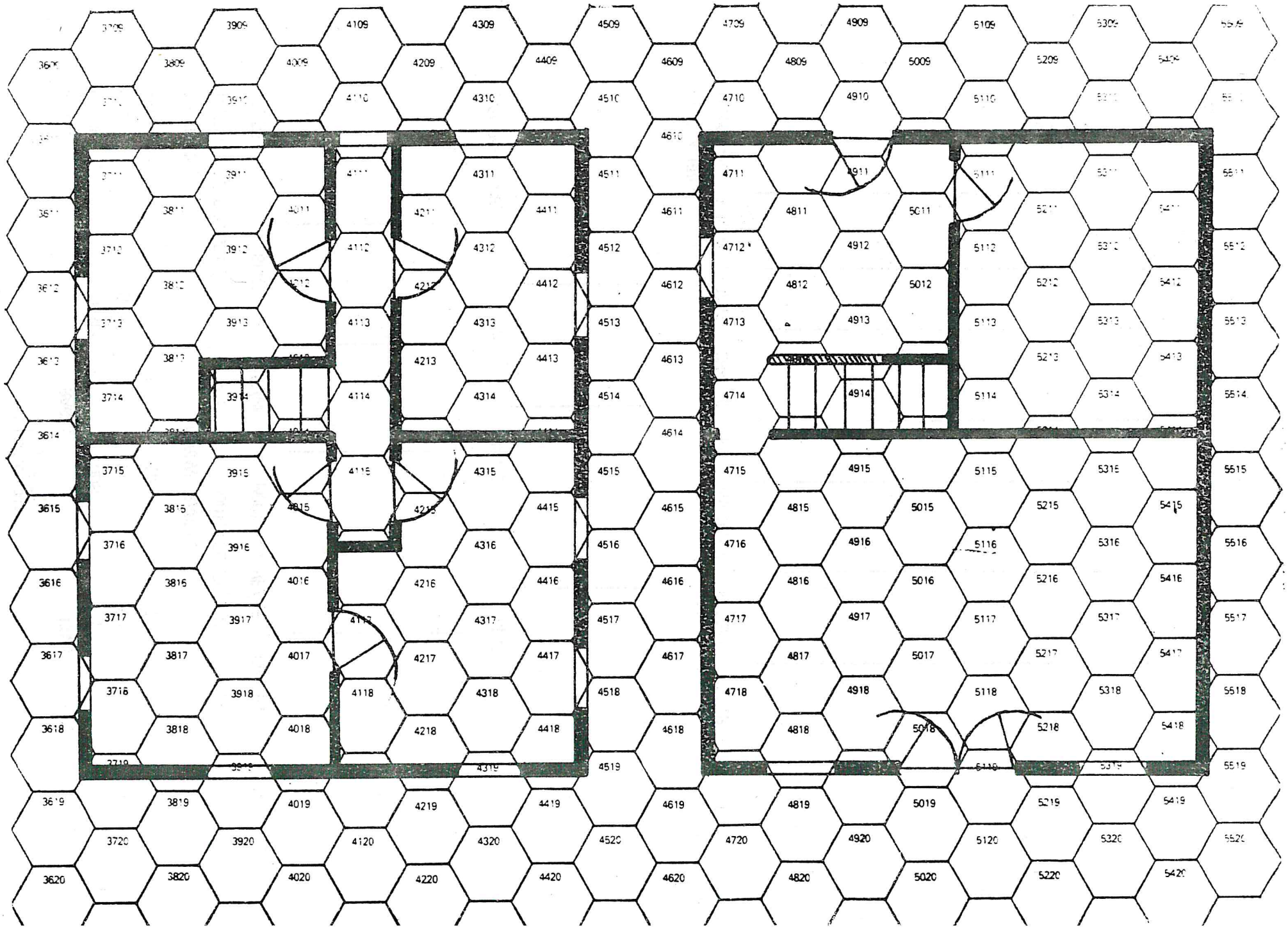
VÅBEN	SKADE	VF/MF	MODIFIC. VF/MF	ERF.P.

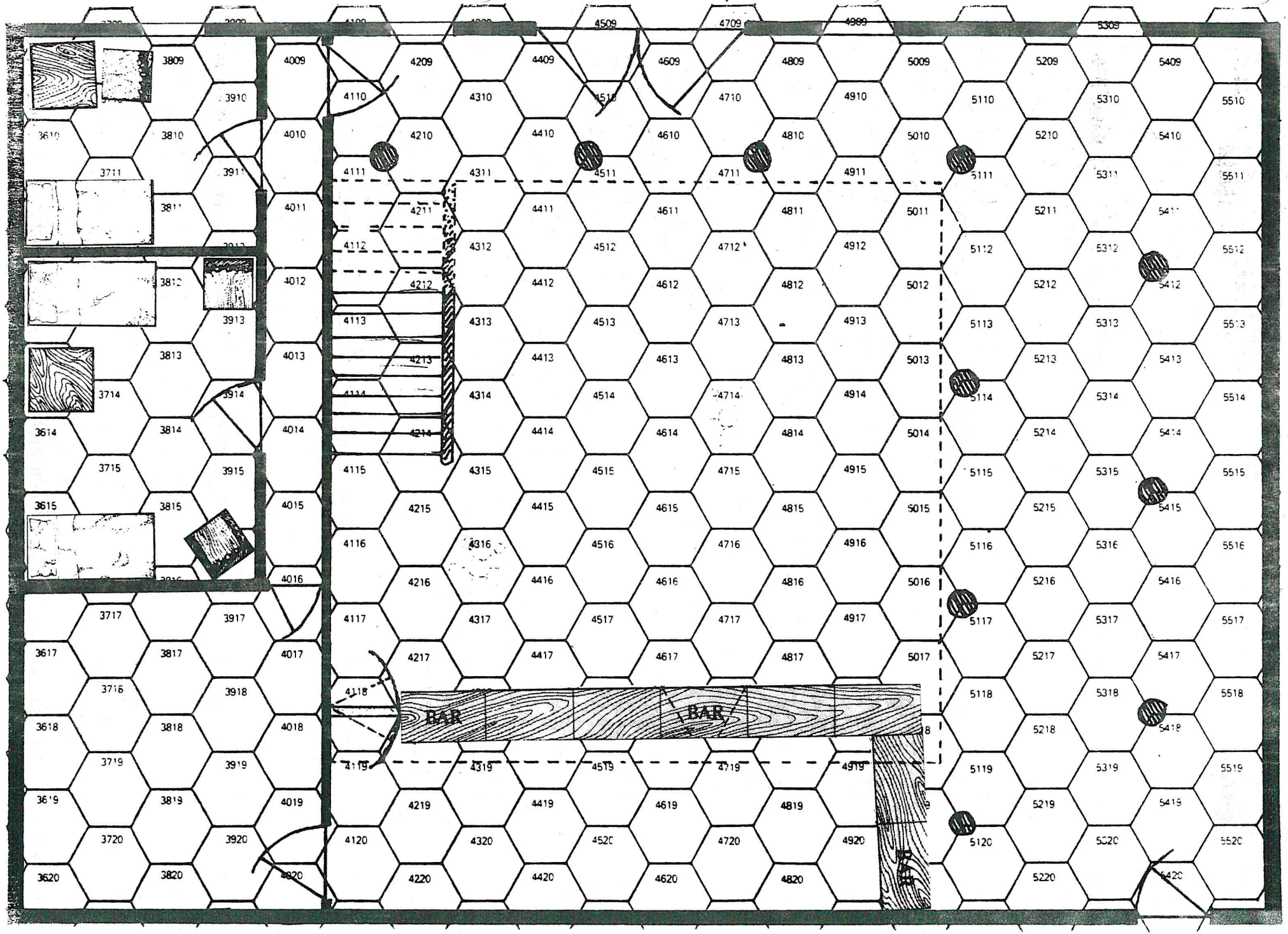
TYVEFÆRDIGHED	TRIN	CHANCE	ERF.P.

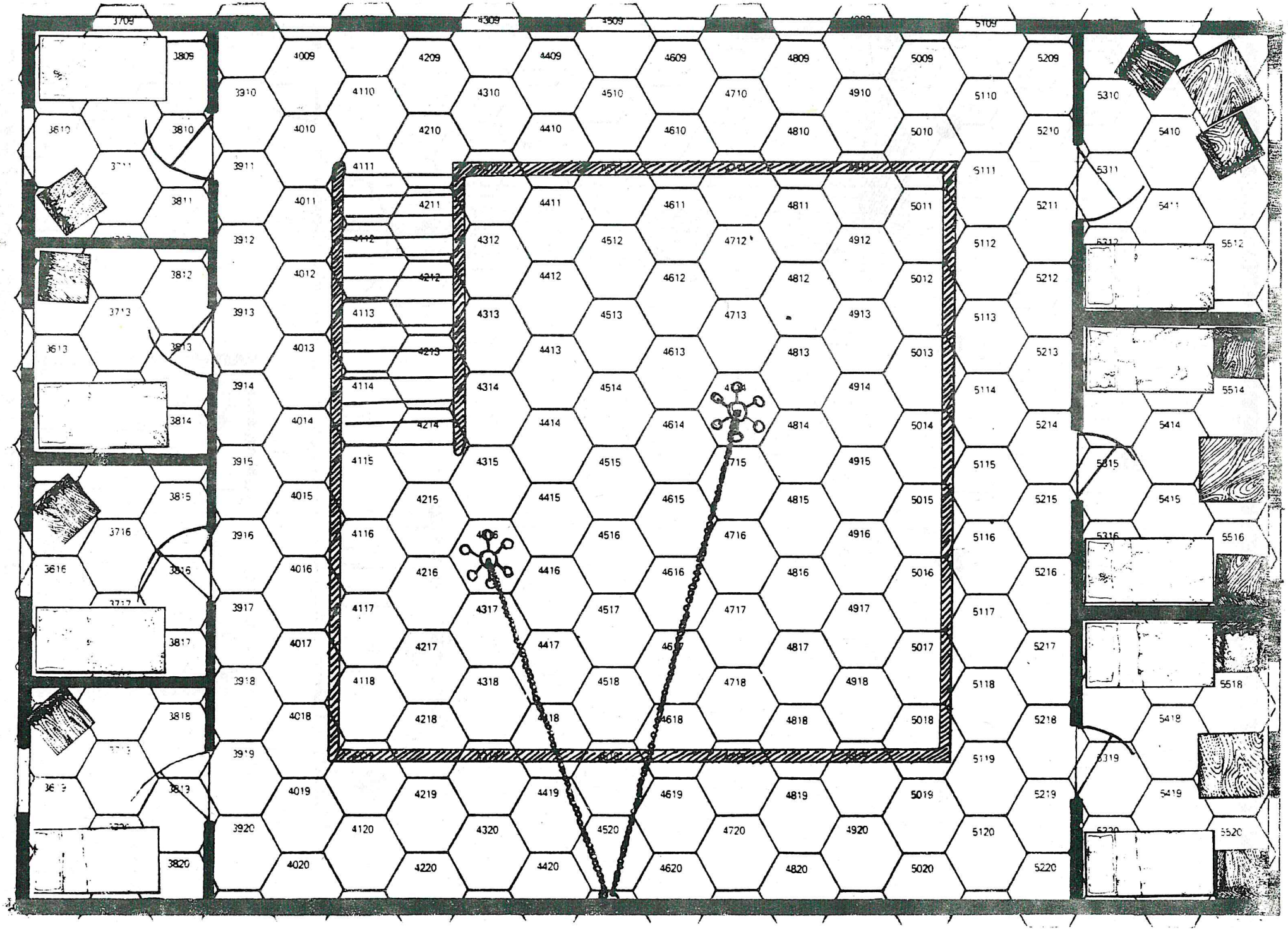
MAGISK GREN

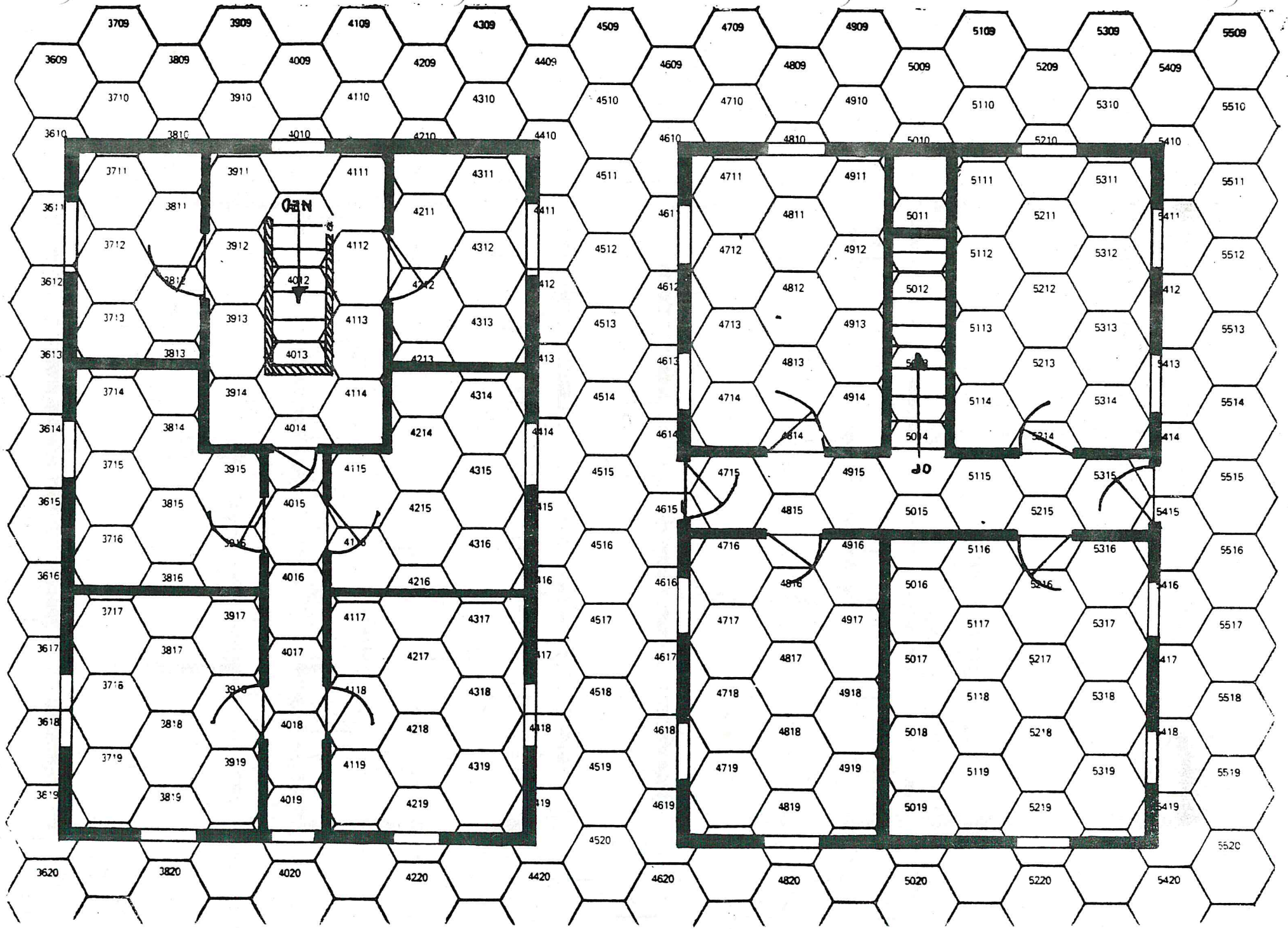
FORMULAR	NIV.	RANG	CHANCE	KA	VARIGHED	EFFEKT	ERF.P

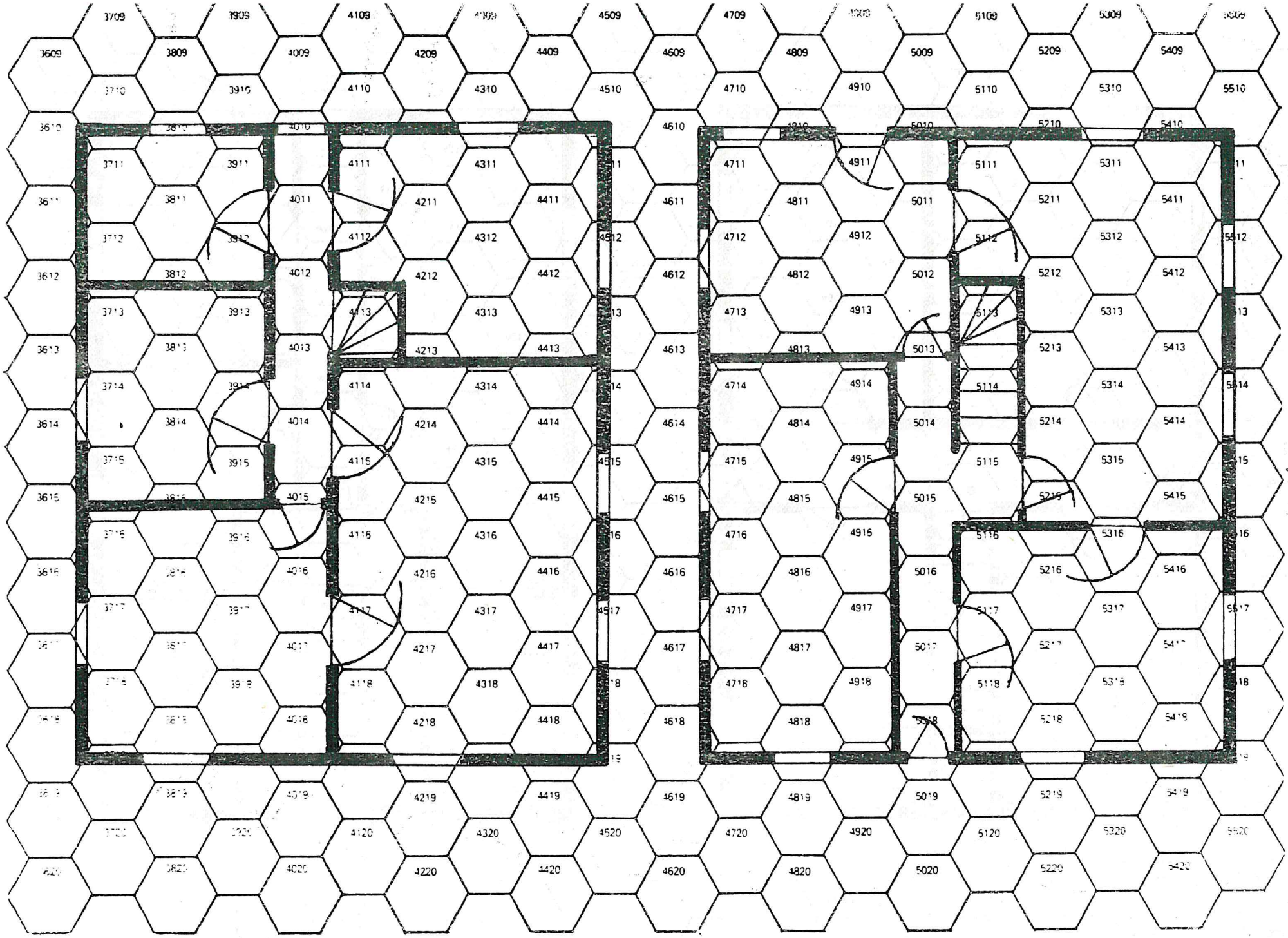
(MÅ FOTOKOPIERES)

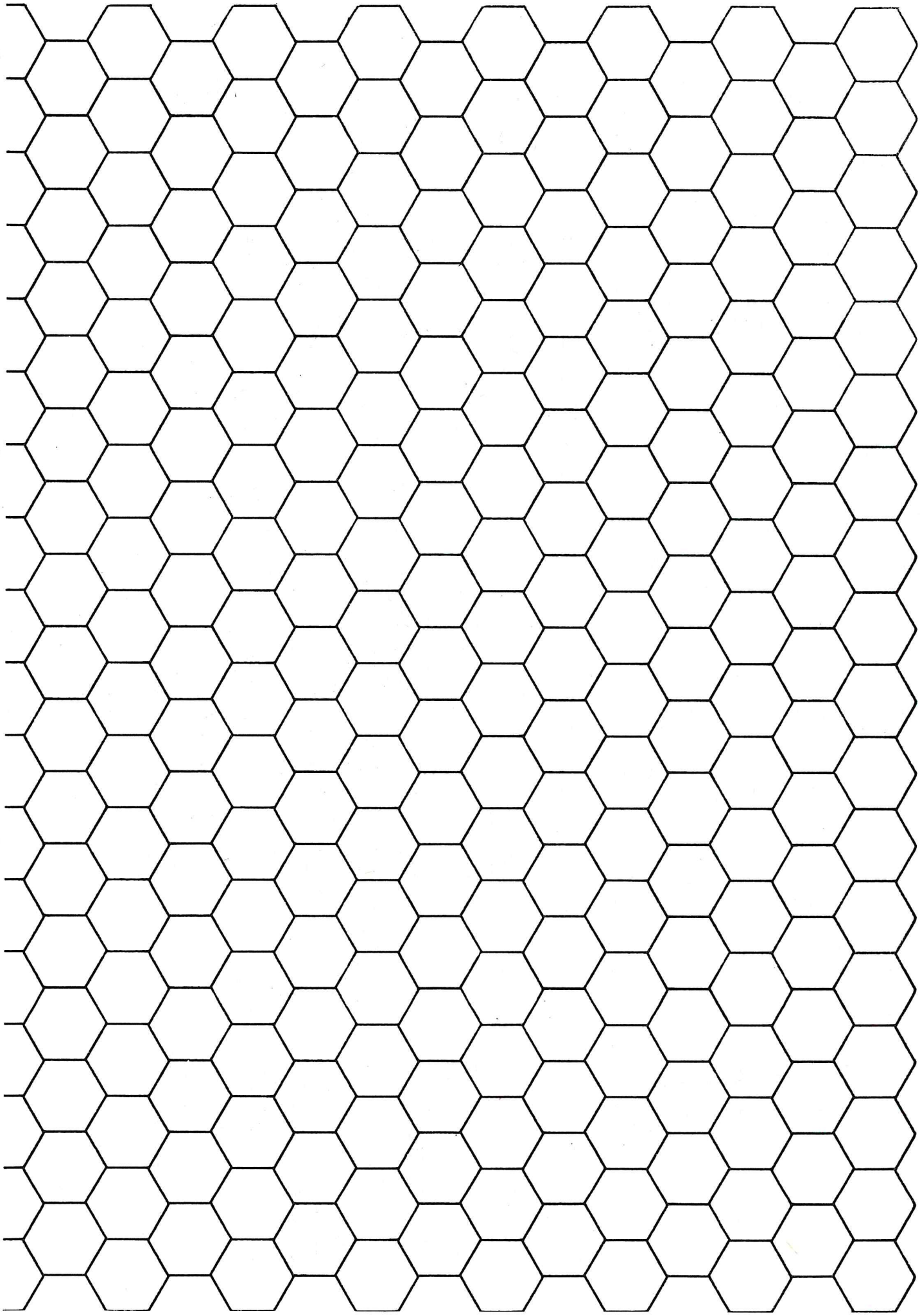

3709
3909
4109
4309
4509
4709
4909
5109
3809
4009
4209
4409
4609
4809
5009
5209
3910
4110
4310
4510
4710
4910
5110
4611
3711
3911
4111
4311
4511
4711
4911
5111
5311
5511
3811
4011
4211
4411
4611
4811
5011
5211
5411
3712
3912
4112
4312
4512
4712
4912
5112
5312
5512
3812
4012
4212
4412
4612
4812
5012
5212
5412
3713
3913
4113
4313
4513
4713
4913
5113
5313
5513
3813
4213
4413
4613
5213
5413
3714
3914
4114
4314
4514
4714
4914
5114
5314
5514
3614
4614
3715
3915
4115
4315
4515
4715
4915
5115
5315
5515
3615
3815
4015
4215
4415
4615
4815
5015
5215
5415
3716
3916
4316
4516
4716
4916
5116
5316
5516
3616
3816
4016
4216
4416
4616
4816
5016
5216
5416
3717
3917
4117
4317
4517
4717
4917
5117
5317
5517
3617
3817
4017
4217
4417
4617
4817
5017
5217
5417
3718
3918
4118
4318
4518
4718
4918
5118
5318
5518
3618
3818
4018
4218
4418
4618
4818
5018
5218
5418
4319
4519
5119
5319
5519
3619
3819
4019
4219
4419
4619
4819
5019
5219
5419
3720
3920
4120
4320
4520
4720
4920
5120
5320
5520
3620
3820
4020
4220
4420
4620
4820
5020
5220
5420

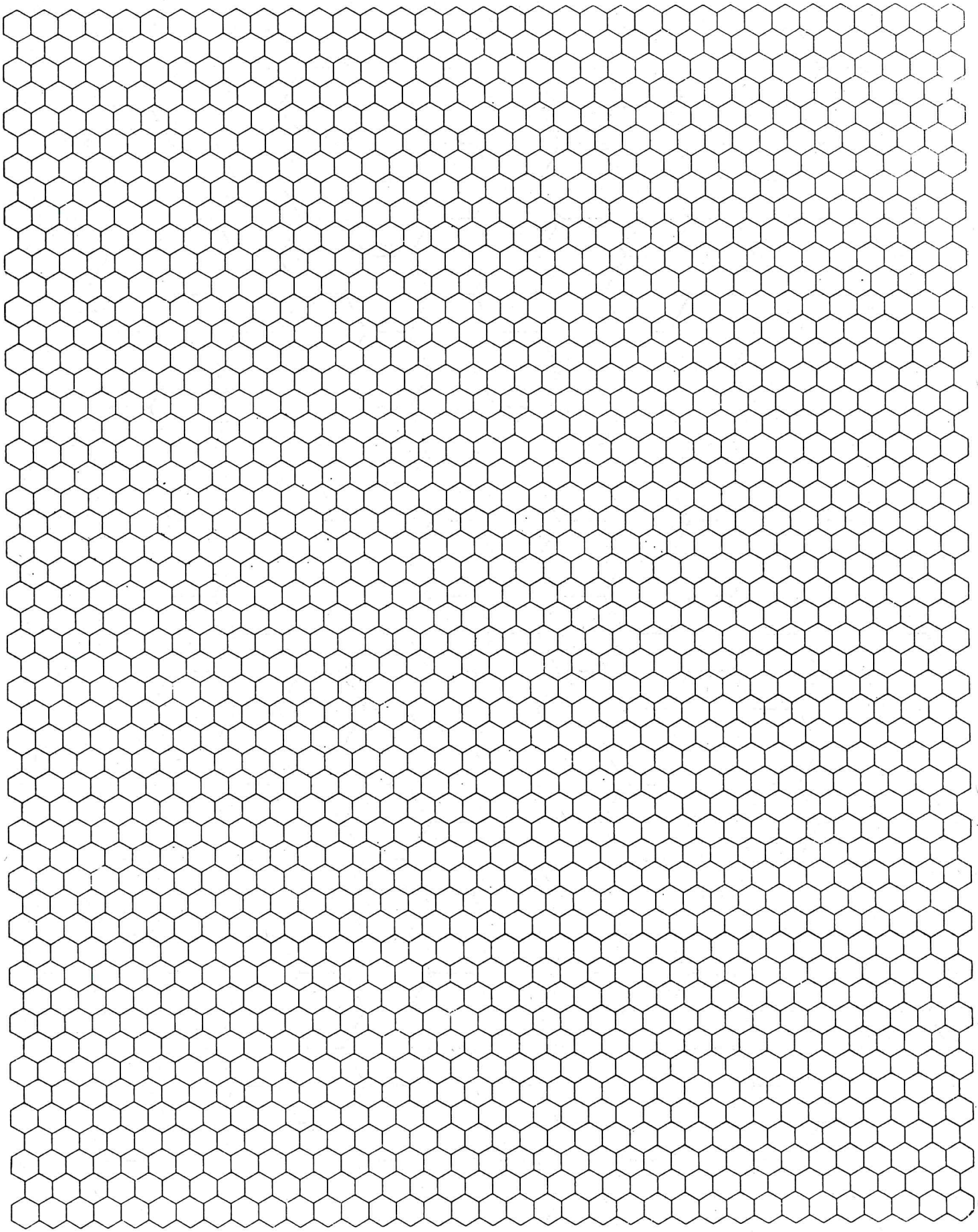

BAR
BAR




GEN
3709
3909
4109
4309
4509
4709
4909
5109
5309
5509
3609
3809
4009
4209
4409
4609
4809
5009
5209
5409
3710
3910
4110
4310
4510
4710
4910
5110
5310
5510
3610
3810
4010
4210
4410
4610
4810
5010
5210
5410
3711
3911
4111
4311
4511
4711
4911
5111
5311
5511
3611
3811
4211
4411
4811
5011
5211
3712
3912
4112
4312
4512
4712
4912
5112
5312
5512
3612
4012
4212
4412
4812
5012
5212
3713
3913
4113
4313
4513
4713
4913
5113
5313
5513
3613
3813
4013
4213
4413
4813
5213
3714
3914
4114
4314
4514
4714
4914
5114
5314
5514
3614
3814
4014
4214
4414
4814
5014
5214
3715
3915
4115
4315
4515
4715
4915
5115
5315
5515
3615
3815
4015
4215
4415
4815
5015
5215
5415
3716
4116
4316
4516
4716
4916
5116
5316
5516
3616
3816
4016
4216
4416
4816
5016
5216
5416
3717
3917
4117
4317
4517
4717
4917
5117
5317
5517
3617
3817
4017
4217
4417
4817
5017
5217
5417
3718
4118
4318
4518
4718
4918
5118
5318
5518
3618
3818
4018
4218
4418
4818
5018
5218
5418
3719
3919
4119
4319
4519
4719
4919
5119
5319
5519
3619
3819
4019
4219
4419
4819
5019
5219
5419
4520
5520
3620
3820
4020
4220
4420
4620
4820
5020
5220
5420







MELEETABEL

VF-SE differ-ence	chance for at ramme hvis differencen er: negativ	positiv
0	48	48
1	43	53
2	39	57
3	35	61
4	31	65
5	27	69
6	24	73
7	21	76
8	18	79
9	16	82
10	14	84
11	12	86
12	11	88
13	10	90
14	9	91
15	8	92
16	7	93
17	6	94
18	5	95
19	4	96
20-	3	97

KAMPMODIFIKATIONSTABEL (meleevåben)

Forsvarer ligger ned	+6
- angribes bagfra	+10
- har ryg mod mur	+2
- er i mere end to modstanderes sværdzone	+2
- træt (uden UP)	+4
Angriber ligger ned	-6
- knæler	-3
- er i mere end to modtanderes sværdzone	-2
- træt (uden UP)	-8
Pr. felt flyttet/side drejet af angriber	-5

AFFYRING AF MISSILER

Chancen for at ramme med missilvåben er MFxafstandsfaktoren.
Afstandsfaktoren for forskellige missilvåben på forskellige afstande ses af følgende tabel, der også viser om våbnet på afstanden giver større eller mindre skade end normalt.

Afstandsfaktor:	4	3	2	1	½
kastedolk	1-7	8-9	1o-12	13-15	16-20
spyd	1-7	8-12	13-15	16-20	-
slynge	1-7	8-15	16-30	31-45	-
kortbue, alm.bue	1-7	8-15	16-30	31-60	61-120
langbue	1-7	8-15	16-50	51-100	101-200
armbrøst	1-7	8-15	16-80	81-160	-
magiske missiler	1-5	6-10	11-20	21-40	41-80
afstandsbonus	+2	+1	0	-2	-4

Modifikationer på afstandsfaktor:

1. Figuren har anvendt fasen umiddelbart før affyringen til at sigte +1
2. Målet står stille og er ikke opmærksom på skytten +1
3. Pr. felt flyttet/pr. side drejet i affyringsfasen -1

Hvis missilet kommer fra målets missilzone og målet har skjold fremme er der 4/6 chance for at missilet rammer skjoldet (og som hovedregel ikke gør skade) De 4/6 beregnes efter at man har set om målet ellers ville have været ramt. Hvis målet er helt eller delvist dækket f.eks. af et træ, borgmur eller lign. bestemmer SM chancen for at dækningen rammes og ikke figuren.
Skydes der på en figur i meleekamp er der 4/6 chance for at ramme det ønskede mål og 2/6 chance for at ramme en af målets modstandere (efter at have afgjort om der er ramt overhovedet)

TABEL OVER RUSTNINGER

Rustning:	Bevægelse: fuld	reduceret	Fradrag i SP ved angreb af: normal/sabel/kølle	& hammer		Fradrag i: VF/MF	& Beh
ingenting	6	3	0	0	0	0	0
læder	5	3	1	2	1	0	2
brigantine	4	2	2	4	1	1	4
ringbrynje	3	2	3	6	1	2	6
ring og plade	2	1	4	8	2	3	8
pladerustning	1	0	5	10	2	4	10