

# Arxedus



Rollspelet Arxedus  
[www.arxedus.tk](http://www.arxedus.tk)

*C. Saar*  
© Copyright Daniel Ekeros 2002

# Arxedus

Version 1.0

**www.arxedus.tk**

## PROJEKTLEDARE OCH UPPHOVSMAN

Daniel Ekeros  
darker@linux.nu

## IDÉ OCH TEXT

Daniel Ekeros

## BESVÄRJELSEMAGI

Johan Torstensson      Daniel Ekeros

## NOVELLER

Daniel Ekeros      Ove Kristiansson

## ILLUSTRATIONER

Christoffer Saar      Daniel Ekeros  
[www.alfaweb.nu/csaar](http://www.alfaweb.nu/csaar)      [www.arxedus.tk](http://www.arxedus.tk)

## SPELTEST

Marcus "Joppz" Hallberg      Markus "Nicholai" Lönebrink

## IDÉER OCH FÖRSLAG

Mika Keskitalo

## KORREKTUR

Kenneth Norén

## MÅNGA TACK TILL

Jonas Gustavsson, Mika Keskitalo, Christoffer Saar, Caroline Torstensson, Johan och Peter Ekeros, alla ovanstående inblandade och alla andra som har hjälpt till och stöttat mig, **rollspel.nu** och min mamma!

Allt är copyright Daniel Ekeros



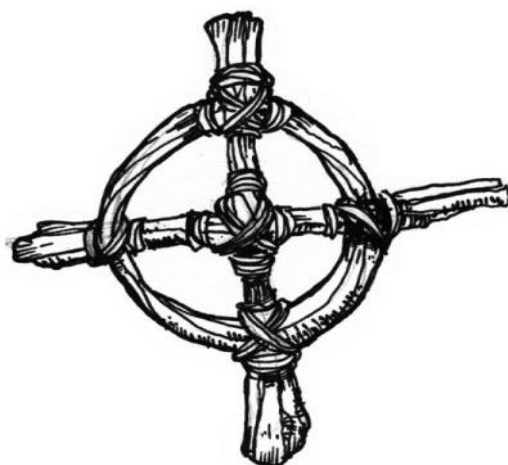
# Introduktion

*Det vackraste i livet  
är illusionerna om livet.  
-Honoré De Balzac*

Arxedus är namnet på det rollspel vars regelbok du just nu läser. Arxedus är ett fantasyrollspel vilket närmast kan förklaras med att spelet utspelar sig i en romantiserad medeltida sagovärld. Arxedus var länge bara en tanke som tog sin egentliga form först hösten 1999. Några få viljor samlades och förde en diskussion över Internet, med vissa grundtankar redan utstakade. Spelet var först inte tänkt som ett vanligt rollspel, utan var tänkt som ett datorspel. Men då planeringen började insågs det snabbt att det blir inget bra datorspel utan bra regler och en bra story. Eftersom reglerna ändå skulle skrivas ned togs ett beslut att först och främst skapa ett vanligt rollspel. Först när det var klart och när vi var nöjda med den produkten, skulle vi ta upp datorspelet igen. Det du läser nu är alltså resultatet av många timmar och många sena kvällar framför datorn, skrivblocket och pennan. Redan ifrån början bestämdes att spelet skulle vara gratis av flera anledningar. Först och främst skapades Arxedus på hobbybasis, vilket betyder att tiden som är nedlagd är den fritid man har. De pengar som det kostar är betalda ur egen ficka och det finns inte så mycket, att sätta igång och trycka en bok. Speciellt inte när det redan finns så många andra kommersiella rollspel som redan är etablerade. Vi har alltså inte en tanke på att tjäna pengar på detta - kan vi glädja och förnöja andra kommer vi att bli glada och det är belöning nog. Arxedus kommer att fortsätta att utvecklas och växa via vår hemsida. Vi som utvecklats Arxedus är av olika bakgrund och har olika erfarenheter av rollspel men vi är alla rollspelare. Istället för att alla skrivit var sin del och sedan sammanställt det har all text gått via en person för att skapa enhetlighet. Vi hoppas att ni kommer att tycka om Arxedus och vi välkomnar alla synpunkter och förslag på vår hemsida.

[www.arxedus.tk](http://www.arxedus.tk)

Väl mött i Arxedus värld!



# Presentation

## Vad är ett rollspel?

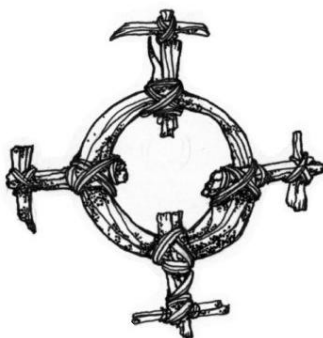
För alla er som spelat rollspel tidigare, så bjuder inte Arxedus på några nya överraskande regelrollerier. Detta stycket är mest intressant för den som aldrig spelat ett rollspel tidigare och då vi skall försöka förklara vad ett rollspel är.

Ett rollspel liknar få andra sällskapsspel. I ett rollspel låtsas man under spelets gång att man är en annan person i en annan värld och man kan endast påverka den personens handlingar. Den person som man låtsas vara kallas *karaktären* och spelas av den eller de deltagare som kallas spelare. I ett rollspel kan man ha flera spelare, men mellan 2 och 8 brukar vara vanligast. För att spelet överhuvudtaget skall fungera måste det finnas en deltagare som utses som Spelledare. Spelledaren är oftast den som kan reglerna bäst eller har mest erfarenhet av spelet, till en början. Spelledaren spelar inte en egen karaktär utan alla andra karaktärer som rollpersonen kommer att möta i världen. Dessutom håller spelledaren ordning på att reglerna följs och beskriver händelseförlopp och de olika miljöerna. Det finns alltid bara en enda spelledare per spel. Rollspel liknas ofta vid en film, där karaktären är huvudrollsinnehavaren och spelledaren är regissör, statist och kuliss. Manuset är det bara spelledaren som har, och ibland finns det inget. Spelledaren beskriver vad rollpersonen hör, ser och upplever. Spelaren talar om hur hon vill att karaktären skall reagera.

I ett rollspel med flera spelare, spelar man inte mot varandra utan ofta i en grupp där alla karaktärerna försöker att umgås och nå ett gemensamt mål som att rädda prinsessan eller stjäla den dyrbara juvelen. Kom ihåg att bara spelledaren behöver kunna reglerna, spelarna behöver bara koncentrera sig att sköta sin karaktär och det är spelledarens uppgift att se till att alla är införstådda med vad som sker och hur spelet fungerar i stora drag.

Hur vinner man då?, frågar sig säkert många. I ett rollspel, precis som i verkligheten finns det inga som vinner. Man skall givetvis försöka att spela så att just sin karaktär har det så bra som möjligt, undvika att dö eller att hamna i trubbel. Skillnaden med verkligheten är just att man kan kosta på sig att vara lite extra hjältemodig eller dumdristig, då det faktiskt inte skadar någon i verkligheten. Låt fantasin flöda, det blir roligare för alla inblandade.

I rollspel används ofta tärningar för att avgöra om man lyckas eller inte med en handling, Arxedus är inget undantag. Man kan misslyckas eller lyckas beroende på hur duktig sin karaktär är vilket gör att en karaktär som överlevt, tränat och spelats med länge kommer att bli duktigare på att klara av det hon företar sig.



## Hur skall jag läsa boken?

Vi föreslår att du först skummar igenom hela boken och givetvis läser det du tycker ser intressant ut. Läs sedan igenom lite mer noggrant, speciellt om du skall spelleda. Vi använder oss i huvudsak av *hon*, när vi syftar på en person i alla våra exempel.

Styckeöverskrift står skrivet i en annan typfont och citat, exempelfikationer och betoningar står skrivet i *kursiv stil*. Det kommer att förekomma massor med förkortningar i boken, vilka står sammanställda i slutet av boken.

Det kan förekomma stavfel och grammatik fel och vi ber er vänligast att anmäla dessa på vår hemsida. Vi eftersträvar att få en så bra produkt som möjligt. Även om det är genomläst och korrekturläst av oberoende, så kan felaktigheter ändå smugit sig in.

Vi har sammanställt boken i den ordningen som du använder när du skapar en ny karaktär, vilket vi hoppas underlättar.

## Tärningar

Vad tärningar används till står ovan, men i rollspel används andra tärningar än den vanliga sexsidiga (T6). Den vanligaste tärningen i Arxedus är den tiosidiga (T10). Förkortningen T står för just *tärning* och siffran efter står för antal sidor som tärningen skall ha. Så en T4 är en fyrsidig tärning. Eventuell siffra framför (t ex 2T6) anger hur många slag som skall utföras, summan av samtliga slag är den som skall användas. Har du inte sett tärningarna förr så följer en kortare beskrivning här.

T6 är den vanliga sexsidiga tärningen, precis som T10, T8, T12 och T20 läses den siffra som är vänd uppåt. Då tärningen T4 används är det den siffra som är rättvänd som skall avläsas. T10 har inget värde 10 utan det är en 0 (nolla). Nollan räknas som 10.

T100 slås genom att först slå en T10 för att få tiotalet, t.ex. 50, 60 eller 70. Sedan slås en T10 till för att få entalet t ex 1, 2, 4 eller 8. Addera sedan resultaten och du får summan.

För T3 kan du slå en T6 och räkna 1, 2 och 3 som 1, 2 och 3. Siffrorna 4, 5 och 6 räknar du också som 1, 2 och 3.

För T2 kan du singla en slant eller något liknande. På samma sätt kan du framställa många olika kombinationer av tärningar.

# Karaktären

*Alla människor har goda avsikter.  
– George Bernhard Shaw*

## Karaktären

Karaktären kallas den person som spelaren väljer att spela under spelets gång. Man tar över karaktärens person och spelar utifrån den, en roll om man så vill. Karaktären kan skilja sig ifrån spelaren eller likna den, det avgör spelaren helt. Varje spelare skapar sin egen unika karaktär. Karaktären kallas i andra rollspel för spelarperson, rollperson och rollfigur.

I spelet har varje person värden på sina karakteristiska egenskaper, såsom styrka, smidighet och utseende. Dessa värden har skapats för att skapa liv i de karaktärer som spelas och för att andra skall kunna skapa sig en bild av din karaktär genom att läsa ditt rollformulär.

För att hålla reda på alla dessa värden, som under spelets gång kan komma att förändras, så används ett rollformulär. Det är ett formulär där allt som är vidkommande om din karaktär antecknas. Innan spelet börjar bör alla spelare ha skapat en karaktär att spela med. I nedanstående kapitel redogörs hur en karaktär skapas. Anteckna alla värden på rollformuläret, men använd gärna ett kladdpapper först, då det kanske blir en del ändrande.

Första gången man spelar rollspel, bör man be SL om hjälp för att skapa en karaktär som passar så bra som möjligt. Man kanske kan spela någon som är lite lik sig själv, samt undvika magi och raser som kan vara svårt att få grepp om. Vi vill heller inte att man förstör känslan av att spela en ras ”felaktig”. Vi rekommenderar att spela en människa om man känner sig osäker. Det bör även understrykas att en människa inte alls är enklare att spela, men tillåts att agera på ett mer regellöst sätt. Andra raser brukar vara mer karaktäristiska.

Har man spelat rollspel tidigare, eller anser att man förstår tillräckligt mycket ändå, kan man kasta sig in i skapandet av sin karaktär. Vi rekommenderar att man tar sig en funderare och skapar en inre bild om hur karaktären skall vara, se ut, agera och vilket yrke hon eller han skall ha.



## Skapa en ny karaktär

Följ nedanstående steg och anteckna på papper och rollformulär. Ta hjälp av SL (spelledaren) vid frågor. Du kan komma att tvingas att hoppa fram och tillbaka i olika kapitel för att hitta det du letar efter.

## Välj en ras

Välj först en ras som du själv tycker att du vet tillräckligt mycket om för att förstå dess kultur, handlingar och uppträdande. En människa är ganska enkel, då vi själva kan känna igen oss. Läs noggrant igenom de texter som handlar om den rasen som du valt att spela. Det blir roligare att spela om du vet vem din rollperson är.

*Peter vill skapa sig karaktär som är människa. Han vill att personen skall ha varit bonde eller jägare under uppväxten, så människosläktet Arnaier passar bra, för de är rätt praktiskt lagda. Han väljer att kalla sin karaktär för Gandor.*

## Grundegenskaperna

När du valt en ras, skall du räkna fram grundegenskaperna. Det finns två olika tillvägagångssätt och SL bestämmer vilket som skall användas. Det skall vara lika för samtliga deltagare vid speltillfället, om ingen annan går med på något annat. Antingen kan man fritt placera ut 147 poäng, eller slå fram egenskaperna. Väljer man att placera ut poängen så får man inte sätta lägre poäng än 6 och inte högre än 30 i en färdighet.

Väljer man att slå fram egenskaperna, så slår man 9 st 3T10 slag och placerar ut värdena på respektive grundegenskap. Varje ras kan ha en modifikation som det måste tas hänsyn till. Kontrollera i tabellen och gör eventuella avdrag och additioner som är specifik för din valda ras.

*Peter väljer att slå fram grundegenskaperna för Gandor. Resultatet blir:  
STY 16, MOT 9+1, FYS 16, SMI 25, MEN 12, FÖR 10, PER 10+1, KAR 20, INT 20  
Peter antecknar värdena på sitt formulär.*

Det finns nio grundegenskaper som beskriver de fysiska och mentala egenskaperna hos din karaktär. Genom att jämföra värden med andra karaktären kan man avgöra vem som är starkast, slugast eller smidigast. Precis som i verkligheten varierar detta ifrån person till person. Desto högre ett värde är desto bättre är du i just den grundegenskapen. Om man någonsin hittar en helt normal och absolut medelmåttig människa så har den ungefär 17 i samtliga grundegenskaper.

Det är möjligt att öka grundegenskaper senare under spelets gång, precis som färdigheter. Det tar bara väldigt lång tid, kostar en massa erfarenhet (ERF) och är ibland inte lönsamt. Läs mer om detta under kapitlet Färdigheter.

Vi vill klargöra att de olika grundegenskaperna har flera olika innebörder. Detta för att förenkla våra regler i längden. Man skall alltså skilja på en person som är karismatisk och en person som har hög KAR. Ett högt värde i KAR innebär både att karaktären är karismatisk samtidigt som hon kan vara konstnärligt begåvad.

## **Fysisk Styrka (STY)**

Din förmåga gör en fysisk ansträngning som kräver muskler och muskelstyrka. Denna egenskap talar om hur stark du är. Du orkar bära mer, lyfta mer och kasta längre desto högre poäng. Det är även förmågan att utnyttja dom muskler du har på bästa sätt.

## **Motorik (MOT)**

Din förmåga att samordna din kropp med vad du tänkt att göra. Fumlighet hos människor avgörs ofta av hur bra motorik de har. Motoriken inverkar när man skall utföra rörelser som kräver exakt koordination, som t ex skjuta pilbåge, kasta sten, klättra eller utföra akrobatiska manövrer.

## **Fysisk uthållighet och kondition (FYS)**

Hur bra din kondition, eller hur bra din allmänhälsa är. Värdet talar om hur långt din karaktär kan gå eller springa. Detta påverkas av väder och vind och hur mycket karaktären bär med sig. Värdet talar också om grundchansen för att överleva en sjukdom eller en infektion/förgiftning,

## **Smidighet (SMI)**

Vighet, snabbhet, reflexer, allt hänvisar till din karaktärs smidighet. Egenskapen är bra t.ex. vid akrobatiska manövrer, men det kräver dessutom god motorik. Utan god motorik kan du inte utföra något speciellt snabbt eller beundransvärt, utan är då istället bara vig i t.ex. leder, senor och muskler.

## **Mentalitet (MEN)**

Din mentalitet berättar hur påverkningsbar du är. En person med dålig mentalitet blir ofta handlingsförlamad, tappar fattningen, lätt att påverka vid t.ex. gruppsyck eller magi. En person med låg mentalitet kan drabbas av ångest, koncentrationssvårigheter eller depressioner. En besvärjare behöver stark mentalitet då hon måste nå sitt inre.

## **Perception (PER)**

Perception är din uppmärksamhet, din vakenhet och din varseblivning. Hur bra du kan finna något som är dolt och uppfatta saker i t ex periferin. Detta är en viktig egenskap för den vaksamme äventyraren. Perception är förmågan att koncentrera sig och inte att låta sig bli störd av omgivande element.



## Karisma (KAR)

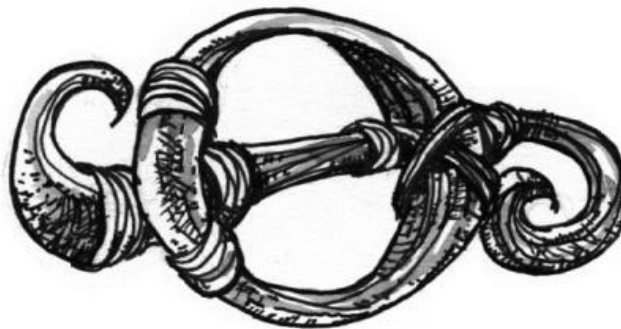
Karisma talar om hur din omgivning uppmärksammar dig. Det är inte hur *snygg* eller *ful* du är utan handlar mer om din utstrålning. De lyssnar på dig när du talar och de kommer att komma ihåg dig enklare, ju högre värde du har. En person med hög karisma har också bra kännedom om vad som är vackert och fult. Konstnärlig om man så vill.

## Initiativ (INT)

Hur din spelare kan ta initiativ och fatta beslut i speciella situationer. Väldigt viktigt då det handlar om att reagera snabbt och säkert i en stressande situation. Initiativ används framförallt i strid.

## Förnuft (FÖR)

Ditt eget sunda förnuft. Eftersom minne och intelligens är både svårspelat och egentligen svårbestämt har vi valt att kalla egenskapen för just förnuft. En person med högt värde i förnuft har lättare att lära sig nya saker och kan även komma på logiska lösningar. Personen är inte smartare än någon annan, bara litet mer logisk i sitt tänkande.



## Ålder och kön

Hur gammal och av vilket kön din karaktär är, avgör spelaren. Kontrollera i tabellen nedan och se vilka avdrag respektive tillägg som skall göras. Under spelandet åldras givetvis karaktären.

Avdragen görs då i steg som sprids under åldrandet. En ung karaktär är ofta piggare och starkare än en gammal, men en gammal har ofta mycket mer erfarenhet. Försök sedan spela efter karaktärens ålder och inte din egen. Tänk på att olika raser har olika åldersmodifikationer. Visuell ålder (V. Ålder) talar om hur gammal karaktären ser ut att vara, utifrån en människans utseende. Givetvis kan man själv bestämma utseende med hjälp av SL.

Ex: Är en människa 43 år gammal, så är modifikationen för Styrka: +1

Ålderstabell (människor)							
Ålder	16-19	20-28	29-38	38-49	50-59	60-72	73+
Styrka	-1	+1		+1	-1	-1	-1
Motorik	-1	+1			-1	-1	-1
Fysik				-1	-1	-1	-1
Smidighet	+1		-1	-1	-1	-1	-1
Mentalitet				+1	+1	+1	-1
Förnuft	-1			+1	+1	+1	+1
Perception	-1	+1	+1				-1
Karisma			+1	-1			
Initiativ					-1	-1	-1
ERF	200	220	260	280	290	270	250
SK	+1T6 km	+1T6 km	+2T6 km	+3T6 km	+4T6 km	+5T6 km	+6T6 km

Ålderstabell (dvärgar)							
Ålder	16-40	41-70	71-100	101-130	131-160	161-190	191+
V. Ålder	20-30	31-50	51-70	71-90	91-110	110-120	121+
Styrka		+1		+1		+1	
Motorik		+1	+1			-1	-1
Fysik				+1		-1	-1
Smidighet		+1			-1	-1	
Mentalitet							
Förnuft						-1	-1
Perception	-2	-1				-1	-1
Karisma			+1				-1
Initiativ	-1				-1	-1	-1
ERF	150	260	280	300	320	290	270
SK	+3T6 km	+4T6 km	+5T6 km	+6T6 km	+7T6 km	+8T6 km	+9T6 km

Ålderstabell (alver)							
Ålder	19-100	101-300	301-500	501-800	801-1500	1501-2000	2000+
V. ålder	20-25	26-30	31-34	35-37	38-42	43-50	50+
Styrka		-1		-1		-1	
Motorik							
Fysik							
Smidighet				-1			
Mentalitet		+1			+1		
Förnuft							
Perception							
Karisma	+1		+1		+1		+1
Initiativ							
ERF	180	220	260	280	290	270	250
SK	+1T6 km	+1T6 km	+1T6 km	+2T6 km	+2T6 km	+2T6 km	+3T6 km

Peter väljer att hans karaktär, Gondar är en 31 årig man. Han beräknar att hans SMI är 24 och hans PER ökar med 1 till 12. På ett annat papper antecknar han att han kan tillgodoräkna sig 220 ERF. Han slår 2T6 (resultat 7) och skriver att han har 7 kopparmynt i besparingar på samma papper.

## Svärdshand

De flesta människor är högerhänta och ungefär en tiondel är vänsterhänta. Det finns dock de som är dubbelhänta. De kan utföra en handling med vilken hand som helst, utan några problem. De fåtal som är Ambidextriösa kan utföra en handling med båda händerna samtidigt.

En amdiextriös får halverad kostnad på färdigheten Två Vapen, läs mer under kapitlet Färdigheter.

Svärdshandstabell	
3T10	Svärdshand
3-24	Höger
25-28	Vänster
29-30	Ambidextriös

## Bärförmåga

Bärförmåga är vad din karaktär kan bära på sig i form av kläder, rustningar eller annan utrustning som kan fördelas på kroppen. Så länge den sammanlagda summan i kilo inte överstigs behövs inga avdrag göras. Bärförmåga räknas ut enligt  $STY + FYS / 2 = BF$ . Så många kilon kan bäras, fördelat över kroppen, utan problem. Detta har inte att göra med hur mycket karaktären orkar lyfta ifrån marken. Bärförmågan används i kläder, utrustning och rustningssammanhang.

## Förflyttning

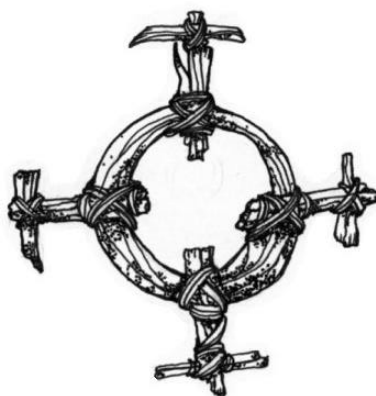
Förflyttning används under längre sträckor, under en t ex en språngmarsch eller en längre löpsträcka. Förflyttning räknas ut enligt  $SMI + MOT + FYS / 3 = F$ . En normalbyggd, obelastad människa har F 17. Värdet anger inte tillryggalagd sträcka utan endast ett värde som kan sättas mot andra resandes för att t.ex. avgöra vem som kommer fram snabbast. Vid kortare sprintersträckor är det SMI som avgör vem som är snabbast. Under längre sträckor som för löpande kurirer, så är det FYS som avgör hur länge de orkar springa och F anger vem som är snabbast.

*Peter slår 18. Gondar är högerhänt.  $STY(16) + FYS(16) / 2 = BF(16)$  och  $SMI(24) + MOT(10) + FYS(16) / 3 = F(16)$ .*

## Hälsopoäng

Hälsopoäng är ett värde på hur mycket skada en karaktär tål innan hon förlorar medvetandet och dör. Hälsopoäng (HP) räknas ut efter  $FYS + STY / 2 + 1T10 = HP$ . Anteckna totala antal HP samt se tabell för kroppsdelar. Se kapitlet Strid och skador.

*Peter slår 10 och får  $FYS(16) + STY(16) / 2 + 10 = 26$  totala HP. Peter antecknar vad Gondar har i varje kroppsdel på formuläret efter tabellen i kapitel om Strid och skador.*



## Klass och kapital

Beroende på vad föräldrarna har för social status i samhället så ärvs ofta samma klass till karaktären. En liten tumregel är att du aldrig kan ha högre klass än dina föräldrar (undantag finns, men det är ovanligt). Att sänka sig ifrån t ex adel till bonde går däremot bra. Är fallet sådant att modern kanske var av adlig börd och fadern laglös, slås ett slag om vilken klass man tillhör. Se tabell nedan. Diskutera med SL om vilken klass som din karaktär tillhör. Tabellen får även användas om man har svårt att avgöra eller om SL låter samtliga spelare slå på tabellen. Slå 1T100. Vanligast är att man kommer överrens vilken klass som karaktären skall inneha.

Alver, troll, dvärgar och andra varelser är alltid laglösa, då klasstillhörigheten gäller människorna allena. Tilläggas bör att hantverkare i städer ofta är borgare, medan hantverkare på landet räknas som bönder. Jägare, trubadurer, soldater etc. räknas ofta till egendomslösa. Präster och Adel har ofta samma status, medan en enkel munk kanske räknas som livegen.

Klasstillhörighet		
Klass	1T100	SK
Adel	96-100	1T100 km
Borgare	85-95	1T30 km
Bonde	51-84	3T6 km
Egendomslös	25-50	2T6 km
Livegen	11-24	1T6 km
Laglös	1-10	1T3 km

Ditt startkapital (SK) slår du samtidigt fram. Startkapitalet kan du använda till köpa utrustning och vapen senare.

*Peter har en bra bild av sin karaktär, som kommer ifrån en idyllisk stuga på landet. Knappast en Adelsman, eller en borgare. I samrådan kommer SL kommer Peter överrens om att Gondar är av bondeklass. Peter slår 1T10 för att avgöra startkapitalet (10). Peter antecknar värdet på papperet och har nu sammanlagt 17 silvermynt som startkapital.*

## Uppväxten

Uppväxten har stor betydelse för karaktären. Det gör din karaktärsbeskrivning mer målande om du har en bakgrundshistoria. Valfriheten i spelet gör att vi tillåter dig att skapa karaktärens uppväxt, tillsammans med SL. SL skall se till att historien är sammanhängande och att den stämmer överrens med världen, geografisk och historiskt sett.

Innan man börjar med historien, bör spelaren välja vilket yrke karaktären skall ha. Hemorten diskuteras fram tillsammans med SL, kontrollera varje ras för att läsa om deras vanliga hemvisten. Givetvis kan avvikelser förekomma, men det skall framgå i historien. Bestäm mer lokalt, var byn, staden eller området heter. Svara på följande frågor och anteckna dem. I de fall då svaren uteblir, skall en kortare förklaring ges.

Faders namn, yrke, nuvarande tillhåll, klass, religion, ras och släkt. Moderns namn, yrke, nuvarande tillhåll, klass, ras, religion och släkt. Ev. syskon, släkt, husdjur, grannar, hushåll och hem. Hurdan var uppväxten, fostran och skolan? Var du familjens svarta får, var familjen stolt över dig? Vad var din favorit sysselsättning under lediga stunder. Vilket var ditt första arbete och vad ledde fram till ditt nuvarande/senaste yrke?

Givetvis kan frågorna göras både färre och fler, men skriv ner en kortare uppväxthistoria om karaktären på ett papper. Skriv sedan ner vad din karaktär drömmer om. Karaktärens motivation och mål i livet. Det kan vara sökandet efter frihet och lycka, pengar och rikedom, makt, vetenskap, kärlek, vänner eller vad som helst. Anteckna både på papperet och på formuläret. Det tillhör gott rollspelande att spela efter sin karaktärs motiv. Det gör inget att SL får ta del av bakgrundshistorien, tvärtom, på så sätt kan hon skapa mer intressanta äventyr som passar din karaktär.

*Gondar kommer ifrån Jorland i en liten by som heter Styrn. Han har gått i skolan och hjälpt sin far med gården och jakten. Gondar har skogsvana. Han far heter Joram och modern Unni. De är båda i livet. Gondar har inga syskon. Han fiskade och badade mycket på sin fritid och gick ofta på upptäcktsfärder. Vid vuxen ålder färdades han till staden där han jobbade som hjälpreda först åt en smed och senare i en taverna.*

*Gondar har fortfarande inte hittat någon att gifta sig med och har fortfarande inte överdrivet med pengar.*



## Uppträdande

Bestäm hur karaktären skall bete sig. Ett uppträdande kan vara ett sätt att göra din karaktär intressant för andra spelare. Det är också viktigt att bestämma allra minst för sig själv så att om speluppehållet är långt kommer man lättare ihåg sin karaktärs personlighet. Många väljer kanske att spela en, eller en sammansättning av de olika arketyper som beskrivs nedan. Välj ett uppträdande nedan eller beskriv själv hur din karaktär skall vara helt efter eget val. Nedanstående är endast till för att inspirera.

SL kan använda arketyper för att skapa personer som spelarna möter i spelet.

## Tillbakadragen

Du är tyst, lugn och håller dig i bakgrunden. Du låter helst någon annan föra din talan och öppnar inte gärna en okänd dörr. ”Avvaktande för att verkligen vara säker”, säger du. ”Feg”, säger andra.

## Spjuver

Det finns inget allvarligt i det du säger eller gör. Du kan skämta och skoja med vem som helst. Ingen person är för fattig eller rik för att du skall narra dem. Många gånger har du blivit tillrättavisad, men det är bara att skratta åt. Något som du eller någon annan aldrig skämtar om är din heder.

## Sniken

Du är så besatt av pengar att du sällan tänker på annat. Detta gör dig ganska lomhörd på andras känslor. Du ser en affär i varje ägodel som du har och inget i världen står utan ett pris. Du kan göra vad som helst, bara priset är det rätta. Dock vet du, innerst inne, vad som är rätt och fel.

## Hjälte

Varthän du kan misstänka minsta lilla ohyfs och elakhet griper du in, oavsett om din egen styrka faller vid blotta åtanken av motståndarens övermakt. Du tål inte orättvisor och drar dig inte för att villigt kasta dig in i farornas gap. Brist på mod föraktar du och du vill inte att någon skall tro något annat.

## Arrogant

Du är vackrast, intelligentast och definitivt värd mest som människa. Andra skall vara tysta när du talar och du har sällan, för att inte säga aldrig fel. Du kan bara inte fatta hur dumheten har spridit sig som pesten och ingen har undgått den, utom du.

## Varm

Du är ofta glad, trevlig och varm. Du bryr dig om alla och allt. Inte så att du passar upp andra, men du är omtänksam och är inte blyg för att ge bort en vänlig kram. Din godhet är omtalad och man märker fort din värme.

## Surgubbe

Du är sur och irriterad. Du retar dig på allt och kan ge dig sjutton på att alla retar sig på dig. Regnar det så är det för blött, skiner solen är det för varmt. Inget behagar dig, för varför skulle det?

## Käftig

Du är alltid den som brölar mest på tavernan och det är sällan som du står utan skuld i ett fylleslagsmål. Du tycker gott att du får säga och göra vad du vill och du kommenterar gärna högt andras fel och brister. Tar de åt sig så är det väl deras fel.

## Logisk

Du är vansinnigt besatt av logik. Du stannar alltid upp för att tänka en gång till för att se logik i vad som händer. Hittar du ingen logik, kan du ligga vaken i nätter och grubbla. Du vill hemskt gärna påpeka hur logiskt allt är för andra och hur allt kan förklaras med lite logik.

## Mystisk

Du rör dig på ett speciellt sätt och du vill gärna att folk hajar till när de ser dig. Du älskar att göra entré och sorti på underliga sätt. Du talar ibland i gåtor, ofta med låg ton. Folk tycker att du helt klart är jätteskum. Varken på ett bra eller negativt sätt.

## Lögnare

Du är en manisk lögnare och mytoman. Ingen vet när du hittar på eller när du talar sanning. Du kan enkelt ändra din historia om den uppmärksammas och visar sig vara felaktig. Du slingrar dig och använder ursäkter som inte innehåller ett ord sanning. Du mår bra av att kunna lura någon, men tänker inte på att du inte alltid kan luras, eller hur de vänner du lurar känner sig.

## Nyfiken

Du är otroligt nyfiken och bara måste ha reda på vad som händer eller hur något fungerar. Du lägger ofta näsan i blöt och slutar inte att fråga förrän du är helt nöjd med svaren.

*Gondar är en rättvis sjuver. Han tolerera inte orättvisor och älskar att skämta.*



## Yrke

Du har nog redan föreställt din karaktärs sysselsättning. Du kanske vill spela en jägare, spejare, köpman eller krigare. Ditt val av yrke behöver inte betyda detsamma som att du är aktiv och praktiserar yrket just nu. Vilket ditt yrke är avgör din utbildning och bakgrund. Är du en jägare, så kan du självklart syssla med något annat, men du är ändå en jägare i grunden. Titeln säger däremot vad du sysslar med just nu och preciserar ditt yrke lite mer. Läs mer om detta under Yrken. Vilket yrke som karaktären skall ha avgör spelaren själv, under inrådan av SL. Vissa yrken kräver att vissa grundegenskaper överstiger ett värde, eller att man har en viss klass.

*Eftersom Gondar ofta jagade när han var mindre skulle det naturliga valet varit jägare. Istället är Gondar en ficktjuv. Han lärde sig detta efter sina år då han jobbade i staden.*

## Grunderfarenhet

Karaktärens grunderfarenhet är ett mått på vad den har lärt sig under sin uppväxt. För erfarenhetspoängen (ERF) kan man säga att karaktären kan "köpa" färdigheter och värde i färdigheter. Under spelet kan karaktären få nya erfarenhetspoäng och då använda den erfarenheten till att bättra på sina befintliga färdigheter eller lära sig nya. Läs mer om det under Erfarenhet. ERF måste nå 0 innan karaktären sägs vara klar för att spela, all ERF som inte används kan omvandlas till kapital  $2 \text{ ERF} = 1 \text{ kopparmynt}$ .

Det finns två sätt att avgöra sina grunderfarenhetspoäng (ERF). Det ena är att man slår fram värdet, det andra är att bestämma värdet till 60 (istället för att slå värdet). Slår man kan man riskera att hamna under 60, men det finns en chans att komma över det också. Har man tidigare valt hur man vill placera värden på grundegenskaperna, rekommenderas att man är konsekvent. Ålderns ERF hittar man i Ålderstabellen ovan. Följande uträkning för att få totala ERF.

Om man använder tärningar

$$\text{ERF} = 1T100 + \text{ålderns ERF} + \text{FÖR}$$

Om man bestämmer värdet till 60

$$\text{ERF} = 60 + \text{ålderns ERF} + \text{FÖR}$$

ERF kan omvandlas direkt till pengar för ditt startkapital (SK). 1 km är värt 2 ERF. Det är upp till spelaren att avgöra hur var hon vill placera sina ERF.



## Gåvan

För att se om en karaktär överhuvudtaget är kapabel till att kontrollera magi, slås ett tärningsslag vid skapandet av karaktären. 1T100 skall slås under mental styrka (MEN) som kan adderas med fritt antal ERF. Detta gör att en karaktär som verkligen vill vara säker på att lyckas att kunna använda magi kan "betala" valfritt antal ERF. Detta görs innan slaget. Slaget måste kontrolleras av SL. Misslyckas slaget kan personen aldrig lära sig någon form av magi. Även om karaktären inte kan magi så kan det ändå hantera magiska färdigheter som inte kräver magislag. Lyckas en karaktär med slaget så heter det att hon har *gåvan*.

*Peter slår 32. Gondar ERF är  $32 + 120 + 10 = 162$ . Gondar har en ganska låg grunderfarenhet(ERF).*

*Gondar tänker inte bli magiker, så Peter lägger inga ERF i Gondars magislag. Slaget blir 33, vilket är över Gondars MEN. Gondar kommer aldrig att lära sig magi.*

## Moral

Din karaktär behöver inte vara en god hjälte som slåss för att vinna över det onda. Tvärtom kan du skapa en karaktär som slåss mot det goda istället. Om man ser till verkligheten och vad vi definierar som goda människor är de som sätter andras välgång före sin egen i alla situationer. Godhjärtade personer vänder andra kinden till och låter sig inte luras av makt och rikedom. De känner glädje genom att hjälpa andra. Så har vi de ondskefulla arketyperna som skrattar åt de som har de svårt, känner glädje av att plåga hjälplösa eller känner förakt för de som inte har respekt för vare sig makt eller pengar. Det kan ibland vara kul att spela en karaktär som bryter mot de vanliga banorna. Även om man inte kommer att spela efter karma (se Karma) så är det viktigt att anteckna vilken moral din karaktär har. Det skall sägas att man inte behöver bara vara god eller ond, man kan även spela mittemellan eller en kombination som man själv väljer. Anledningen till att vi valt att ta upp extrema lägen är just för att enklare exemplifiera. Läs mer under Karma.

*Gondar är godhjärtad och strävar inte efter att vara ond eller elak.*

## Religion

I Arxedus är det vanligt att man tillhör ett trosystem eller en religion. Den vanligaste uppfattningen är att en eller flera gudar skapat världen, men det finns tusentals olika historier och varianter och ännu ett tusentals tolkningar. Man måste inte tillhöra en religion, men det är vanligast att man gör det. Läs mer under Religion och under varje rasbeskrivning.

*Gondar tillhör ingen religion, men är inte ateist.*

## Livsmål

Varje spelare skall välja ett eller flera livsmål för sin karaktär. Detta är ett större mål som karaktären strävar efter under spelets gång. Innan man bestämmer livsmål måste man ha gjort klart karaktärens bakgrundshistoria, val av yrke och ålder. Livsmålen kan vara av enklare slag men även ouppnåeliga går bra. Allt ifrån att bli världens bästa skald eller att arbeta vid hovet, inröstad i kyrkorådet, att bygga ett hus och skaffa familj, att vandra runt i världen eller att hämnas sina föräldrars mördare.

Spelaren är inte skyldig att följa sina livsmål, men bör göra detta som god rollspelare. Anledningen till att man skriver upp livsmålet är för att inte glömma bort det och för att SL kan skapa intriger som vänder sig emot en spelare specifikt. Vilket livsmålet än må vara kan SL och spelare diskutera fram detta, det är även tillåtet att ha samma livsmål som en annan karaktär.

*Gondars livsmål är att bli rik och även finna kärleken. Dock drar guld och rikedom mest just nu.*

## Utseende och beskrivning

Beskriv hur din karaktär ser ut och klär sig. Läs om din ras för att få reda på vilka variationer som finns. Gradera dig själv dessutom på en skala mellan 1 till 30 på hur vacker din karaktär är, enligt den allmänna uppfattningen. Du kan också slå 3T10, om du har svårt för att bestämma dig. Anteckna detta på rollformuläret. Detta ger SL en uppfattning om hur andra kommer att se din karaktär.

*Gondar klär sig oftast i en vit tunika, bruna skinnbyxor och en skinnväst. Gondar har linblont hår till axlarna som nästan alltid sitter i en hästsvans. Blå ögon och han är ganska smal. Gondar brukar ha på sig stövlar och har en axelränsel där hans tillhörigheter ligger i. Gondar är ser ganska bra ut, men inte alls speciell. Peter väljer 15.*



## Köpa färdigheter, grundegenskaper, formler och sfärer

När spelaren valt vilket yrke karaktären har, skall valet av färdigheter göras. Vid varje yrkesgrupp står det vilka färdigheter som är valbara. Spelaren kan välja utifrån dessa om SL inte tycker annat. Spelaren kan välja alla färdigheter och då bli halvbra på mycket. Spelaren kan också välja några få färdigheter och specialisera sig på dom. Om SL anser att karaktären kan välja en valfri färdighet, på grund av karaktärens uppväxt, är det tillåtet. Det finns regler för hur man får lov att höja färdigheter, formler samt magier. En karaktär måste ha minst 2 färdigheter med 25% i varje för att kunna få ha någon över 25%. Minst 2 färdigheter med 50% och 3 med 25% för att höja en färdighet över 50%. Slutligen måste man ha minst 2 färdigheter med 75%, 3 färdigheter med 50% samt 4 färdigheter över 25% för att kunna överstiga 75% med någon färdighet. Samma system gäller för sfärer och formler.

I varje färdighet som valts, har karaktären en grundchans. Den räknas ut med de grundegenskaper som står intill färdigheten i färdighetstabellen. Kontrollera grundegenskapens värde i tabellen nedan och addera Grundvärdena (GV).

Anteckna även GV på formuläret vid grundegenskaperna. Glöm inte att om du stiger i en grundegenskap skall även GV uppdateras, vilket påverkar färdigheterna.

Grundvärde (GV)	
Grundegenskap(AV)	GV
0-6	1
7-13	2
14-21	3
22-25	4
26-29	5
30-33	6
34-37	7
38-41	8
42-45	9
46-49	10

*Ex.*

*En karaktär skall köpa färdigheten Litet trubbigt vapen (kostnad 2/3). Smidighet, Motorik och Styrka är grundegenskaperna för färdigheten. Karaktären har SMI 15, MOT 13 och STY 16. I tabellen ovan läses det av att SMI 3, MOT 2 och STY 3, (3+2+3=8)*

*Grundchansen för karaktären är 8% i Offensiv och 4% i Defensivt (se Strid och skador och även Regler).*

Räkna först fram grundchansen för samtliga valda färdigheter, valda efter det yrke som din karaktär har. Efter detta kan du öka på värdet i varje enskild färdighet. Man kallar detta att *köpa färdigheter*. För varje färdighet du har valt måste du minst handla 3 poäng i varje färdighet innan spelet börjar. Om du inte har köpt minst 3 poängs värde i en färdighet, kommer den att strykas av SL. Varje färdighet kostar olika. Kontrollera priset vid varje färdighet i färdighets tabellen. Skall du t ex köpa 3 p så multiplicerar du det med kostnaden för färdigheten.

*Ex*

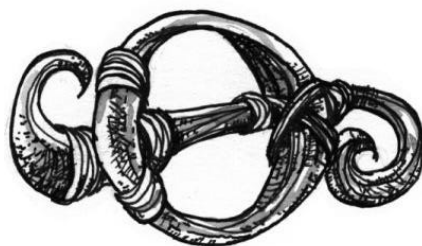
*I föregående exempel hade karaktären 8% i grundchans på Litet Trubbigt vapen. Hon vill minst ha 15%, vilket innebär en höjning på 7% (8+7=15). Kostnaden för just den färdigheten är 2. Alltså,  $7 \times 2 = 14$ . 14 ERF är alltså kostnaden för 7%. 14 dras ifrån totala ERF och hon kan köpa tills ERF är slut eller tills hon är nöjd.*

*Gondars grundvärden blir följande (står i parentes): STY 16(3), MOT 10(2), FYS 16(3), SMI 24(4), MEN 12(2), FÖR 10(2), PER 11(2), KAR 20(3), INT 20(3)*

*Som tjuv kan Gondar välja färdigheter ur ett visst antal grupper. Tjuvar kan maximalt välja 1 Akademisk, 1 Stridsfärdighet, 1 Estetisk, 2 Vildmark-/Sjöfararfärdigheter, 2 Atletiska, 1 Hantverk/Köpman, 4 Kriminella samt 1 valfri.*

*Det är helt upp till Peter att avgöra vilka färdigheter som han tycker att Gondar skall ha, självklart får SL bistå med hjälp.*

*Peter väljer och köper först 3 poäng i varje färdighet, för att behålla dem. Resten av ERF spenderar han på att höja två färdigheter. Peter har valt Räkna 7%, Gycklarkonster 11%, Orientera 9%, Jaga, 9% Smide 8%, Ficktjuveri 17%, Dyrka lås 10%, Hasardspel 9%, Undre världen 8%, Klättra 9%, Akrobatisk manöver 9%, Enhands eggvapen 19/9% samt Obeväpnad strid 12/6%.*



## Utrustning

Varje spelare startar med en uppsättning kläder. Beskriv hur karaktären klär sig och fyll i formuläret (se tabell). I kläderna ingår ingen speciell utrustning eller rustning. Klädernas kostnad dras inte av startkapitalet. Efter att man antecknat detta, kan man gå vidare och köpa vapen, skydd och övrig utrustning för det startkapital (SK) som man har. Se Utrustning.

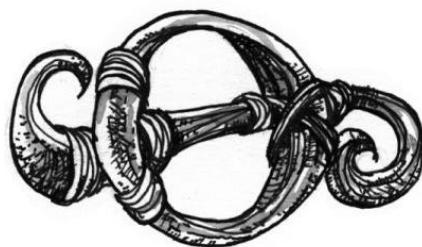
## Titel och namn

Om man inte är aktiv inom det yrke man valt, så skriver man under titel vad man tituleras. Titeln brukar hänvisa till det yrke man är aktiv med. Riddare brukar tituleras Riddar, Herr eller Dam. Hantverkare såsom smeder, murare, snickare brukar tituleras Mäster. När man talar om någon betydelsefull eller känd person i byar eller mindre samhällen brukar man nämna yrket framför namnet, såsom Mjöltnare Jorn eller Murare Ulmari. Deras makar nämns Fru Mjöltnare Jorn eller Fru Murare Ulmari.

Präster nämns ofta som Pastor, Prost, Herr Präst eller Fader. Munkar och nunnor titulerar sig själva och deras likar som bröder och systrar, utom abott och abedissa.

Adeln har flera titlar, såsom greve/grevinna, patron/patroninna, baron/baronessa. Kungligheter tilltalas alltid Ers Majestät av lägre klasser. Av ädlare klasser kan förnamnet tilläggas.

Om man inte är av klass eller har ett ansenligt arbete, kan man inte tituleras Herr eller Fru. Alver och dvärgar etc. använder inte heller dessa titlar. I deras namn kan bedrifter förkomma, som anspelar på något som påminner om en egenskap hos personen. T.ex. Sindari Silvertunga kan en alv kallas som är en duktig poet eller har en vacker sångröst. Urg Röttand kan ett troll kallas som har dåliga tänder. Donder Trollklyvare kan en dvärg kallas som gjort en väl lyckad strid emot ett troll. Ibland får även människor liknande namn, men de är inte alls lika vanliga. Ofta får människor efternamnen som son eller dotter, eller sönn och dottir, nästan uteslutande ifrån sin far. Ibland förekommer fler än ett efternamn, om farfadern eller morfadern var en känd person.



## Stjärntecken

Troligtvis var det de Edoriska druiderna som först brukade stjärntecknen som en apparat att sia om framtiden. 7 ursprungliga stjärntecken fanns och det fanns 3 himlakroppar som man utgick ifrån. Det var den klaraste stjärnan som även kallas Norrstjärnan eller i andra världsdelar Morgonstjärnan, då den trots solens uppgång kunde skönjas någon timme på morgonen. Månen var också en viktig himlakropp samt en stjärna som lös med ett svagt rött sken.

De 7 stjärntecknen var

Björnen  
Hästen  
Yxan  
Örnen  
Ormen  
Ugglan  
Trädet

I Cha-Era så utvecklades stjärntecknena och togs i bruk av både dansarer och kungar. I Cha-Era finns gamla skrifter som talar om att man utökade de ursprungliga 7 stjärntecknen med ytterligare 5. Ett stjärntecken för varje månad.

Draken  
Klippan  
Svärdet  
Oxen  
Råget

Några hundra år efter spred sig systemet runt om i världen. Idag används stjärntecken för att sia om framtiden. Man säger att man bär drag av det stjärntecken som är mest dominant i den månad man är född i. I vissa kulturer och religioner är tecknet av stor betydelse vid bland annat giftemål. Vissa tecken går inte ihop med andra. Det finns en stjärnteckenkalender som används av vissa shamaner och druider.

Varje nytt år är det minst två stjärntecken som är mest dominanta, t ex Draken och Björnen. De kommer att påverka hur året blir. Två tecken som inte går ihop, betyder att året kommer vara fullt av konflikter och oroligheter. Det finns flera sätt att tolka stjärntecknena men den vanligaste är den som utvecklades av Cha-Eras druider.

# Yrken

*Arbete är en välsignelse som ser  
ut som en förbannelse.  
- Lawrence Durrell*

## Yrkesbeskrivningar

I detta kapitel kan vi hitta yrken och beskrivningar om dem. Hitta det yrke som passar din karaktär bäst, diskutera gärna med SL. Vi har valt de vanligaste yrken som finns i Arxedus, men givetvis finns det många fler. Efter diskussion med SL kan kombinationer skapas, utifrån de exempel som finns. Efter varje yrkesbeskrivning, framgår vilka och hur många färdigheter man får välja. Ofta står det ett antal valfria också. Att de är valfria innebär att du endast kan välja färdigheter ifrån grupper som du redan har. En riddare kan t ex inte välja färdigheter ifrån magifärdigheter eller kriminella.

Om din karaktär måste ha en annan färdighet, ur en annan grupp, kommer kostnaden bli 3 ggr så hög för den färdigheten och SL måste godkänna det.

Givetvis kan inte alla yrken finnas med här så om det är något yrke såsom begravningsentreprenör eller fiskmånglare, tar man det yrke som ligger närmast och som passar bäst. I detta fallet en köpman.





## Riddare

En riddare är en krigare som till en början var tränad i strid till häst. De bar stora, tunga rustningar och var mycket skickliga på stridskonster med svärd och lansar. Idag är riddare något enklare och behöver inte sitta till häst för att vara fruktade. En riddare tillhör en riddarorder. Nästan samtliga ordrar har ungefär samma hederskodex. En lag som riddaren bör följa, för att förära sig titeln riddare. Endast en annan riddare eller en kung kan dubba någon till riddare. Dubbning går ofta till så att riddaren svär att följa kodexen med ett svärd vilande vid axlarna. Oftast är det en väpnare som under flera år får följa en riddare som till slut kan bli riddare, om hon visat mod och skicklighet i strid. En riddare har automatiskt klassen adel. Dock är det mycket sällsynt att någon ifrån lägre klasser blir riddare. En riddare arbetar ofta för någon och måste blint göra vad de blir tillsagda, så länge det inte

bryter mot deras kodex. De enda som kan tänja på dessa regler är kyrkans internutredare – Inkvisitatorerna. Läs mer under Kyrkan.

Som riddare kan man arbeta som vapenmästare, livvakt, inkvisitator, instruktör och riddare.

Den vanligaste orden är Kyrkoordern. De bär en röd och vit tunika utanpå rustningen och de kallas Kyrkoriddare. Deras hederskodex lyder:

*Med mod försvara mitt namn,  
min familj och mina landsmän.  
Med hjärta försvara fattiga, oförättade  
och svaga.  
Med svärd försvara min  
konung, min herre och min gud.*

En riddare kan välja 4 Akademiska, 4 Stridsfärdigheter, 2 Atletiska, 2 Vildmark/Sjöfararfärdigheter samt 1 valfri.

## Köpman

En köpman behöver inte vara någon som kan räkna och gillar affärer. En skarp hjärna är allt som krävs. Det finns flera typer av köpmän. Dels de som åker runt i hela världen för att få tag i bra varor och se nya platser där de kan göra affärer. De är riktiga äventyrare. Ibland handlar det inte om varor. De kan göra resor för affärsförbindelser eller lämna meddelanden mellan andra affärsmän. Den andra typen är de som är bofasta med en egen affär, handelsaffär, magasin eller taverna. Dom lämnar sällan sin plats utan försöker att skapa lyckan där de befinner sig. De har hundratals affärsbekanta och det är ett hårt jobb i affärsvärlden, då allt går i en blixtrande fart och det ibland är mycket byråkrati.

En köpman kan arbeta som revisor, vadhållare, superkargör, tavernaägare, handelsresande, affärsägare och försäljare.

En köpman kan välja 3 Akademiska, 1 Stridsfärdighet, 2 Vildmark-/Sjöfararfärdigheter, 4 Hantverk/Köpman, 2 Kriminella samt 1 valfri.

## Munk

En munk eller nunna är en person som vigt sitt liv åt att tjäna sin religion. Ofta är munkar samlade på ett ställe på en gård, ett fort eller kloster, där de bedriver bön och arbete. De har stränga regler om hur dagarna skall se ut. Deras ledare är en abbot (munk) eller en abbedissa (nunna). Nunnor bedriver ibland sjukhusverksamhet åt alla de som tar sig tid att lyssna till deras budskap. Munkar och nunnor vandrar ibland utanför sitt kollektiv för att hjälpa fattiga och sjuka. De är ofta kunniga i läkedomskunskap.

Munkar och nunnor sysselsätter sig ibland med konstnärliga bedrifter som bönesång och målande. De gör vin och skriver många böcker om ämnen som de forskat om.

En munk eller en nunna måste avsäga sig ett liv i synd. De måste avlägga ett klosterlöfte om kyskhets, fattigdom och bön. Bryter de mot löftet är de inte välkomna igen. En munk/nunna benämner sina likar som broder eller syster.

En munk/nunna kan endast arbeta inom kollektivet. Förutom munk/nunna kan de arbeta som abbot/abbedissa.

En munk kan välja 6 Akademiska, 1 Stridsfärdighet, 1 Estetiska, 2 Vildmark-/Sjöfararfärdigheter, 3 Hantverk/Köpman samt 2 valfria.

## Bard

Bard är en uppskattad person som har tränats i konsten att förnöja. Det kan vara allt ifrån sång, dans, historier eller trolleritricks, allt för att underhålla folk mot betalning. Barder kan vara anställda av ett hov, för att liva upp stämningen eller vara kringströvande trubadur eller gycklare. Alltid uppskattad varthän hon eller han kommer. Barder känner sig värdefulla när de kan få andra människor att le eller skratta och glömma den annars tråkiga vardagen. Inte alltid utan att vara duktig på att smussa undan lite värdeföremål utan att någon märker det.

En bard kan arbeta som bard, historieberättare, trubadur, dansare, musiker, gycklare, trollerikonstnär, kurtisan eller gigolo etc.



En bard kan välja 2 Akademiska, 1 Stridsfärdigheter, 4 Estetiska, 1 Vildmark-/Sjöfararfärdigheter, 2 Atletiska, 1 Hantverk/Köpmanna, 2 Kriminella samt 1 valfri.



stridsfärdigheter, 5 Vildmark-/Sjöfararfärdigheter, 2 Atletiska, 3 Hantverk/Köpmanna samt 1 valfri.

## Jägare

Jägare är en person som uppskattar naturens skönhet, känner hennes nycker och inte är obekant med hårt liv och att klara sig själv. Yrket jägare kräver att man är tålmodig, uthållig och uppmärksam. Som jägare spårar man, sätter fällor och sitter på pass för att invänta rätt djur och rätt tillfälle. För att klara detta är jägaren ofta ute i skogen. Ibland veckor i sträck. En jägare bär gärna lätta avståndsvapen såsom båge och spjut, kniven lämnas inte heller långt borta. Jägare är erfarna skogsmänniskor och kan göra upp eld och snabbt anordna skydd. De är experter på att läsa geografien. En bra jägare kan dessutom smyga sig på sina byten, riktigt nära. Populära byten är hjort, älg, kanin, rådjur och björn. Det kött som blir över vid jakt säljs liksom pälsen, om inte jägaren själv behöver det. Jägare är praktiska och bär inte med sig mer än absolut nödvändigt. Jägaryrket har ofta gått i arv och sonen eller dottern har fått följa med på jakt i tidig ålder. Som jägare kan man arbeta som spårare, jägare, pälsjägare, guide eller stigman.

En jägare kan välja 2

## Nomad

En nomad är en person som inte har något fast hem utan reser runt hela tiden med temporära läger. Ofta driver nomader en hjord med djur. De följer hjordens naturliga vandrings led, därav blir de aldrig utan mat. Nomader lever i öknar, stäpper och i bergen i norr. Nomad är egentligen inget yrke utan en livsstil. De känner till hur man överlever i naturen, vet hur man klarar sig i karga klimat och känner till djurens beteenden. Nomader är ofta skygga mot främlingar och gör allt för att skydda sin familj och hjorden. Nomaderna färdas i grupper om 3-4 familjer.

En nomad kan välja 1 Akademisk, 1 Stridsfärdighet, 2 Estetiska, 2 Vildmark-/Sjöfararfärdighet, 1 Atletisk, 2 Hantverk/Köpmanna, 2 Kriminella samt 2 valfria.

## Soldat

Som soldat har man börjat med en utbildning i form av hård träning av strid, förflyttningar och soldatliv. Man färdas i stora grupper, lär sig samarbeta och göra saker disciplinerat. Man handlar efter att en överordnad ger order.

En bra soldat tänker inte själv, det finns det överordnade som gör. Soldatlivet gör många gott, medan andra inte står ut och deserterar (överger armen). Desertörer straffas hårt, om de återförs. Som aktiv soldat kan man vara fotman, taktiker, officer etc.

Alla arméer är inte lika. Många mindre grupper som klaner och stammar har krigare för att skydda sig. Givetvis förekommer även hård träning där också.

En soldat kan arbeta som livvakt, stigman, krigare, kyrkosoldat, soldat och statsvakt, legoknekt etc.

En soldat kan välja 2 Akademisk, 3 Stridsfärdigheter, 3 Vildmark/Sjöfararfärdigheter, 2 Atletiska, 1 Hantverk/Köpmanna, 1 Kriminella samt 1 valfri.

## Lärd man

En lärd man eller lärd kvinna är någon som törstar efter historia och kunskap. De är ofta läskunniga och har plöjt igenom många böcker. De uppskattar intellektuella människor och brukar inte vara den som drar sig ur en vetenskaplig diskussion, utan att ha sagt sitt. Dessa människor är antingen högt uppskattade eller tokförklarade av allmänheten. En lärd man kan lite om mycket eller mycket om lite. De högaktar vetenskap och rynkar på näsan åt vidskepelser.

En lärd man kan arbeta som läkare, historiker, taktiker, rådgivare, kartritare, skrivare, lärare, etc.

En lärd man kan välja 5 Akademiska, 3 Estetiska, 1 Magifärdigheter, 2 Hantverk/Köpmanna samt 2 valfria.

## Besvärjare

Långt ifrån alla människor kan bli besvärjare. Det krävs först och främst att man har möjligheten och gåvan. Det avgörs genom ett magislag. Att vara en besvärjare är inte något man kan leva av, då andra skyr den som har gåvan. Ända sedan barnsben har folk blivit itutade att magi är ont och att de står i förbund med den *Mörke*. För att bli en duktig besvärjare måste man ofta gå i lära tills man lärt sig så mycket om magi att man kan forska själv. Ofta blir många besvärjare överraskade första gången deras gåva visar sig och vissa mår väldigt dåligt av att inte veta vad det är som sker. Utan hjälp kan svaga människor bli galna av ovisshet och rädsla för sig själva. Många besvärjare lever i skymundan för att inte falla offer för den grymma häxjakten. Läs mer om besvärjare under avsnittet Magi.

En besvärjare kan arbeta med vilket yrke som helst som inte ställer några krav på utbildning eller erfarenhet.

En besvärjare kan välja 2 Akademisk, 1 Estetisk, 1 Vildmark/Sjöfararfärdighet, 6 Magifärdigheter, 1 Hantverk/Köpmanna samt 2 valfria.

## Häxa

Både män och kvinnor kan kalla sig häxor. Häxor behöver inte heller vara gamla, ha stor näsa eller vara fula. Häxor står i nära förbund med naturen. De flesta häxor är läkedomskunniga och kan mycket om örter och växter. Till skillnad ifrån besvärjare är häxor bundna till riter och formler. En enkel regel som de flesta häxorna lever efter – *Gör vad du vill, så länge du inte skadar någon*. Häxmagi är nära förknippat med naturen och de många krafter som lever i den. Läs mer om häxor under avsnittet Magi.

Kyrkan har fördömt all magi, även häxornas magi. I nästan hela världen så jagas och anklagas häxor på ett grymt sätt, mycket på grund av kyrkans osanningar som sprids i olika texter. Häxor kan arbeta med vilket yrke som helst som inte ställer några krav på utbildning eller erfarenhet, ofta som spågummor/gubbar, medicin män/kvinnor etc.

En häxa kan välja 2 Akademiska, 1 Stridsfärdighet, 2 Estetiska, 3 Vildmark-/Sjöfararfärdigheter, 3 Magifärdigheter, 1 Hantverk/Köpmanna samt 1 valfri.

## Sjöman

Som sjöman är man van vid havet och båtar. Man tillbringar mesta delen av sitt liv till sjöss, och trivs med det. Det innebär hårt arbete emellanåt, men även underbara seglatser. Tyst och lugnt, långt bort ifrån städernas och landets hårda liv. Vad kan vara mer rofyllt än att en stilla dag sitta å fiska. Havet kan även vara mycket farligt och förrädiskt, men det är inget som avskräcker en sjöman. Man lär sig navigera efter vågorna och stjärnorna och är fri att nästan segla världen över. Som sjöman kan man arbeta som fiskare, lots, kapten, pirat etc.

En sjöman kan välja 1 Akademisk, 1 Stridsfärdighet, 1 Estetisk, 4 Vildmark-/Sjöfararfärdighet, 3 Hantverk/Köpmanna, 1 Kriminell samt 2 valfria.



## Shaman

En Shaman är en sorts medicinman/kvinna som gärna lever nära naturen. Shamaner lever ofta i samhällen där de behövs och förekommer nästan överallt i världen. Shamanerna utövar uråldriga ritualer för att utföra olika verk. De kan även en hel del om läkedomskonst. Shamanerna utövar även ett annat yrke vid sidan om, ofta som är till fördel för samhället de lever i. Shamaner har olika namn i olika religioner, kulturer och länder, men deras tillvägagångssätt är lika. De står väldigt nära naturens krafter och djurens andar hjälper dem. När de utför sina riter handlar det ofta om att söka ett svar eller finna hjälp genom meditation av olika slag. Läs mer om Shamaner under avsnittet Magi.

En Shaman kan arbeta med vilket kravlöst yrke som helst, utan krav på utbildning eller erfarenhet. Siare och medicinmän går även in under denna yrkesgrupp, men det bör iakttas att vi inte på något sätt jämför deras titlar.

En Shaman kan välja 1 Akademisk, 1 Stridsfärdighet, 2 Estetiska, 4 Vildmark-/Sjöfararfärdigheter, 3 Magifärdigheter, 1 Hantverk/Köpmanna samt 1 valfri.

## Hantverkare

En hantverkare är någon som skapar något med händerna. Han eller hon har under många år gått i lära hos en mästare och lärt sig yrkets alla hemligheter. Hantverket är stort och man måste välja vad man sysslat med – allt ifrån krukmakare och skulptör till sömnare och snickare. Hantverkare känner till vilket material som lämpar sig bäst i en viss konstruktion och kan avgöra vilket verktyg som skall användas. Hantverkare är stolta över sina verk och lägger ner sin själ i arbetet.

Hantverkare är ofta uppskattade i samhället och omtyckta av många. Alla behöver en krukmakers krukor, en smeds hästskor eller en snickares hus.

För att bedriva sin egen verksamhet, måste en lärling avlägga ett gesällprov och även ett mästarprov för att öppna en egen affärsrörelse. Hantverkare kan arbeta som murare, snickare, sömmerska/skräddare, korgmakare, tunnbindare, glasmästare, skomakare etc.

En hantverkare kan välja 2 Akademiska, 1 Stridsfärdighet, 2 Estetiska, 3 Vildmarks-/Sjöfararfärdigheter, 4 Hantverk/Köpmanna, samt 1 valfri.

## Bonde

Någon som vuxit upp vid en gård och lärt sig att arbeta för sitt uppehälle. För att skörda, måste man så. För att så måste man plöja. För att plöja måste man ha en häst eller ko. Kon måste mjölkas och fodras. För att fodras måste... osv. En bonde är dock nöjd med det hårda livet och skulle aldrig byta bort det. Ofta ligger gårdar i anslutning till varandra och de idkar byteshandel emellan. Är någon fåruppfödare, byts ull gärna mot lite skinka eller grönsaker ifrån grannen.

En bonde kan arbeta som dräng, farmare, uppfödare, odlare etc.

En bonde kan välja 1 Stridsfärdighet, 4 Vildmark-/Sjöfararfärdigheter, 4 Hantverk/Köpmanna samt 4 valfria.





## Tjuv

En tjuv är en person som på ett eller annat sätt brutit emot lagen. Tjuvar finns där det finns människor och därav oftast i städer. Många tjuvar stjälar för att de måste, för att överleva. Andra stjälar för att bli rikare. Att bryta från brottets bana är svårt och många fastnar i den undre världen. Tjuvar och dess likar har speciella rangordningar i städer, något som de själva är de enda som känner till. Straffen för tjuvar är mycket hårda, och i många städer är straffet döden. Tjuvar brukar inte ha några bisysslor utan jobbar metodiskt med att tjäna sitt eller rättare sagt stjäla sitt levebröd. Tjuvar kan arbeta som ficktjuvar, stigmän, mördare, lönnmördare, hästtjuvar, hasardspelare etc.

En tjuv kan välja 1 Akademisk, 1 Stridsfärdighet, 1 Estetisk, 2 Vildmark-/Sjöfararfärdighet, 2 Atletiska, 1 Hantverk/Köpmanna, 4 Kriminella samt 1 valfri.

# Färdigheter

*En expert är en person som vet mer  
och mer om mindre och mindre.  
- Samuel Butler*

## Färdigheter och tabeller

Det finns 8 st färdighetsgrupper att välja färdigheter ur. I föregående kapitel om yrken är det förklarat vilka färdigheter man kan välja. I tabellerna nedan kan man läsa av priset och vilka eventuella specialregler varje färdighet har.

Färdigheternas värde varierar mellan 0-100+ och man talar om procent(%). Det har egentligen inget med procent att göra, förutom att man kan säga att man har 50% chans att klara sig på ett T100 slag. Procentchansen kan bli mer än 100% för en färdighet (om man är duktig), vilket är bra då det ibland blir svårt att utföra en färdighet under svåra förhållanden och då får man ibland också avdrag.

Färdighetsvärdet (FV) talar om hur duktig din karaktär är på att utföra en handling. Desto högre värde, desto större chans att lyckas. Detta grundar sig på den erfarenhet som karaktären har införskaffat i sin uppväxt och vad hon har lärt sig under åren. Givetvis kan man lära sig nya färdigheter och förbättra de man redan har.

Färdighetsgrupperna är Akademiska, Stridsfärdigheter, Estetiska, Vildmark-/Sjöfärdigheter, Atletiska, Magifärdigheter, Hantverk/Köpmanna och Kriminella.

Vid lyckade färdighetsslag såsom taktik, ger en bonus på upp till 10% i t ex att gömma sig eller vad det nu kan tänkas vara man vill.

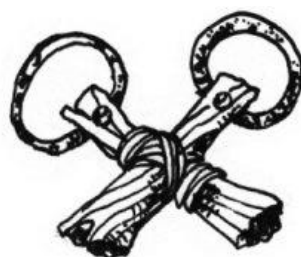
Det skall även tilläggas att vissa färdigheter har kunskap inom andra områden. En jägare som har färdigheten *jaga*, kan även till viss del *spåra* och även *flå* sitt byte. Men färdigheten *spåra* är en specialitet. Detta för att någon som aldrig jagat ändå kan lära sig att t ex spåra eller en slaktare i staden som kan flå ett djur. Vissa färdigheter går alltså in i varandra.



## Akademiska

Färdighet	Kostnad	Grundegenskap	Beskrivning
Astronomi	4	FÖR, PER	Läran om rymden och dess uppbyggnad. Se Astronomi.
Retorik	1	FÖR, KAR	Läran om att tala och skriva korrekt.
Läsa/Skriva	*	FÖR	Läsa och Skriva ett språk, se Språk.
Heraldik	2	FÖR, PER	Kunskap om vapen emblem och kända familjer, klaner och regenter.
Botanik	3	FÖR, PER	Läran om växterna. Kunna en del flora och bestämma växter och deras egenskaper.
Zoologi	3	FÖR, PER	Läran om djuren. Kunna en del fauna och bestämma djur och deras beteende.
Biologi	2	FÖR	Läran om livet. Förstå sambandet mellan Zoologi och Botanik.
Historia	2	FÖR	Historia om allt som rör världen. Det är skillnad på legender och faktiskt historia.
Geografi	2	FÖR	Eftersom man aldrig skådat världen ovanifrån så består geografin mest av gissningar. Se Geografi.
Skönskrift	2	FÖR, KAR	Att skriva med både målande beskrivningar och utfyllnader samt vacker handstil.
Språk	*	FÖR	Välj ett språk. Se Språk.
Värdera	3	FÖR, PER, KAR	Värdera och åldersbestämma ett föremål/objekt till dess rättvisa värde i pengar.
Räkna	1	FÖR, MEN	Matematik på ganska enkla nivåer. Pytagora, trigonometri, volymer och vikter.
Filosofi	2	MEN	Filosofi med allt vad det innebär. Både kännedom om andra filosofer samt grundtänkade ifrån de största.
Fysik	3	FÖR, MEN	Läran om de olika fysiska lagarna.
Teologi	3	FÖR, MEN	Läran om religioner och gudar. Se Religioner.
Alkemi	4	FÖR, PER	Läran om att framställa guld ifrån oädla ämnen. Eller åtminstone något som liknar guld.
Kemi	3	FÖR, MEN, PER	Kemi var inte ett välkänt ämne på medeltiden. Läkare använde det i syfte att utnyttja det inom läkekonst. Illusionister använde kemi för att skapa effekter.
Läkekonst	2	FÖR, MEN	Att lägga förband, förstahjälpen och stoppa blodförlust. Vanliga behandlingar som åderlåtning eller iglar.
Kirurgi	5	MEN	Att amputera, avlägsna splinter inne i kroppen etc.
Drogkännedom	3	FÖR; PER	Hur man blandar och använder vissa droger. Även att känna igen ett fåtal örter.

Kulturkännedom	2	FÖR, KAR	Att känna till kulturella riter för andra folkslag och raser.
Arkitektur	2	FÖR, KAR	Konstruera byggnader eller strukturer. Veta hur och var de skall ligga i förhållande till geografin. Se Konstruktioner.
Kryptozologi	3	FÖR, MEN	Att känna till om sägenomspunna djur och även känna igen spår. En kryptozolog känner till många egenskaper hos många varelser.
Pedagogik	2	KAR; FÖR, PER	Förmågan att lära ut en kunskap på ett enkelt sätt. Se Lärare och elev.
Politik	3	FÖR, PER	Att känna till hur politik fungerar och hur politiken är i olika länder och städer.
Etikett	2	FÖR, PER	Att veta hur man uppträder på korrekt och rekorderligt sätt. Ett måste för adelsfolket. Att veta hur man äter, talar, hur man står och går.
Klosterregler	2	FÖR, PER, MEN	Hur man skall bete sig i kloster. Ett måste för Munkar och Nunnor. Innefattar böner och viss religionskunskap. Se Religioner och Munk.
Lagar	2	FÖR, MEN, PER	Att känna till olika länders lagar.



## Kriminella

Färdighet	Kostnad	Grundegenskap	Beskrivning
Hasardspel	3	MEN, MOT, PER	Tärning, vadslagningar, kort- och brädspel som spelas med slump.
Undre världen	3	FÖR, KAR	Vet vem som har greppet om en viss stad eller område. Endast områden där karaktären kan ha vistats en tid.
Gatsmart	1	FÖR, MEN, KAR	Avgöra vad som bör göras i en situation som händer på gatan. Avgöra vilken typ av människa som mötet äger rum med.
Dyrka lås	2	PER, MOT	Att dyrka stora som små lås. Kräver dyrksats.
Giftkännedom	4	PER, FÖR	Att känna till hur starka gifter är, hur dom kan användas, symptom samt motgift.
Bluffa	2	KAR, MEN	Minskar chansen att någon genomskådar en lögn. Se Övertala.
Bakhåll	2	FÖR, MEN	Att planera och positionerna ut en bakhåll så bra som möjligt. Lyckas slaget får offren svårare att upptäcka angriparna.
Tjuvlyssna	1	MEN, PER	Att placera sig så att man hör bra och tekniken att filtrera bort allt annat ljud.
Förklädnad	2	KAR, MEN, FÖR	Att med olika hjälpmedel sminka sig och förställa röst och kropps beteende så att man liknar någon annan.
Gillra/Desarmera fällor	3	MOT, MEN, FÖR	Gillra fällor och desarmera dem. Se Fällor.
Utbrytarkunskaper	3	MEN, MOT, FÖR	Att lösa knutar och knopar utan att se dem och känna till hur man skall spänna muskler och sensor för att komma ur en fast surring.
Stjäla föremål	3	MEN, PER, SMI	Färdigheten innefattar ficktjuveri och att stjäla hanterliga föremål. Vid lyckat slag har offret -25% i PER-slag för att upptäcka stölden.



## Stridsfärdigheter

Färdighet	Kostnad	Grundegenskap	Beskrivning
Enhands eggvapen	3 / 4	MOT, SMI	Att hantera dolkar, knivar och svärd som med enkelhet hanteras med en hand.
Tvåhands eggvapen	4 / 6	MOT, SMI, STY	Vapen där det ibland krävs två händer för att hantera det. Stora och medelstora svärd.
Liten yxa	4 / 4	MOT, SMI, STY	Att hantera köttyxa ,buskyxa eller liknande på korrekt sätt.
Stor yxa	5 / 5	MOT, SMI, STY	Att hantera större yxor som stridsyxa eller tvåhandsyxa.
Litet trubbigt vapen	2 / 3	MOT, SMI, STY	Liten handslägg, klubba eller kortare trubbiga tillhyggen.
Stort trubbigt vapen	2 / 3	MOT, SMI, STY	Större släggor, klubbor och andra liknande trubbiga tillhyggen.
Brottning	2 / 2	MOT, SMI, STY	Man har kännedom om flera tekniska grepp, kast och fritagningar.
Obeväpnad strid	1 / 1	MOT, SMI, STY	Se Obeväpnad strid
Två vapen	7	MOT	Möjlighet att utföra två attacker eller två försvar under ett moment. Gäller endast handburna vapen. Se Två Vapen.
Mindre kastvapen	4 / 6	MOT, SMI	Stenar, pinnar, kaststjärnor, bumerang, kast knivar och liknande lättare vapen. Även slunga.
Större kastvapen	4 / 6	MOT, SMI, STY	Innefattar spjut, bola, kastyxor och diskus skivor.
Stångvapen	4 / 4	MOT, SMI	Innefattar spjut, stavar och långa käppar.
Bågvapen	4 / 8	MOT, MEN, SMI	Kortbågar, långbågar och liknande bågar.
Armborst	4 / 8	MOT, MEN, SMI	Små armborst, stora armborst samt arbalest.
Taktik	3	FÖR, MEN	Taktik i slag samt geografiska placeringar av trupper.
Vapen konstruktion	3	FÖR	Ett måste för den smed som vill konstruera, reparera och smida vapen.
Strid till häst (eller annat riddjur)	2	MOT, SMI	Samtliga riddare och många andra krigare måste behärska denna konst till fullo. Kentaurer har 100% i denna färdighet automatiskt.
Smärt kontroll	4	MEN, FÖR	Att intala sig själv, sin kropp att förbise en smärta. Skadan finns fortfarande kvar, men man kanske klarar sig ifrån att svimma.
Blåsvapen	5 / 8	MOT, SMI	Blåsrör med giftpilar etc.
Kedjevapen	4 / 5	MOT SMI	Stridsgissel, slagga eller nun-chaka där vapnet innefattar en kedja eller rep.
Piska/lasso	5 / 5	MOT	Hur man hanterat piskor samt lasso etc.

Undvika	2	MOT, SMI	Att kunna flytta snabbt på sig, för att undvika en närstridsattack. Ger en bonus på Def. +10%. Kan slå efter attack.
Militärkunskap	3	MEN, FÖR	Kännedom om vilken rang och hur man uppför sig i militära situationer. Samtliga officerare har denna. Se Militären.
Förhörsteknik	4	MEN, FÖR, KAR	Veta hur man förhör en person. Läsa en persons känslor och försöka göra henne medgörlig genom olika metoder.
Rörelse mönster	2	MOT, SMI, FÖR, MEN	Se Obeväpnad strid.
Balistik kunskap	6	MOT, MEN, FÖR	I vissa slag och krig krävdes det att man intog en fästning. På senare tid har man uppfunnit stora vidunderliga vapen som jättearbalest och stenslungor. Det krävdes någon som kände vapnets egenskaper och visste hur man siktade.
Tortyr	3	MEN, FÖR, KAR	Att veta vad som ger mest smärta och genom att använda diverse verktyg göra en person medgörlig eller bara åsamka så mycket smärta som möjligt.
Tornerna	3	STY, SMI, MOT	Att känna till regler samt utöva dem på rätt sätt. Se Riddare.
Sköld	3 / 3	SMI, MOT, STY	Att hantera, skyla sig och blockera med sköld på lämpligast sätt.
Snabbattack/försvar	7	MOT, SMI	Förmåga att göra två försvar eller attacker under ett moment, med ett vapen. Se Snabbattack.



## Hantverk och köpmannafärdigheter

Färdighet	Kostnad	Grundegenskap	Beskrivning
Dreja	2	MOT, KAR	Att dreja i olika leror för att skapa krukor och kärl.
Stensulpturering	2	MOT, KAR	Att skapa mindre föremål i sten, såsom skulpturer etc.
Smide	2	MOT, KAR	Skapa mindre föremål i metaller såsom smycken, skålar, verktyg etc.
Lersulpturering	2	MOT, KAR	Skapa små skålar, figurer eller kärl etc av lera.
Snida	3	MOT, KAR	Snida utsökta tingestar i trä. Även känna till vilka träsorter som lämpar sig bäst. Innefattar även korgbindning och tunnbindare.
Sömnad	2	MOT, KAR	Väva, karda, spinna, sy och färga tyger eller garner.
Mura	1	MOT, FÖR	Krävs för att mura korrekt. För att skapa en konstruktion krävs formgivning. Se formgivning.
Matlagning/Kokkonst	2	FÖR, KAR	Att tillaga mat, kan nästan vem som helst. Färdigheten ger kunskap om att laga utsökt och vacker mat. Dessutom bättre än vanligt. Även rökning och lagring av mat.
Konservering	1	FÖR	Konsten att stoppa upp döda djur eller konservera t ex insekter.
Övertyga	3	FÖR, MEN	Används av köpmän när de skall sälja något. Mycket vanligt förekommande på marknader.
Köpslå	3	FÖR, MEN, KAR	Att veta hur man skall diskutera om priset, vad man skall utgå ifrån osv. Se Köpman.
Brygga rusdrycker	2	FÖR	Att brygga öl, mjöd eller jäsa vin. Veta hur länge man skall lagra det och hur för bästa smak. Dvärgisk mjöd är berömt för sin goda smak.
Tvagning/Rakning	1	FÖR, MOT	Att tvätta och raka någon. I flera större städer finns badhus, där man kan beställa tvagning och rakning.
Baka	1	FÖR	Att baka bröd, kakor och även kunna en del goda recept.
Snickra	2	FÖR, MOT	Att snickra innebär att man kan bygga konstruktioner och vet en hel del om verktyg och trä.
Bläcktillverkning	2	FÖR	Att tillverka bläck och fjäderpenna. Innefattar även enklare trycksaker på papper.



Bokbindning	3	FÖR, MOT	Att binda en bok, med omslag och även restaurera i viss mån. Detta innefattar även pappers/papyrus tillverkning. Se Skrifter.
Gjutning	3	FÖR, PER	Att skapa en gjutform i rätt material samt att gjuta i den. Många statyer och kyrkklockor är gjutna.
Läderarbete	2	FÖR, KAR	Att sy och skapa kläder, rustningar, väskor och sadlar etc av läder. Innefattar ej garvning.
Stenhuggeri	3	FÖR, KAR	Att hugga ut större block i sten. Antingen för skulpturer eller byggnader. Stenhuggeri används även när gruvor skapas. Se Underjorden.
Ljustillverkning	1	FÖR	Att stöpa ljus i stearin eller vax ifrån t ex bin. Även att tillverka mindre mängder av olja ifrån späck och annat djurfett.
Repslagning	2	FÖR, MOT	Att slå rep är en kunskap som ibland kräver hjälp av flera män. Veta hur man gör och av vad. Vanligtvis hampa.
Sjökunskap	2	FÖR, PER, MEN	Laga garn, veta vad man bör göra och inte göra på ett skepp.
Mjölhare kunskap	2	FÖR	Kunskap om att hantera en kvarn och mala mjöl.
Slaktkunskap	2	FÖR, MEN	Kunskap om att slakta och stycka ett djur.
Tatuera	3	MEN, FÖR, KAR	Kunna skapa mönster och symboler med nål/kniv och olika färger, såsom bläck. Även skapa mönster av ärr och infektioner. Även viss kunskap om piercing.



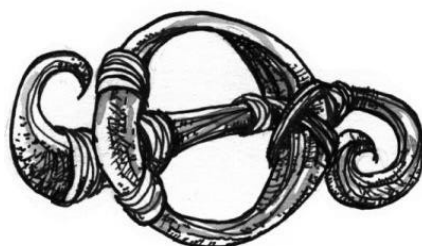
## Magifärdigheter

Färdighet	Kostnad	Grundegenskap	Beskrivning
Magikännedom	3	MEN, FÖR	Kan se skillnad på typer av magi och vilket element. Gör det enklare att genomskåda illusioner. Se Magikännedom.
Astrologi	4	MEN	Att spå horoskop i stjärnbilder. Se Spådom.
Spådom	4	MEN	Att spå i ett media som tarot, ben, runor, jord, vatten eller liknande. Se Spådom.
Enklare illusioner	4	MOT, KAR	Trick som används för att få det att se ut som man använder sann magi. Enklare fingerfärdighet.
Ritualkännedom	3	MEN, FÖR	Kan avgöra vad det är för typ av ritual som äger eller har ägts rum genom att känna till vissa specifika verktyg eller tillvägagångssätt.
Kanalisering	7	MEN	Att känna eller se vad någon annan känner eller se. Även döda. Se Gåvan.
Sia	7	MEN	Att sia om framtiden eller att finna någon eller något genom att söka inom sig och sända sin själ över världen för att söka eller se. Se Gåvan och Spådom.
Runkunskap	2	MEN	Känna igen och tyda magiska runor. Ett måste för de som skall använda runsmide. Se Runsmide.
Varseblivning	3	MEN	Att plötsligt känna den där känslan av att något är fel. Gäller i all enkelhet, för riktig varseblivning är magisk.
Meditera	3	MEN	Meditation innebär att man antingen förtrycker sina olustiga känslor och genom vissa övningar få sinnesfrid.
Drömtolkning	3	MEN	Att tolka en dröm och på så sätt förstå det undermedvetnas tankar.



## Atletiska färdigheter

Färdighet	Kostnad	Grundegenskap	Beskrivning
Klättra	3	MOT, SMI	Att klättra mot svårare ytor, med dåligt fäste.
Skidor	2	MOT, SMI	Att kunna konsten att åka skidor, både utför och längd. Slås i början av varje tur samt vid en manöver som bryter från mönstret samt vid tillfälle då annan färdighet skall användas.
Undvika	3	MOT, SMI	Att undvika en fallande sten, ett hugg, slag eller liknande.
Smyga	3	MOT, SMI, MEN	Att smyga extra tyst och på oländig mark.
Akrobatisk manöver	4	MOT, SMI	Att hoppa, volta, fallteknik, gå på händer etc.
Skridskor	2	MOT, SMI	Att kunna konsten att åka skridskor. Slås i början av varje tur samt vid en manöver som bryter ifrån mönstret samt vid tillfälle då annan färdighet skall användas.



## Vildmarks och sjöfararfärdigheter

Färdighet	Kostnad	Grundegenskap	Beskrivning
Spåra	3	FÖR, PER	Skönja speciella spår i natur och mark för att spåra någon eller något.
Orientera	2	PER, MEN, FÖR	Att tyda naturliga tecken, läsa karta, tyda kompass och därefter bestämma vart man är.
Navigera	3	PER, MEN, FÖR	Att tyda vågor, läsa kartor, använda sextant, kompass, vindar, solen och stjärnorna för att tyda vart man är på sjön eller havet.
Gömma sig	2	FÖR, MEN	Att gömma sig i terräng eller där det finns lösa objekt att dölja sig med.
Gömma föremål	2	PER, MEN, FÖR	Att gömma ett föremål eller en fälla med andra lösa objekt, och placera det för att försvåra upptäckt.
Simma/Dyka	2	MOT, MEN, FYS	På medeltiden kunde ytterst få simma och ännu färre dyka. Se Dyka och Fall.
Flå/Garva	2	MOT, FÖR	Att på rätt sätt flå ett och garva ett skinn ifrån ett djur.
Rida	2	MOT, FYS, FÖR	Att rida. Slås endast då en annan färdighet skall utföras samtidigt och då man skall utföra en manöver med hästen. Eller avancerad ritt.
Jaga	3	MEN, PER, FÖR	Att jaga kräver stor teknik och vetskap om hur djurs beteende. Även sätta upp snaror och jakt fällor. Se Fällor.
Tämja djur	3	MEN, FÖR, PER	En djurtämjare vet hur djuret reagerar och hur man bäst belönar djuret.
Odla grödor	2	FÖR, PER	När man skall odla och när man skall skörda.
Fiska	1	FÖR, MEN	Veta vilket bete som fungerar bäst samt var och när man lämpligast fiskar.
Lägerkunskap	1	FÖR, MEN	Att kunna sätta upp tält, laga enklare mat, samla ved etc.
Vandring	2	FÖR, MEN, FYS	Att ta ut och vandra enklaste vägen och att veta var man skall placera sina fötter.
Läten	3	FÖR, PER, MOT	Känna igen läten i skogen eller urskilja läten som inte hör dit.
Skogsarbete	1	STY, MEN, FÖR	Hur man kapar och forslar träd och ved enklast. Innefattar kapning i träd med yxa och såg.
Knopar	2	PER, FÖR, MEN	Kunna avgöra vilket knop som är lämpligast samt göra den. Innefattar en del repkunskap.
Berg och grottkunskap	2	MEN, FÖR, PER	Kunna leta rätt på grottor och även orientera sig i en grotta och under jord. Kan även känna igen vissa bergarter.

Hitta vatten	4	PER, MEN	Används av nomad och skogsfolk som vandrar mycket. Veta var man skall leta och hur man samlar vatten. Se Överlevnad.
Lotskunskap	2	PER, FÖR, MOT	Att föra en båt. Avgöra var grund och rev är. Lotsarna är de som styr en större båt.
Göra upp eld	2	FÖR, MOT	Att skapa eld med bästa möjliga medel. Förslagsvis med ett elddon, men även med vad som finns till hands. Se Överlevnad.
Köra vagn	2	FÖR, MOT	Kunna hantera att köra vagn med ett dragdjur eller ett spann.



## Estetiska

Färdighet	Kostnad	Grundegenskap	Beskrivning
Sjunga	3	MEN, KAR	Att sjunga en sång på korrekt sätt och för att hålla tonen.
Spela instrument	3	MEN, KAR	Ett instrument väljs för denna färdigheten en gång, när färdighetens först köps.
Dansa	2	KAR, MOT	En duktig dansare kan snabbt lära sig en dans genom att iakttaga. Hur duktig karaktären är på att lyckas med dansen.
Skådespel	3	KAR, FÖR	Hur duktig karaktären är på skådespel och drama. Innefattar även kännedom och historia av skådespel.
Måla	2	MEN, KAR	Hur duktig karaktären är på att illustrera, teckna, rita eller måla. Innefattar även viss konsthistoria.
Formgivning	1	FÖR, KAR	Används när man skall skapa något som kräver lite estetisk känsla. Se Formgivning.
Poesikunskap	2	KAR, MEN	Att kunna förstå och skriva poesi. Även känna till de mest kända poeterna.
Sånger/Sagor	2	KAR, MEN	Att återberätta en saga eller hitta på en ny för att underhålla. Innebär även att kunna några av de mest kända sagorna sågerna.
Komponera	3	KAR, MEN	Endast ett fåtal har haft den turen att ha tillgång till en orkester och kunnat komponera ett musikstycke.
Underhållning	3	KAR, PER, FÖR	Detta är en Kurtisans främsta egenskap – att underhålla. Att vara trevlig, lyssnande och styra samtal till intressanta ämnen.
Gycklarkonster	4	SMI, MOT, FÖR	Jonglera, buktala, berätta skämt, grimasera och att underhålla på många sätt.



# RASER och VARELSER

*Klandra inte gudarna för att de skapade tigern,  
var tacksam över att de inte gav den vingar.*

*–Etiopiskt ordspråk*

## Varelser

I Arxedus värld finns tusentals olika varelser. Det finns troll, tomtar, älvor och jätteödlor. Vissa varelser är inte direkt de man vill möta ensam en mörkt natt i skogen. Men även om monster och otyg är intressanta och faktiskt finns, så är inte alla fientliga. Att dra sitt svärd så fort något dyker upp man inte förr sett, är inte alltid den visaste handlingen. Precis som människor är idag, så är människorna i Arxedus rädda för det okända. För den sakens skull behöver inte rollpersonerna vara det.

I Arxedus kan man som sagt möta många fantastiska varelser, men SL bör vara sparsam med alltför många och alltför exotiska monster. En vanlig bonde kan leva hela sitt liv i skogen utan att någonsin sett eller hört talas om en varelse annat än i sagorna. För de flesta finns bara troll, tomtar och ulvar i just sagorna. Vissa kanske har sett ett troll på håll, eller hört talas om en alv som skymtats i skogen. Få har någonsin varit i närkontakt med troll, alver eller andra varelser. Om man inte spelar erfarna rollpersoner, så bör man nästan reagera som man själv gör om en alv vandrade in i rummet just nu. Hakan vid knäna och kort förstummelse. Alltså, för vissa är varelserna bara sagor och fantasier, för andra verklighet.

Vi vill också inflika att man inte behöver använda en massa varelser för att göra spelet spännande. I tabellen nedan kan du se data för de några av de olika varelserna som finns i Arxedus. Där finns också data som man behöver när man skapar en rollperson. Om man är nybörjare eller om man inte är insatt i andra varelser rekommenderas att man väljer någon utav människosläktena. De är definitivt lättast att referera till. Vissa varelser är inte intressanta att spela, då det aldrig kan bli ett bra rollspelade om någon kommer på idén att spela en jättemanet. Givetvis är även detta valfritt, men SL skall tänka på att den som spelar en annan varelse måste ge den en rättvis tolkning, för rollspelandets skull. Det är med avsikt vi lämnat utrymme för framtida varelser i tabellen, då vi kommer att komma med nya på vår hemsida.



## Varelsetabell

Ras	STY	MOT	FYS	SMI	MEN	FÖR	PER	KAR	INT
Arnaier		+1					+1		
Edorier	+1		+1						
Darler	+2								
Etollier						+2			
Gados					+2				
Danzar					+1	+1			
Nabader			+1					+1	
Grådvärg	+3	-1	+2			-2		-2	-2
Bergadvärg	-3	-2	+2			-3	+2	-2	-3
Skogsdvärg	+2	-2	+2					-2	
Vargman	+2	+1	+4	+1	-4	-4	+2	-4	-1
Alv	-6		2	3	1		1	2	
Warung	+2	-6	-6	+4	-10	-26	-10	-20	-4
Mörkeralv			2	2	2			2	
Slättfolk	-3	-1	1	1	1		1	2	
Dryad	-10		-4				+7	+7	
Tomte	-16	-6	-6	-6	+12	-6	+2	-6	+1
Ogre	+10					-16	-8	-16	
Bergsogre	+8					-16	-8	-12	
Bergatroll	+12	-6		-8	+20	-10	+2	-20	
Skogstroll	+12			-8	-12	.10	+3	-22	
Jätte	+20	-10	+12	-12	-12	-12	-6	-6	
Cyklop	+26	-16	+18	-24	-12	-12	-24	-12	
Siren	-6				+12			+8	
Basilisk	+10	+2	+20	-2		+2	+8	-12	
Kentaur									
Ängel	-7	+3		+4	+12	+4	+8	+3	
Rå	-6			+2	+4	-6		+8	

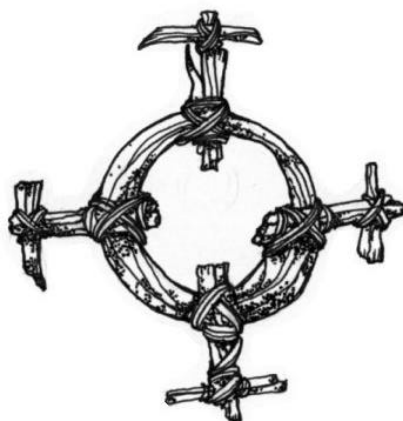




## Människosläktena

Människorna dominerar Arxedus. De är flest till antalet och finns över hela världen. Människorna skiljer sig lite ifrån beroende varifrån de härstammar. Sju gudar gjorde var sitt folk, för att efterlikna och tillbe dem, alla med sina olikheter. Under årtusenden har folken blandats och varje land har givetvis sitt eget folkslag, men alla härstammar de ifrån de sju folkslagen – Gados, Danzar, Nabader, Darler, Etollier, Edorier samt Arnaier. En människa från Arekmar är givetvis en Arekmarier, men härstammar antagligen från Gados eller möjligtvis Nabader och får en liten del av bådas egenskaper.

Hur ringa en människa är  
har hon en uppgift att fylla.  
- Grekiskt ordspråk





## Arnaier

Arnaier eller Jorier är det största människosläktet med spridning i hela världen. Arnaier är ett gammalt folkslag som utvandrade ifrån Arnaien n.v. Arna och Jorland, nordöstra delen av den Stora Kontinenten. Det finns oräkneliga blandningar av det Arnaiska blodet och av deras kulturer och civilisationer. I Arna finns det urinvånare som lever i avskilda samhällen och som inte utvecklats på flera tusentals år. Dessa urinvånare utgör en minoritet av landets stora befolkning. Dagens Arnaier har inte några bestämda karaktärsdrag. Deras utseende varierar lokalt och eftersom Arnaier spridit sig och beblandat sig med andra folkslag så kan en Arnaier bära drag ifrån flera olika människosläkten. En Arnaisk urinvånare är dock ljusa i hyn och har ofta mörk, rakt hår och mörka, djupa ögon. Den enda likheten som en urinvånare har med dagens Arnaier är kulturer, riter och traditioner. Arnaien består mest av djupa gröna skogar och de Arnaier

som lever i dessa skogar bor oftast i mindre byar eller enskilda gårdar och bedriver djurskötsel, då odlingar ofta innebär svårigheter i skogens terräng.

De som har Arnaiskt blod i sina ådror är ofta praktiskt lagda och uppfinningsrika. De anpassar sig snabbt och har en brinnande iver inom sig att upptäcka nya världar. Trots att Arnaier ofta ger sig ut för att utforska världen har de alltid en tendens att återvända hem. Deras patriotism är stark, mot det landet de växte upp i.

Urinvånarna kallas Jarner och lever ett nomadisk liv. De har samma kroppsbyggnad som Arnaier, men skiljer sig till kultur och leverne. Se mer om Jarner under landsbeskrivning av Arna.

### Arnaier

*Grundegenskaper: 3T10*

*Inga speciella förmågor*



## Nabader

Nabader kallas även för *folket som inte syns*. Detta namn har de skänkts på grund av deras förmåga att anpassa sig. De kan smälta in, nästan var som helst. De är människor som lätt tar seden dit de kommer och har kusligt lätt för att lära sig nya saker. De är mycket sluga och livnär sig främst genom handel mellan de olika länderna. Många intriger skapas i Nabald, som enligt Nabaderna är världens medelpunkt.

Nabader är något mörkhyade, mörkhåriga långa och spensliga. De klär sig i långa mantlar och bär nästan alltid huvudbonad, för skydd mot solen och av religiösa skäl. Nabader är skickliga spioner, diplomater eller köpmän. De tål värme mycket bra, och är skickliga på att orientera sig på öppna vidder.

### *Nabader*

*Grundegenskaper: 3T10*

*Något tåligare mot starkt solljus och varmt klimat. Mindre tåliga mot kyligare klimat.*



## Danzar

Danzar kommer ursprungligen från Skugglandet. De var urinvånarna innan Arnaier och Edorier invandrade. Det finns inte många kvar av Danzar. De har ett ganska säreget utseende. De är ganska kortvuxna och smala, nästan alla är spensligt byggda. De har ljusst hår, ibland gråvitt och samma färg på ögonen. De är väldigt bleka i hyn och männen har ingen skäggväxt. De är vegetarianer. De tål inte kött, ifrån något djur. De är nomader, och bor inte i städer. De flyttar med årstiderna till platser där det finns mat.

De har en enormt stark tro på naturen och alla dess krafter. De lever mycket enkelt. Det var på grund av deras hedniska tro som de blev förföljda och dödade av både Edorier och Arnaier för över 3 000 år sedan. En Danzar kan leva mycket länge. Ibland över 100 år. Ibland får utvalda Danzar *vandra jorden*. Det innebär att man ger sig av för att se hur det står till med världen, för att sedan återvända till sin stam för att berätta vad man sett. Detta är

något som Danzar anser heligt och följer strikt. De sprider även sin lära genom tala med andra människor. Många är mycket misstänksamma, då Danzars magi sägs vara ond och mörk. Det sägs att det offras levande människor i deras riter. Även om Danzar anses grymma och har en minst sagt diskutabel religion, så är det ett väldigt ödmjukt folkslag.

Då de inte reser, tillbringar de sin vakna tid med meditationer, insamlande av föda, studier och sina speciella riter.

### *Danzar*

*Grundegenskaper: 3T10*

*Mentalt starka.*



## Gados

Gados har mörka ögon och svart hår och är normalbyggda. De är inte ett helt fridfullt folk som förutom uråldriga stridskonster också är kända för sina många filosofer och skalder. Många talar om deras skicklighet i närstrid med och utan vapen. De är ett mycket disciplinerat och stolt folkslag. De livnär sig som jordbrukare och fiskare. Gados är inte ett speciellt utbreddt folkslag. Gados har en medellivslängd på 100 år, och är immuna mot de flesta sjukdomar. Dock inte gifter och droger, som är ganska vanligt på övärldarna runt Gado. Gados har en mycket blandad kultur och det existerar en mängd religioner och kulter i östra delarna av den Stora Kontinenten. Gados är både fruktade och respekterade runt om i världen. Deras länder är ofta infiltrerade av sekter och kulter och mycket handlar om diplomati. De har anpassat sig till en korrumpierad värld.

*Gados*

*Grundegenskaper: 3T10  
Lång livslängd.*



## **Etollier**

Etollier är normalt byggda, något mörkhyade. De har antingen mörkt eller ljus hår. Etollier anser sig vara de högst civiliserade människorna och bor oftast i städer. De lever på handel, jordbruk och fiske. Etollier är ofta bildade och duktiga affärsmän. De köper och säljer allt, bara de kan göra en vinst på det. De är naturligt intresserade av vetenskap och törstar efter mer. Etollier anser sig själva finare och bättre än de andra människosläkterna, då de anser att de kommit längst i vetenskap, kultur och konst. Kanske är det så. De drar sig inte för att exploatera och bruka jorden för sin ekonomiska vinnings skull. Runt de städer och samhällen som Etollierna lever är det ganska ödelagt och jorden är ofta urlakad och förstörd. Men detta skapar en kreativitet att på något sätt återskapa naturen, så det ser att all utveckling, är bra utveckling.

### *Etollier*

*Grundegenskaper: 3T10  
Inga speciella förmågor*



## Edorier

Edorier är tillsammans med Gados de båda näst största människosläkterna. Edorier är långa och resliga, blonda, skiftande i rött. Edorier förekommer både som ljushyade och något mörkare. De lever på kontinenten Edor. Edorier är skogs och slättmänniskor. De är duktiga på att jaga, odla och är mycket skickliga krigare. Hela deras historia är kantad av blodiga strider både med inbördes klaner och mot andra länder. Edorier har sin berömda stolthet, som de måste försvara till varje pris. De har komplicerade förordningar om hur landet och klaner styrs, det består av ett nätverk av klanledare och kungar. Edorier är trofasta sin ledare och har sitt och sina vänners namn att försvara i händelse av en dispyt.

De är strategiska och under deras flertusenåriga vistelse på Edor, har ingen besegrat dem i deras hemland. Edorier är ofta vidskepliga och ogillar magi. Edoriernas envishet och seghet är vida kända i världen. Urinvånarna kallas Eraker.

### Edorier

Grundegenskaper: 3T10  
Lite tåligare mot köld.



## Darler

Darler, eller *nordmän*, som de också kallas, är storsvuxna, röd eller brunhåriga och har en kraftig benstomme. De är antagligen de största av alla människosläkten. Deras storlek har gjort dem oförsiktiga och ogenomtänksamma genom åren. Nästan alla Darler är analfabeter och magi saknas nästan helt i deras kultur. De få gånger som magi brukas är genom symbolism, och i rådfrågan av andliga ledare. Darler är ganska dumdristiga men kan ändå skilja på vad som är rätt eller fel. Deras hjältemod är vida känt i sagor om hur bara en handfull Darler sägs ha utplånat en armé av Edorier. Kvinnorna i Darlheim är mannens egendom och det är inte ovanligt att en man har flera fruar. Trots detta har kvinnorna mycket makt och frihet. Darlerna lever i mindre klaner med en klanledare, ofta i byar i bergen eller längs havet. Varje klans hövding svarar till deras gemensamma konung. Darler är sjöfarare, fiskare och jägare. De är goda

vänner med de Darlheimiska dvärgarna genom byteshandel av järn och fisk. En Darler kan inte bruka magi men har högre resistens mot köld än vanliga människor.

### *Darler*

*Grundegenskaper: 3T10*

*Hög tolerans mot kyla och ett gott ölsinne. Hälften av alla darler kan bli bärskar.*



## Troll

*Hani hade tyst väckt oss mitt i nattens sömn och sade till oss att lämna vårt läger i tystnad. Vi följde honom till en intelligande bergsknalle som vi alla sett dagen tidigare. Hani gav oss inga tecken av vad som var i görningen utan bad oss att vara tysta och mycket stilla. Jag stirrade nyfiket ut i mörkret för att se vad som hände. Jag kunde ana hästarnas orolighet och deras frustande. Det svaga skenet ifrån lägerelden gav oss hundratals skuggor att tyda genom trädens löv. Plötsligt lade sig en kvalmig och blöt lukt av skog runt oss och nästan samtidigt, alldeles nedan rörde sig något stort. Jag trodde först att det var en björn, men insåg att varelsen saknade päls och att den rörde sig nästan upprätt som en människa. Sakta tog den sig närmare lägret och mörkret till trots kunde jag se dess anlete. Ögonen som satt djupt i ett enormt huvud var långsmala. Öronen pekade bakåt och var stora och långa. En lång näsa som var stor som en björnnos och en enorm underkäke. Det stod klart för mig att det var ett troll.*

Trollen är ett ganska diffust samlingsnamn på ett relativt stort släkte. Troll finns i mängder av variationer och skepnader. De vanligaste och de som de flesta människor talar om, när de talar om troll, är skogstrollen. Dessa troll större än en människa, upp till 3 m långa och väger runt 800 kilo. Trollen kan bli väldigt gamla, ingen vet egentligen hur gamla men det handlar om tusentals år. De flesta troll lever i grottor och i hålor under jorden. Det finns även Sjö troll som lever i undervattensgrottor.

Trollen lever oftast som enstöringar och ogillar sällskap, både av andra troll och andra varelser. Även om de inte vill bo tätt ihop med sina egna, bor de ofta ganska nära. Ifall något troll behöver hjälp, så kan de ropa till de andra trollen i närheten. Trollhonor kan vara med sina ungar, tills de är stora nog att klara sig själva, vilket de blir efter ca 100 år. Då blir ungarna utkastade för att hitta sin egen håla.

Troll har en speciell kärlek för allt som glimmar och blänker och kan sitta långa stunder och beundra dem i skenet ifrån sina eldar. Största anledningen är att troll själv har svårt att skapa vackra och blänkande tingestar. De har dålig finmotorik och är inte tekniskt begåvade att skapa konst själv. Däremot är det inte sagt att troll är dumma, tvärtom är det mycket nyfikna och har lätt för att lära sig saker. Ofta misstolkar det människornas beteende vilket ibland kan få fruktansvärda konsekvenser. Sagor berättar om ett galet troll som sett människor i en by skörda kålhuvuden och äta till middag. Natten efter försvann nio barn, spårlöst ifrån byn. De sägs ha hittats nedgrävda till nacken, i närheten av trollets håla, välbehållna men mycket skakade av händelsen.

Troll avskyr både alver och dvärgar och hatet är ömsesidigt. De är däremot mycket intresserade av människorna och deras leverne. De flesta har hört talas om bortbytingar. Det är när en trollhona byter bort en av sina egna ungar emot en människas barn. Ofta klarar inte trollhonan att sköta människobarnet och kan ibland lämna tillbaka den illaluktande och skrikande barnet, men det krävas att honan inte blivit skrämmd och att trollungen är välbehållen. Fallerar detta glömmar hon snart sin egen unge och människobarnet gömmer hon i skogen.

Troll är allätare och de äter inte som vi, dagligen utan istället mycket vid en och samma tidpunkt och har sedan långa uppehåll. Ibland äter de bara en gång i månaden. Troll är ganska sävliga och gör inte mycket med sina liv. De vill helst sitta och beundra sina skatter, samla mat och drömma.

De flesta troll tål inte solens ljus, utsätts de förvandlas de till sten. Troll är även kända för sin aggressivitet, sitt goda luktsinne, sin hörsel och sitt mörkerseende. Troll har stora, vassa tänder och långa klor. Troll är duktiga jägare då de kan gömma sig där djur passerar och de besitter förmågan att nästan helt smälta in i omgivningen. Troll, trots sitt luktsinne, luktar ofta en hel del. Inte en stank, utan en doft av löv, jord och blöt skog vilket kan förvarna erfarna jägare, men ofta är det redan försent. Turian Omirande, en erfaren kartritare beskriver de Arnaiska skogstrollen i sin bok efter ett möte ovan.



## Dvärgar

*Arbete har en bitter rot och en söt frukt.*

*- Okänd*

Dvärgar, stenens folk, är mytomspunna i många sagor som ihärdiga och modiga krigare som inte räds något. Dvärgarna är sammanbitna, otroligt envisa och modiga som få, men de har också ett varmt hjärta och ett sinne för konst och hantverk. En fullvuxen dvärg är kortare än en människa, mellan 130 – 150 cm. Dvärgar är mycket kompakta och är naturligt starka i förhållande till deras storlek. Deras kroppar är anpassade för hårt kroppsarbete. Dvärgars hud är något grövre än en människas och nästan alla dvärgar har kraftig skäggväxt. Även vissa dvärgkvinnor har skägg. Skägget är av hårdare kvalitet än människors skägg.

Det sägs att guden Gramor skapade dvärgarna för att härska i underjorden och bryta ädla stenar och metaller som han så högt älskade. Längre var dvärgarna dömda att arbeta i evigt mörker, men en dag dräptes Gramor och dvärgarna blev bortglömda. Längre var de utan gudom och deras plågan var stor. Dvärgarna tog en gudom och gjorde till sin egen. Gudomen växte sig stark i dvärgarnas hjärtan och lät dem gå fria ovan jord. Vissa av dessa dvärgarna glömde vem som satt dem fria och vände sin gudom ryggen. Gudomen vredgades av deras otacksamhet och fördömde dem till underjorden igen. Dessa dvärgar kallades Bergadvärgar. Några av dvärgarna vandrade längre än sina bröder och systrar, med tro om att finna den plats i världen som var vackrast. Dessa dvärgarna kom till slutet av en skog och början av en ändlös sjö. Dessa dvärgarna var gudomens favorit och han stannade med dem. Dessa dvärgar kallades för Skogsdvärgar. Under många år levde dvärgarna i dessa skogar och lärde sig att leva ovan jord. Men en dag kom ondskan. Människor och alver plågade dvärgarna. Många av dvärgarna sökte sig till sin hemort, i berget. Där kände de trygghet och berget gav dem styrka. Dessa återvändande dvärgar kallas för Grådvärgar.

Dvärgarna har flera språk och de flesta härstammar från det första dvärgiska språket. Dvärgarna vårdar sina seder och traditioner och de värdesätter sin historia, även om den kan variera på sina håll. Dvärgarnas skriftspråk är vanligtvis runor och det förekommer ett hundratal olika alfabeten. Deras språk är ganska likt människornas darliska eller nordspråken. En dvärg har väldigt bra mörkerseende, men kan inte se i totalmörker. En dvärg kan aldrig få klaustrofobi och deras lungor tål stendamm och fuktig luft. De är mer anpassade till ett hårt liv under jorden.

Även om dvärgarna skyr magi, betyder de inte att de själva inte brukar den. De har högt uppsatta runsmeder och även shamaner. Men de är fruktade, respekterade och hatade.

Dvärgar liknar en människa till utseendet, men skall inte förväxlas med en dvärgväxt människa. Dvärgarna är en annan ras och har fysiologiska skillnader. De är ofta starkare än en normal människa, trots att de är kortare. De brukar vara röd eller brunhåriga. Skägget och håret brukar de fläta och utsmycka. Skägget betyder mycket för en dvärg, och de skulle vara utom sig av sorg om det klipptes av. Det är ett bevis på gott och sunt liv, dessutom klär det dem. En dvärg kan bli upp till 300 år gammal, även om några få dvärgar sägs ha blivit så gamla som 500 år är det ofta ett undantag, sällan en regel.

I hela dvärgkulturen råder nästan en total jämlikhet mellan könen.

Dvärgars berömda girighet är inte samma girighet som människor känner. En människa kan aldrig förstå hur det känns att attraheras av en ädelstens skönhet eller en glimmande metall. Det är en ofrivillig känsla som drabbar alla dvärgar.

En dvärg hatar att färdas över vatten, faktum är att de avskyr stora öppna ytor. Om de färdas över vatten, gör de det mycket ovilligt och de blir illamående. De får endast halva sin chans i att lyckas med vad de än tar sig för. De måste dessutom känna fast mark under fötterna vilket gör att de sällan rider eller färdas i vagn. En dvärg tar sig dit den skall till fots.

## Skogsdvärgar

Skogsdvärgarna är de längsta och största av alla dvärgar. De är också de som skiljer sig mest från de ursprungliga dvärgasläktet. Dessa dvärgar är de som människorna haft flest möten med och vad de flesta förknippar med en dvärg. Precis som alla dvärgar är skogsdvärgarna materialistiska, sammanbitna, envisa, modiga och giriga. De älskar allt som blänker och glimmar, speciellt ädla metaller och ädla stenar. De värdesätter praktiskt kunnande, mod och sina familjer. De avskyr falskhet, magi och onaturliga väsen. De anser att alver är onaturliga väsen och att deras magi är förödande. Alverna anser att dvärgarna missbrukar jorden och att de är vårdslösa. För flera tusen år sedan har flera blodiga krig utkämpats mellan alver och dvärgar om territorium. Detta pågick tills de fick en gemensamma ny fiende. De medlande och passionerade människorna. Det råder alltid en viss osämja mellan en alv och dvärg ännu idag även om de inte slåss på öppen gata. Dvärgarna är ofta naturligt skickliga smeder då de känner metallen och kan se dess egenskaper på ett helt annat sätt än vad människor kan. De älskar även annat handarbete och de älskar att konstruera fantastiska byggnationer. Ett exempel på den är det fantastiska dvärgastaden Nimora i Verania. Dvärgarna finns utspridda i hela världen, ofta i närheten av bergsområden eller ställen där de kan bedriva gruvsdrift. Skogsdvärgarna har anpassat sig väl till att leva i människosamhällen och där arbetar de antingen som arbetare, hantverkare, köpmän eller smeder. Dvärgar och speciellt de människorna i de nordligare delarna av världen som Ederer och Darler kommer väl överrens med dvärgarna.

## Grådvärgar

Grådvärgar brukar till skillnad från sina kusiner vara svart, vit eller gråhåriga. Några få kan vara röd, brun eller blonda. Grådvärgarna är de mellersta i storlek av dvärgarna och de lever helst under jorden, även om de flesta inte har några problem med att vistas ovan. Grådvärgarna löper en 10% risk att drabbas av agrofobi när de föds. Grådvärgarna söker tillbaka till sina rötter och anammar de gamla traditionerna. Detta innebär att de sällan har någon kontakt med andra varelser ovan jord. De är mycket aggressivare än skogsdvärgarna och deras dåliga humör mot andra varelser är vida känt. De lever i stora grottsalar i samhällen upp till flera tusen dvärgar. De låter ingen komma för nära de skatter som de vaktar under berget.

De har en egen rangordning, som de föds till på sin fars sida. Den är samlare, arbetare, krigare, präst, konstruktör och kung. Samlarna som står lägst i rang är de som går ovan jord och jagar och samlar mat, ved och byggnadsmaterial. Arbetare är de som gräver, bygger och bryter metaller och ädelstenar. Det är även de som skapar de vackra föremålen. Krigarna är de som skall skydda de andra dvärgarna och är fruktade av de flesta med lite självbevarelsedrift. Prästerna är de som talar med gudarna, bergens andar och de enda som är skriftkunniga och de är medecinmän, rådgivare, runsmeder och shamaner i ett. Konstruktörerna är de som planerar hur dvärgarna skall bygga sina gruvor och sina salar. De tar även reda på vart det är lämpligast att söka efter en speciell metall. Kungen är den som bestämmer över samhället och titeln ärvs till förstfödda son eller dotter.

## Bergadvärgar

Bergadvärgarna är de fördömda dvärgarna som blev tillbakavisade till berget av deras gudom. Deras ögon är anpassade för mörker och deras hud tål inte dagsljus. Huden smärtar och bränner vid minsta solstråle. De lider alla av agorafobi, rädsla för öppna ytor. De lever djupt ner i bergen där de gräver sina gångar. De hatar alla som lever ovan jorden, även sina andra dvärgsläkten.

Bergadvärgar lever i samhällen runt 10-100 dvärgar och försöker att hålla sig undan alla andra varelser. De lever på att odla olika svampar och lavar som de äter. Får de tillgång till kött, av någon form, äter de gärna det också. Precis som alla andra dvärgar älskar de vackra metaller, konstruktioner och ädelstenar. De är väldigt aggressiva och varje klan har en variation av det gamla dvärgiska språket. Bergadvärgar förekommer i de djupaste bergen i Edor och Skugglandet och är mycket sällsynta.

De är bleka, smala och minst av alla dvärgar. De har vitt eller grått skägg och är ibland täckta av små gråa hår som liknar en tunn päls.

Ras	STY	MOT	FYS	SMI	MEN	FÖR	PER	KAR	INT
Grådvärg	+4	-2	4			-2		-2	-2
Bergadvärg	-3	-2	3			-4	+2	-2	-4
Skogsdvärg	+5	-2	4					-2	

### *Dvärgar*

*Grundegenskaper: 3T10*

*Mörkerseende och relativt tåliga mot köld. 1/4 av alla dvärgar kan bli bäsärkar. Lång livslängd.*



## Änglar

Medan människorna ännu var ett ungt släkte, innan alverna satt sin fot i vår värld, då fann gudarna det för gott av skapa avkomma, halvgudar. Avlade på magisk väg, eller med en dödlig, fick de alla två gudar under sig. Alla utom Den Ende, Äran och Maktens Gud. Om han skapade avkomma, kunde hans dyrkare vända sin håg till dem istället. Det kunde han inte acceptera.

Jurai var ett högväxt folk, blonda och ögon glimmade som himlens väv. De var ett avancerat folk redan då, som skötte sina åkrar och sina djur i en dal, högt uppe mellan två berg, på den tiden höga så de nuddade molnen sades det. Dessa föll den självupptagne guden i smaken och han slöt dem till sig, slet dem från deras boningar och berövade dem deras förmåga att fortplanta sig. Han lät sin kraft genomsyra dem och gjorde dem till sina budbärare, sina krigare, sina änglar. Så tog han en flock av svanar som fanns i den sjö som låg invid byn, slet deras vingar från dem och fäste med sin oändliga kraft på sina budbärare, så det skulle kunna ta sig fram överallt.

Men fåglarnas vingar hade en underlig inverkan på dessa änglar och det gick inte lång tid innan en av deras kvinnor var havande och födde fram ett ägg, glimmande likt pärlemor. I ett sekel låg det och mognade, förväntansfullt vaktat av dess moder, och studerat av Den Ende. Ur ägget kom så småningom ett barn, ett spädbarn, med små vingar på ryggen. Den första ängeln var född.

Uppe bland molnen, nära gudarnas rike, byggde de så en stad åt sig själva, glimmande av guld och silver. Där byggde de sina bon, och förökade sig, även om de sällan fick ägg, då det var en smärtsam upplevelse för modern. Det förut så fredliga folket tvingades lära sig strida, och med sina vingar och gudomliga kraft är de fruktade av allt det onda som vistas i världen.

Endast fem av de ursprungliga änglarna lever ännu, bildande en inre cirkel och ledare för de yngre. Dessa lämnar aldrig änglarnas stad, då de är fångslade där av Den Endes makt, oförmögna att återvända till sitt forna hem.

Redion – Den äldste och ordförande i änglarnas råd.

Slilion – Krigaränglarnas ledare med sitt flammande svärd

Mirian – Skyddsänglarnas ledare, hon hörs sjunga i vinden

Farech – Hämnens ängel, han som får jorden att rämna

Jillien – Tröstens ängel, välsignar tårar fälld av sorg och glädje

Änglar är mycket sällsynta och håller sig undan från de jordliga livet. Ibland ber gudarna dem om hjälp då de är en länk mellan det gudomliga och de dödliga. Eftersom deras stad är bland molnen kan de färdas över hela världen. Det sägs att änglarna skall slåss på den förlorande gudens sida vid gudarnas krig.

### Änglar

*Grundegenskaper: 3T10*

*Flygförmåga och telepati med andra änglar*

## Älva

Älvor är små varelser med vingar. Älvorna är ungefär en hand höga och ser ut som små alver. Det finns både manliga och kvinnliga älvor och de lever alla i djupa skogar i små samhällen.

De lever ofta i symbios med skogens smådjur och kan kommunicera telepatiskt med varandra och med smådjuren. De är mycket skygga för andra varelser förutom kanske de unga och oförsiktiga som ibland kan spela inte ont anande äventyrare ett litet spratt. Att släppa en gren i ansiktet eller en tallkotte på den som sover tillhör favoriterna. Älvor kan sjunga mycket vackert och det låter nästan som vacker fågelsång. Älvor kan även förföra män och kvinnor med sitt utseende och sin sång. Tyvärr leder detta till att offret blir galen efter en natt med älvorna. Alver är immuna mot denna magi. Där älvor trätt eller dansat lämnas små ringar av ofruktbar jord. Inget kommer att växa där då deras dans för alltid tagit kraften av jorden. Ringarna kallas Älvringar eller häxringar.

Älvor bär vapen för att skydda sig mot mindre vänligt sinnade rovdjur och det brukar vara små spjut och pilbågar. Dessa kan ibland vara förgiftade med sömnmedel som även är farligt för människor. Alver och älvor kan kommunicera med varandra, även om alverna ser älvorna som små busiga barn. Alver och älvor är inte släkt namnet till trots. Älvor kan lära sig magi.

Älvorna sägs vara skapade av moderjord för att ta hand om de små djuren. Älvorna hjälper fågelmamman att bygga bo, eller myrorna att bygga sin stack. Det finns även några få älvor som inte har vingar. Alla älvor är inte snälla mot övriga folk, de kan både vara retsamma och rent av illasinnade beroende på vilket humör de är på.

### *Älvor*

*Max ålder: 180*

*Grundegenskaper: IT10*

*Flygförmåga, telepati, osynlighet, immunitet mot gifter och sjukdomar och mörkerseende*



## Tomte

Tomtar är 2 fot höga, oftast skäggiga varelser. Det finns två typer av tomtar - skogstomtar och gårdstomtar. Skogstomtarna är något större än gårdstomtarna och lever i små hålor i skogen. Där lever de sina liv och ägnar sig mest åt hantverk. Tomtarna älskar att ta hand om djur men är lättretade och har ett hett temperament. Tomtar är mest aktiva på natten och kan se lika bra om natten som på dagen. Gårdstomtarna tycker också om att hand om djuren och ser till att de mår bra. Men tomtarna är inte fullt så sympatiska som man kan tro, vid första anblicken. Om någon missköter sina djur på gården eller mot ett djur, så får de en illvillig tomte efter sig.

Tomtars hämnd kan vara svår. De kan skapa missväxt och förgifta brunnen. De kan få korna att mjölka surt och hönsen att värpa ruttna ägg. Tomtarna är svåra att blidka och det tillhör gammal folksed att hålla sig på god kant med sin tomte. Man satte ut ett fat med gröt någon gång i bland, men nåde den bonde som glömde sig. Tomtar besitter kraftig besvärjelsemagi och gillar ibland, helt utan anledning att spela människor ett spratt eller två. De kan bli flera hundra år gamla. Alla tomtar har skägg. Kvinnliga tomtar är mycket ovanliga.

Tomtarna är troligtvis släkt med goblins och dvärgar, men man är osäker då mycket skiljer dem. Man vet att tomtarna fanns innan människorna och att många av dem levde i dvärgsamhällen.

## Nunus

Nunus är en avlägsen släkting till tomtar som lever ensamma i stenar med ett hål. De är väldigt gästfria och väldigt hjälpsamma mot alla som passerar dem. Ibland är de så snälla att de till att de låter besökare bo i deras sten. För alltid. Nunus har förutom humör och temperament, samma egenskaper som tomtar. Nunus är mycket ovanliga.

För många tusen år sedan så lämnade en grupp tomtar sina förfäder för att bilda en ny stam. På den tiden levde tomtar i grupper. Tomtarna enades om att leva under jorden, där de var säkrare. De sägs ha hittat en skatt som gjorde dem mycket mäktiga. Skatten som de hittade besudlade deras själar så att deras avkomma blev *Nunus*.

*Tomte/Nunu*

*Grundegenskaper: IT10  
Mörkerseende, osynlighet och  
immunitet mot gifter och sjukdomar*

## Dryad

Dryader är smalare och kortare än människor och har precis som alver spetsiga öron. Dryader kommer ganska bra överrens med både älvor och alver och lever gärna i närheten av deras samhällen, även om dom sällan har något direkt med varandra att göra.

Dryader är andar som antagit en mänsklig form för att skydda sig mot inkräktare eller för att kommunicera med någon. Oftast som en ung vacker kvinna. Då de valt att lämna sin träd form, kan de inte återvända. Dryader kan vara andar av stenar, träd, sjöar, dammar och berg. Dryader lämnar aldrig sitt hem utan håller sig i närheten. Dryader är inte duktiga på att slåss, men de vaktar sina hem med sitt liv. Dör eller förstörs den sten, träd eller sjö som de skapades ifrån, dör dryaden och tvärtom. Dryader är ett med det de skapades ifrån.

Dryader är mycket skygga och försöker i första hand skrämman iväg angripare. Mycket sällan försöker de att resonera. En dryad är alltid kvinnlig och de lever lika länge som det dom skapades ifrån. Ibland lever flera dryader tillsammans för att tillsammans skydda sig ifrån angripare. Vissa dryader har förmågan att byta till en djurhamn, bli osynliga, andas under vatten, telepati eller tala med djur.

En dryad älskar naturen och alla djur och vördar dem. Hon avskyr metall, jägare, skogshuggare och allt som exploaterar naturen. Några få berättelser talar om hur dryader lurat skogshuggare att gå vilse i skogen för att aldrig mer bli funna. Dryader skyr egentligen inga medel då de är skapade för att skydda sig själv och naturen.

### *Dryad*

*Grundegenskaper: 3T10*

*Mörkerseende, gömma sig och telepati*

## Skogsrå

Skogsrå är ett mycket ovanligt väsen. Några säger att hon är skogens beskyddande ande och andra säger att hon är ett monster. Ett skogsrå försöker med sin skönhet locka till sig manliga äventyrare i fördärvet. Hennes skönhet sägs vara obeskrivlig och kan trollbinda vem som helst. Hon försöker locka sina offer djupare in i skogen så att de går vilse och svälter ihjäl. Men skogsrået har bara en vacker framsida. Det sägs att hon har en kosvans och att ryggen är täckt med bark. Den som ser baksidan av skogsrået kommer hon förlora kontrollen över, så därför passar hon sig att vända ryggen till. Det finns faktiskt några få historier som berättar att skogsrået faktiskt räddat vilsna män och kvinnor och visat dem på rätt väg. Om det bara existerar ett enda skogsrå, eller om hon är en form av illusion är svårt att veta, men berättelser om skogsrå finns både i Arnaier, skogarna i de västra delarna av den Stora kontinenten och i norra Edor. Ett skogsrå kan försöka att trollbinda en manlig humanoid varelse på samma sätt som en hypnos. Skogsrå har många likheter med sirener som istället försöker att locka sjöfarare att gå på grund eller att försöka få dom att dränka sig genom att locka dom i havet med sin sång.

Hon har 30%-80% - offrets MEN chans att lyckas med förtrollning beroende på hur kraftfull SL vill att hon skall vara. Detta slaget måste slås varje timme. Hon kommer att försöka locka offret djupare i skogen och gärna få dom vilsna och förlorade i skogen.

### *Skogsrå*

*Grundegenskaper: 3T10*

*Förtrolla, gömma sig, osynlighet och immunitet mot gifter och sjukdomar.*

## Alverna

Det finns två typer av alver i Arxedus. Skogsalver och mörkeralver. Skogsalverna är flest till antalet och är vad de flesta förknippar med alver. Mörkeralverna är avlägsna släktingar till skogsalverna och ser ut som dem, men har en grym och sadistisk inställning till andra levande varelser.



## Skogsalverna

Skogsalverna är något kortare än människor och är nästan alltid smalare. De har ofta långt blont hår, flätat, uppsatt eller utsläppt. De har vackra och släta anletsdrag och är bleka i hyn. Beroende på varifrån de kommer klär de sig lite olika. Ofta med praktiska men ändå vackra kläder i naturfärger. Skogsalverna är skickliga jägare och fiskare. De älskar hantverk, sång, musik och dans. Deras egna språk är klingande och lämpar sig speciellt väl för dikter och sånger.

Skogsalverna har ett kall. De är skapade av moderjord, de är hennes barn. De skänktes livet och de skänktes världen att vårda, som sin egen. Alverna har blivit åsidosatta i utvecklingen och teknikens namn i flera tusen år och det har uppkommit osämja mellan alver och dvärgar. Alverna hatar inte vare sig människor eller dvärgar, långt ifrån alla exploaterar och förstör naturen. De tycker inte om vad som skett och vad som sker. Alverna lever sina liv avskilda ifrån människor och dvärgar djupt inne i skogarna. De trivs i naturen och älskar den mer än något annat. I deras heliga profetia står de att de är dömda vid gudarnas krig. Trots vetskapen om detta kämpar de ändå vidare men de vet att de aldrig kan vinna.

Alver idag är mycket ovanliga och det är ytterst sällsynt att en alv visar sig för människorna utan en anledning. Mycket är kyrkans fel, då de anklagat alverna för att vara utsända ifrån den onde själv att övertala människorna att driva utvecklingen framåt, så att de själva kan bemästra teknologin som de saknar. Detta är givetvis inte sant och bygger på en missuppfattning som tyvärr blivit allmänt vedertagen.

Alverna besitter uråldrig vishet och de har belönats med långt liv, skönhet och kunskap som ingen annan varelser besitter. De har stark mentalitet och ser på saker ur först naturens och sedan sitt eget perspektiv. Alver skiljer sig ifrån människor i mångt och mycket. En alv försöker aldrig att spela på sin skönhet för att få sin vilja fram. Inte heller kan de undanhålla sina sanna känslor för sina egna. Trots att namnet Skogsalver skänkts dem, så lever långt ifrån alla alver i skogen. Vissa klaner lever i bergen och enligt uråldriga sägner finns det alver som lever i båtar på havet. Alver dyrkar moderjord, men ser även att det finns 16 djur andar som alla står för var sin del i livet. Alla är älskade och vördade Alverna behöver bara sova hälften så mycket som en människa och bara äta hälften så mycket för att må bra. Alver ser mycket bra, även i mörker, men precis som en katt, ser de inte i totalt mörker. De är intelligenta och ödmjuka



## Mörkeralver

Mörkeralverna skapades av själva mörkret för att främja det och bli dess mäktigaste bundsförvant. Mörkeralverna ser ut som skogsalverna, men har antingen svart eller vitt hår. Deras ögon är alltid stålgrå. Mörkeralverna har även vassa hörntänder som ger dem ett nästan rovdjurs liknande utseende, då de visar tänderna. Humor eller ironi existerar inte i mörkeralvernas värld. De försöker att sträva efter att mörkret återtar sin forna kraft. Detta sker genom magiska riter. Mörkeralverna hatar skogsalverna och alla som sympatiserar med deras sätt att se på moderjord. Många och fruktansvärda är de historier om mörkeralver som anfallit oskyldiga människor och dvärgar. Anledningen till att mörkeralverna inte är fler och inte heller utplånat alla andra är att långt ifrån alla mörkeralvskvinnor kan få barn. Endast ca 10% kan få barn och då endast ett under hela sitt liv. Mörkeralverna lever i avskilda bergsområden, där de ägnar sig åt sina riter.

*Skogsalver/Mörkeralver*

*Max ålder: -*

*Grundegenskaper: 3T10*

*Mörkerseende, ej åldrande och  
immunitet mot sjukdomar*



## Goblins

Goblins är en avart ifrån dvärgar, tomtar och gnomer. Goblins är intelligenta, men långt ifrån lika rationella som människor men är klyftigare än möss. Goblins lever i hålor i underjorden och gräver, som sina mycket avlägsna släktingar – dvärgarna – långa underjordiska gångar. De går ogärna ovan jord men om de måste, sker det om natten. Goblins lever i hierarkiska samhällen på upp till 100 goblins. Goblins värdesätter framförallt styrka, intelligens och galenskap. För en människa verkar deras levnadsätt avskräckande, då de inte tvekar att äta sina egna om maten tryter. Goblins och dvärgar råkar alltför ofta i osämja, då deras vägar korsas. Eftersom goblins sällan viker sig på sina punkter, står det ofta krig och ibland kan flera goblins klaner enas i dessa krig. Ibland har goblins även tränat troll, ulvar, varunger eller andra svagsinta varelser som vapen i dessa krig. Goblins hatar dvärgar, alver och människor, då dessa konkurrerar om föda, boplats och är dessutom vidrigt fula. För goblins luktar just människor och alver oerhört illa.

Goblins är ganska sällsynta, men finns trots allt över hela världen. Goblins är lättpåverkade och svagsinta och de är naturligt aggressiva och labila. De skyr ljus, även om de inte tar skada av det.

De anses som gott att vara en fullkomlig däre i goblin sammanhang, då detta är ett tecken på att gudarna valt ut denna att vara ledare. Deras främsta gudom heter Gak. I efterlivet får en modig goblin som dött i strid sitta till Gaks evigt matfyllda bord. Gak kan även omnämnas som Gyrt och Urk. Mycket få goblins kan läsa och ännu färre kan behärska magi. De som kan detta är otroligt aktade och fruktade, dels för att de som kan magi sällan kan kontrollera den riktigt. Att stå nära en magiker i strid kan vara ödesdigert misstag. Goblins lever mycket primitivt och har enkla vapen och verktyg. Goblins behärskar eld, men inte ståltillverkning. Goblins älskar dessutom allt som visar vilka goda krigare de varit och behåller gärna sina offers ägodelar. De har stora fötter, händer och huvud i förhållande till sin kropp. De har svart eller mörkbrunt oljigt skin och stora gulgröna ögon. De har bra syn, men har dom stora öronen till trots, dåligt hörsel. Luktsinnet är nästan totalt obefintligt, även om de just kan lukta sig till en människa på 10 stegs håll.

### *Goblin*

*Grundegenskaper: 2T10*  
*Mörkerseende*



## Warung

Warung är en apliknande varelse som härstammar ifrån Cha-Eras bergsområden. Dessa består som är drygt en meter hög i mankhöjd, när den går på alla fyra, är skräckinjagande. Warunger är allt annat än graciösa, men är oerhört smidiga. Den har långa svarta klor, som den inte kan dra in, vilket gör att den ogärna klättrar i träd. Dess käft är försedd med många och vassa tänder som både kan slita köttet av en hjort och krossa dess ben. Warunger är ointelligenta och skräms lätt av ljus. De jagar i flock om 7 – 20 djur, och gärna om natten. Den har dålig hörsel och ganska dålig syn, men ett mycket gott luktsinne. De här beklädda med en tjock och yvig päls som håller dem varma och ger ett bra kamouflage i nattens mörker.

Warunger jagar gärna vildhästar, hjortar men vågar sig ibland nära byar för att ta både får och kor. På håll är den lätt att missta för en ulv eller stor varg.

Warunger sägs vara skapad för att vakta den danzariska guden Yriks ingång till underjorden. Han omgavs sig alltid med sina två favorit warunger som han kallade Garmt och Harmk. Warunger är mycket svåra att tämja och blir lynnig då den är hungrig. Ändå tycks de te sig till goblins. Då besten är svag mentalt, men mycket stark och farlig fysiskt, så befattar sig få med denna - mörkrets varelse.



### Warung

*Grundegenskaper: 2T10*

*Mörkerseende, tjock päls, starka och smidiga.*



## Ulv

Många är de historier om vargen som äter barn och river fåren. I folktron finns sagor om den elaka vargen som lurar oskyldiga för att sedan äta upp dem. I vissa kulturer är vargen aktad och sägs besitta stor visdom och tillgivenhet. Varg är ganska vanlig i alla de nordliga länderna. Vargens betydligt större och aggressivare kusin är ulven. Ulven ser ut som en stor och kraftig varg. Pälsen varierar ifrån smutsgrå till helt svart. Precis som vargen jagar den gärna i flock och jagar allt som kan tänkas gå att äta. Ulven är inte skygg som vargen. Dessutom är ulven smartare och blir inte lika lätt skrämmd. Ulven är sällsynt och håller sig undan människors större samhällen. Det sägs att de dras till naturligt ogästvänliga jaktmarker. I sällsynta fall har ulvar tränats som riddjur till goblins och även tomtar. Ulven är lynnig och svagsint men en fruktad motståndare i skogen.

### Ulv

*Grundegenskaper: 2T10*  
*Mörkerseende och tjock päls.*

## Chimaira

Uråldriga sägner berättar om detta missfoster till djur. Det är en korsning av flera olika djur och ofta med flera huvuden. Chimaira är mycket sällsynta och påträffas nästan uteslutande i södra delar av den Stora Kontinenten. Chimaira sägs vara en lek av gudarna som ville skapa sina fantasidjur. Illasinnade krafter tog sedan över och gjorde djuret eller djuren mycket aggressiva och fruktade. Få är de som vågar ta sig an denna mörkrets best. Den vanligaste chimairan har ett lejons huvud en gets kropp och en bakdel av en orm. Det sägs finnas många andra chimairor. Ett örn huvud, en kvinnas kropp och bakdel av en spindel sägs ha vaktat den forna kungen Berefons skatt. Hon kallades Yrsidan.

### Chimaira

*Grundegenskaper: 2T10*  
*Har egenskaper ifrån respektive djur.*

## Vargmän

Vargmän är till hälften människa och till hälften varg. Huvudet är en vargs, kroppen påminner om en människas men är klädd med päls. Vargmän lever som vargar i flockar. De jagar tillsammans, hjälper varandra men har en bestämd hierarkisk ordning i gruppen. Ledaren är den som äter först och bestämmer över de andra. Vargmän håller sig undan dvärgar, alver och människor då de inte förstår dem. Människor är ofta rädda för vargmän på grund av deras utseende samt deras samband med vargen. Inte sällan tas vargmänniskor för varulvar vilka inte alls är samma sak. Vargmän är primitiva, men har ett eget språk. De har förmågan att bruka verktyg och lära sig nya saker. I mycket sällsynta fall blir utstötta vargmän accepterade i arméer, då deras utseende skrämmer motståndarna.

Vargmän är lika stora som människor och har ungefär samma kroppsbyggnad. I norr finns vargmän både på den Stora Kontinenten, Darlheim och Eder. I centrala och östra delarna av den Stora Kontinenten finns hundmän som även kallas *hurger*. I södra delarna av den stora kontinenten finns rävmän. Djurets karaktär präglar även levnadssättet. Vargmän och hurger lever båda i flock medan rävmän lever enskilda eller i par. Rävmän är i regel något mindre än de övriga två. Hundmän har ett vildhundshuvud och har något kortare päls än vargmän. Inga har svans.

*Vargmän/Hundmän/Rävmän*

*Grundegenskaper: 3T10  
Mörkerseende och god hörsel.*

## Myling

Myling eller *myrling* är ett väsen av ett mördat barn som blivit lämnad i skogen eller i myren av sin mor innan de ens skänks ett namn. Mörka nätter på vissa myrar kan man höra barngråt och dess klagan. De kan visa sig för att skrämmas eller för att be om hjälp. Det är en ganska vidrig syn att se och många springer i ren panik därifrån. Om de ber om hjälp så ber de om ett namn. Namnger någon mylingen brukar de försvinna annars kan de följa efter och plåga karaktärerna. Mylingen är inte riktigt ett spöke och inte riktigt ett levande väsen. Mylingen besitter flera magiska egenskaper.

*Myling*

*Grundegenskaper: 3T10  
Se beskrivning*

## Vätte

Vättar sägs vara magiska väsen och är avlägsna släktingar till tomtar. De ser ut som tomtar men har långa smala öron. De lever ensamma eller i små familjer och finns i hela världen under olika namn. Att hålla sig på god fot med vättarna var ofta ett måste för de flesta, speciellt de som bodde nära skogsmark. I skogen trodde man att vättarna vaktade sina områden och då man trädde på deras mark, var man tvungen att vara försiktig, då vättarnas makt var stor. Vättar kan, när de vill, bli osynliga och på så sätt kan de smyga sig riktigt nära. Det är inte ovanligt att det besatt flera olika magiska kunskaper. Gjorde man vätten en tjänst var vätten ofta god nog att göra en gentjänst, men man fick passa sig så att man inte retade den lilla varelsen. Vättarna ser bra och hör bra vilket gör att de ofta ligger många steg före sina inkräktare.

Vätteljus är något som vättarna lämnar efter sig ute i skogen. Det är små ljus som kan sitta vid roten på ett träd eller någon enslig stubbe. När man hittar ett sådant ljus kan man vara säker på att vättarna är nära. Vissa mörka nätter kan man även se vättarnas ljuslyktor då de vandrar omkring. Ibland vill de att man ser ljuset och antingen följer dem på rätt väg och ibland försöker de bara lura sitt offer vilse.

### *Vätte*

*Grundegenskaper: 2T10*

*Osynliga, magiska krafter, god syn och hörsel.*



## Slättfolk

Slättfolket är ett uråldrigt släkte, en avart mellan alver och människor som blev utstötta och tvingades leva för sig själva på de ödsliga slätterna i forna Arnaien. Slättfolken är mycket vackra och fagra. De har vackra kroppar, djupa och klara ögon och lena röster. Människorna blev först förundrade men beslutade sig för att de var onaturliga. De blev förföljda och dödade. Då de krävde hämnd och slog tillbaka vände också alverna dem ryggen. Slättfolket tog sin tillflykt till slätterna där de flyttar omkring som nomader i de norra delarna av den Stora Kontinenten. Slättfolken har inte visat sig, så vitt någon vet, på århundraden och de antas vara utdöda. Sanningen är att de hittat en dal, där de bildat flera samhällen och lever i symbios med naturen och långa borta ifrån människor och alver. Deras skönhet är något överdriven, då de är vackra men inte så förtrollande som sagorna påvisar. Slättfolket är byggda som alver, men har människornas ögon och öron. Många lever idag fortfarande som nomader, medan andra lever som bönder i deras dal, där mycket få människor har varit. Enstaka slättfolk väljer av nyfikenhet att lämna de sina för att utforska människorna eller alverna. De blir identifierade som småvuxna människor, men sällan som de uråldriga *slättfolket*. Slättfolken är vackra och utnyttjar gärna sin skönhet.

### *Slättfolk*

*Grundegenskaper: 3T10*  
Skönhet.

## Jätte

Jättar är mycket avlägsna släktingar till troll. Likheterna är deras storlek och dumhet. Jättar kan variera mycket i storlek. Allt ifrån ca 3 meter till mycket större som tar kliv över berg. Enligt den gamla tron i Darlheim var det en jättes kropp som är världen människorna lever på. Darler både vördar och fruktar dessa jättar. De vanligaste jättarna idag ser ut som mycket stora människor och de är ca 6 meter höga. De är stora, starka och något enfaldiga. De avskyr vita ting och saker som blänker och vill gärna slå sönder det. Jättar håller till i stora grottor i bergen där de vallar sina getter eller vildsvin. Jättar kan tänka sig att äta en människa, om han tror att det smakar bra. Jättar har inte mycket till övers för andra varelser än möjligtvis andra jättar, men ibland inte ens det. Jättar lever som enstöringar och blir ofta irriterade då någon inkräktare kommer för nära. Bäst gör man i att hålla sig undan. Vanliga tecken på jättar är stora fotspår, avbrutna träd och malplacerade större stenar som de kan ha strött omkring sig.

### *Jättar*

*Grundegenskaper: 4T10*  
*Se beskrivning.*

## Kentaur

Hälften häst och hälften människa är dessa sägenomspunna varelser. De har en bakkropp som en häst och en överkropp som en människa. De är impulsiva och har ett hett temperament. De är snabba och starka, men väldigt osmidiga. De är mycket stolta över att vara kentaureer och de skulle aldrig tillåta att någon red på dem, om det inte vore för att hjälpa en vän i nöd. Kentaureer slåss för samma sak som alverna och under årtusenden har de varit bundsförvanter i gemensamma krig. Kentaureer är sällsynta och håller sig undan både dvärgar och människor. Ibland kan de leva tillsammans med alver men lever annars som nomader på slätterna och i skogarna i norra delarna av den Stora Kontinenten. Det finns även kentaureer i skogarna i södra delar av den Stora Kontinenten. Kentaureer lever i hierarkiskt indelade flockar. Den manliga kentauren benämns hingst, den kvinnliga sto och barnen föl. Kentaureer har ett eget skriftspråk men talar en blandning av alviska och arnaiska.

### *Kentaur*

*Grundegenskaper: 4T10*

*Se beskrivning.*



## Drake

Drakar är mycket sällsynta för att inte säga otroligt sällsynta i Arxedus värld. Dom finns men håller sig undan ifrån nyfikna äventyrare. Myterna är sanna, de ligger ofta och vaktar en stor glänsande skatt och beundrar allt som de samlat på sig under årtusenden. Ingen vet hur gammal en drake kan bli. De dör antagligen inte förrän de blir dräpta. Deras höga ålder skänker dem stor visdom som många besvärjare är mer intresserad av än deras skatter. Drakar är stora ödleliknande varelser med vingar. De har kraftig fjällpansar som nästan inget kan genomborra. Deras syns är utomordentlig bra liksom deras hörsel och smaksinne. De kan spruta en olja som antänds och brinner i kontakt med luft. Deras kropp utsöndrar syra som bryter ned de flesta organiska materiel. De är vidunderliga bestar som får även den mest ärrade veteranen att darra och känna gåshud i nacken. Drakar kan slå till snabbt och planerat. De kan ligga i bakhåll och även göra flygattacker eller vänta för att få möta sina angripare öga mot öga. Drakar är mycket intelligenta. De är ibland kunniga i magi och skrifter. Drakar bosätter sig i otillgängliga grottor i höga berg. Ibland men mycket sällan ger de sig ut för att jaga och äta. Favorit är då hagar med kor och får. De tar gärna med sig rika köpmän eller adelsmän som bär mycket smycken till sin skattkammare. Ibland även fagra möer. I skattkammaren kommer syran som draken utsöndrar bryta ned kött och ben och kvar blir de ädla smyckena. Syran hjälper även till att hålla skatten fri från föroreningar. Det är en ganska makaber tanke att skatten en gång bars av människor som alla är döda. Drakar varierar i storlek och växer naturligt med åren. Den största drake som omnämns är 150 meter lång och hade ett vingspann på nära 300 meter. En mer vanligt förekommande storlek är ca 35 meter lång och över 60 meter i vingspann. Drakar har ett eget språk, men behärskar ofta ett tiotal till. Drakar brukar vara svartgröna.

### *Drake*

*Grundegenskaper: 5-8T10*

*Se beskrivning.*

## Drakorm

Drakormar är något som av misstag ofta förväxlas med drakar. Drakormar saknar vingar och är mer ormliknande. De har tillskillnad ifrån drakar starka färger i rött, gult, blått eller grönt. Drakormarna är mer aktiva än drakar men samlar även dom skatter, utan att veta om det. Då de gärna äter människor, alver och dvärgar så får de ofta i sig metallföremål. Efter matsmältningen lämnar metallen deras avföring som ofta spills i deras håla. Drakormar kan simma och klättra. De kan inte tala. De är intelligenta djur men är styrda av instinkt precis som ett lejon eller en tiger. Drakormar är mycket sällsynta och finns framför allt i östra delar av den Stora Kontinenten och södra delar av Edor. Drakormar brukar vara ca 10 meter långa och 4 meter i omkrets. De lämnar ganska tydliga spår efter sig, då man ser att något stor har ringlat över marken med hjälp av starka, kloförsedda ben. Drakormar lever ensamma och gärna långt ifrån andra drakormar då de konkurrerar om jaktmarker.

### *Drakorm*

*Grundegenskaper: 5T10  
Pansarfjäll och mörkerseende.*

## Demon

Demoner är väsen som inte är av denna värld. Det är bland det första och sista man lägger märke till när man möte en demon. De kommer från andra dimensioner, mörka och kaotiska dimensioner och antingen är de frammanade av någon mäktiga besvärjare eller så har de förpassats till vår värld med flit eller av misstag. Hursomhelst har de inte här att göra. De tenderar till att de ofta är förvillade och trängda och då tar de ut sin frustration på närmaste varelser som kanske upplevs som hot. Demoner kommer i många olika skepnader och storlekar. För vanliga människor upplevs dom som monster som endast vill skapa kaos och förstörelse. Kanske är det så. Demoner kan som nämnts tidigare se ut hur som helst, men de vill aldrig något gott och de vill aldrig lyssna på andras förslag. De vill hem, eller så vill de skapa sig ett nytt hem. Många besvärjare är fast beslutna om att de kan frammana en demon och få dem att lyda och på så sätt ha en mycket kraftfull bundsförvant. Det finns demoner som kan bruka magi, spruta eld eller syra, bli osynliga, flyga eller ha halvmeterslånga klor. Det finns otalt många dimensioner och därför otalt många demoner.

### *Demon*

*Grundegenskaper: 3-8T10  
Se beskrivning.*

## Vampyr

Grundläggande är att vampyrer är människor som dött och som inte längre tål solens strålar. De livnar sig på att suga blod ifrån andra levande varelser. Utan blod försvagas de så att de till sist dör den eviga döden. För att bli en vampyr måste man efter sin mänskliga död få blod av en annan vampyr. Förvandlingen tar en vecka. Efter det tål man aldrig att se solens ljus. Vampyrer tål fysisk skada bättre än en människa och skador läker ungefär 10 gånger snabbare. Eftersom vampyrer är döda kan de inte dränkas, strypas eller svältas till döds. De slutar att åldras och förändras den dag då de blir vampyrer. För en människa låter detta som en bra affär – bli odödlig, på bekostnad av att aldrig se solen. Vad som plågar en är mycket och det är inte så trevligt som det först kan låtas tro. Nackdelarna är många. Man kan aldrig njuta av mat, då smaken bleknar i jämförelse med blod. De mänskliga minnena finns kvar och man plågas ständigt av det faktum att man är död och att man en gång dog. Minnena blir fler då åren går och man känner människornas fruktan då man gång efter gång tvingas döda dem, plågsamt och långsamt. Du ser skräcken i deras ögon, men blodlusten överröstar dina tankar. Mellan måltiderna tvingas du hela tiden sky solen, som tränger in överallt. Fruktan att inte hinna i säkerhet innan morgonen ligger alltid som ett hot i luften. Du har ingen spegelbild, du vet redan hur du ser ut men varje gång som du inte ser dig själv påminns du om att du är ett monster. Ett monster som måste ta andras liv för att själv leva.

Vampyrer är ofta vackra av den enkla anledningen att andra vampyrer inte biter fula och ohygieniska människor. Det finns inget känt botemedel mot vampyrism. För att döda en vampyr måste man skilja huvudet ifrån kroppen, bränna kroppen eller förstöra hjärtat. En vampyr får nästan alltid en våldsam död. Vampyrerna har delats sig i två läger. Dem som ser människorna som sitt ursprungliga jag och gör sina dåd med ånger. De andra är dem som har utvecklats till något bättre och ser människorna endast som föda. Det råder lite inbördes konflikter mellan de båda grupperna. Vampyrer är i regler enstöringar och enas bara om de jobbar mot ett gemensamt hot eller ett gemensamt mål. Inom vampyrernas värld råder en strikt hierarki. De äldre aktas och vördas. De besitter stor visdom som de kan delge åt sina yngre likar. En vampyr som skapar en vampyr har viss kraft över denne

### *Vampyr*

*Grundegenskaper: 3T10*  
*Se beskrivning.*



## Varulv

Varulvar är människor som blivit rivna eller bitna av en varulv och överlevt. Efter 5-7 dagar efter skadan börjar förvandlingen. Då månen är full eller under andra omständigheter förvandlas människan inom loppet av några sekunder till en blodtörstig ulv vars enda mål är att äta. Som ulv kan inte människan kontrollera sig och kan attackera vem som helst. Efter natten förvandlas människan tillbaka och har bara vaga minnen av natten. Minnena upplevs mest som mardrömmar. Ofta är man helt utmattad och har varulven satt i sig något byte så mår man dessutom mycket illa. Man har ingen matlust på flera dagar. Det är mycket påfrestande och att man inte får någon vilsam sömn tär på människan. Andra långvariga förändringar hos människan är att kroppsbehåringen ökar markant. När varulven är i ulvhamn så är den både större, intelligentare och aggressivare än en vanlig ulv. Ulven har endast planer för att skydda sig, skaffa mat och att sedan försätta sig i säkerhet innan natten är slut.

Det finns vissa trolldomskunniga som säger sig kunna kontrollera sig i ulvhamn medan andra säger att det är omöjligt. Varifrån varulvar kommer ifrån är oklart, men det finns flera geografiskt skilda områden som har berättelser om denna varelse som är flera tusen år gamla.

### *Varulv*

*Grundegenskaper: 3T10  
Mörkerseende, tjockpäls, starka och smidiga.*

## Levande döda

Lik som plötsligt får liv igen och gräver sig upp ifrån sina gravar är levande döda. Liksom vampyrer är de en gång döda, men har återvänt. Levande döda finns i minst tre olika former. Dels då ett lik är besatt av en ande, inte sällan illasinnad sådan. Dels då en besvärjare med trolldom får liket att leva igen eller då anden av den avlidne har tagit kroppen i besittning. Då levande döda ofta har varit just döda har kroppen antagligen börjat ruttna. Likmaskar, bakterier och svampar har börjat nedbrytningsprocessen vilket gör att levande döda luktar illa, rör sig klumpigt, har svårt för att tala, se eller höra. Eftersom hjärnan även den har påverkats så besitter inte dessa varelser någon större intelligens. De har fortfarande kvar sina lägsta instinkter såsom rädsla, glädje och hunger. Hunger gör att de gärna äter färskt kött, även om de förstås inte behöver äta. Levande döda kallas även zombi. Ofta är de skapade av en besvärjare som slavar eller som väktare genom vedervärdiga riter.

### *Levande döda*

*Grundegenskaper: 3T10  
Se beskrivning.*

# Utrustning

*Det är inte mycket rost på  
ett nyttigt verktyg.  
- Engelskt ordspråk*

## Prislista

Design, kvalitet och åtkomst styr värdet. Vissa saker är mycket svåra att få i vissa delar av världen. Vanliga kläder skyddar endast mot skrämmor. Skador orsakade av ett vapen skyddar de dåligt mot, om det inte framgår annat. Se materialvärde för de olika materialen. SL bestämmer om karaktären verkligen kan ha varan i sin ägo, då t ex en ökennomad skulle ha väldigt svårt att få tag i byxor gjorda i sälskinn. Om någon vara saknas i listan, vilket är mycket troligt så är det upp till SL att ta ett skäligt pris, men listorna till grund.

## Kläder

Namn	Pris (km)	Vikt/MV	Skydd (K/S/E)	Region
Ylletunika	3	0,3/1	-	-
Ylleskjorta	4	0,3/1	-	-
Yllebyxa	6	1/1	-	-
Ylleväst	5	1/1	-	-
Yllekofta	7	2/1	-	Kallare klimat
Yllefilt	8	2,5/2	-	-
Skinnväst	12	1,5/2	-	-
Yllemantel	8	3/2	-	Kallare klimat
Linneskjorta	7	1/1	-	-
Linnebyxa	13	2/1	-	-
Linnemantel	12	3/1	-	-
Slokhatt	3	0,4/1	-	-
Plommonstop	5	0,3/1	-	Städer
Hög hatt	7	0,4/1	-	Städer
Läderbälte	5	0,2/1	-	-
Yllekåpa (m huva)	14	2,0/1	-	-
Linnetunika	6	0,2/1	-	-
Skinnbyxor	16	3/2	-	-
Mjuka skinnstövlar	10	3/2	-	-
Ridstövlar	16	3/2	-	-
Linnekåpa	8	2/4	-	-
Höga stövlar	14	4/5	-	-
Höga sammetstövlar	23	4/6	-	Städer
Mokasiner	4	0,5/2	-	-
Träskor	2	1,5/5	-	-
Läderkängor	8	1,5/3	-	-
Brett läderbälte	7	0,3/1	-	-
Ormflätat skinnbälte	7	0,2/1	-	Städer
Hampabälte	3	0,2/1	-	-
Pälsstövlar	10	1,5/4	-	-

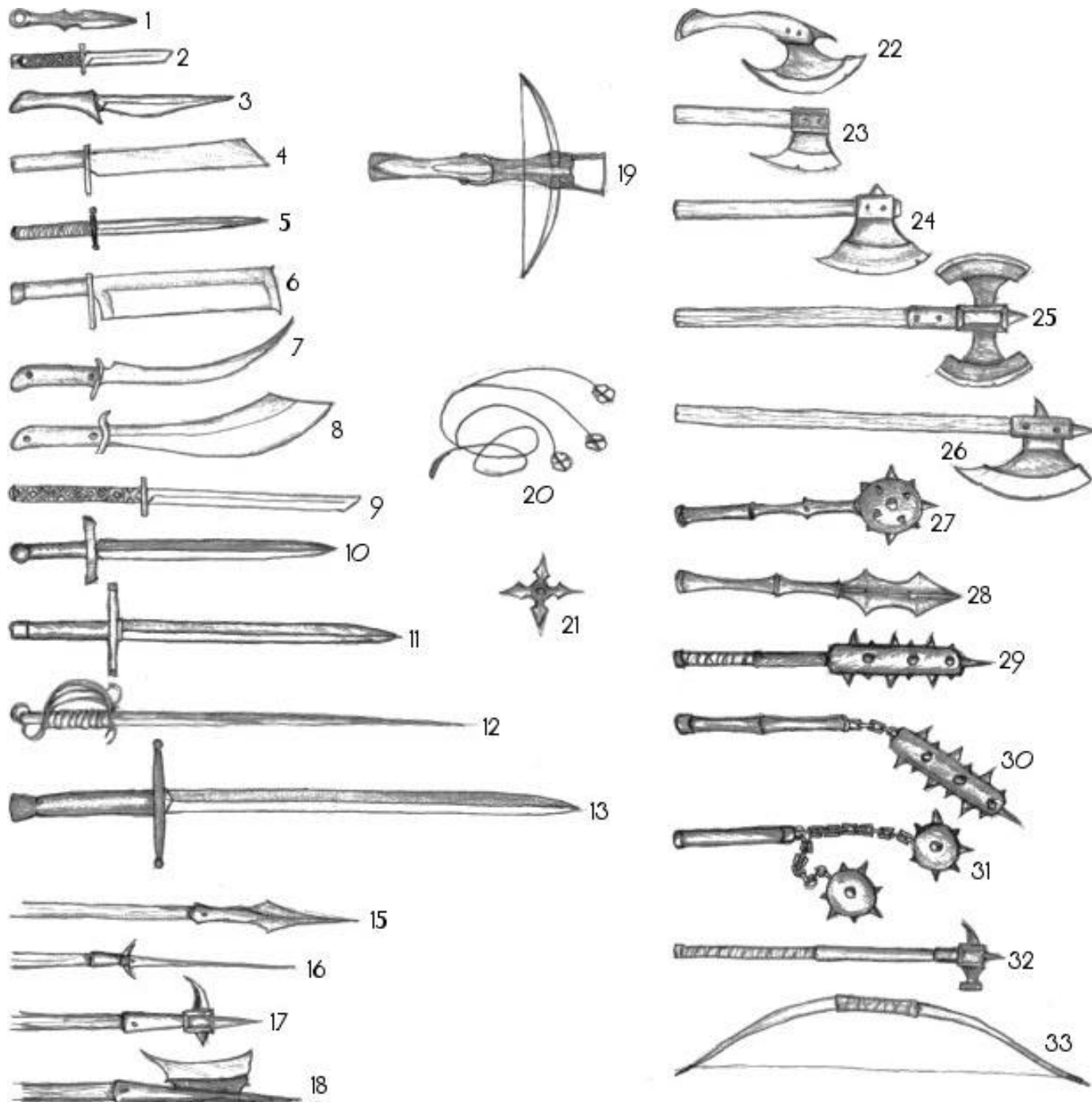
Pälsbyxor	19	3,0/4	-	-
Pälsväst	16	3,5/5	-	-
Pälsmantel	20	6,0/6	-	-
Skinnjacka	18	4,5/5	-	-
Skinnhandskar	8	0,5/3	-	-
Pälsvantar	8	0,5/2	-	-
Yllevantar	3	0,3/1	-	-
Vapenrock i lin	12	3,4/3	-	Städer
Vapenrock i skinn	19	6,4/5	-	Städer
Halsduk	2	0,2/1	-	-
Kråstunika	9	0,3/1	-	Städer
Silkestunika	8	0,2/1	-	Städer
Silkeshandskar	8	0,1/1	-	Städer
Älgväst	10	1,5/10	0/1/2	Kallare klim.
Säljacka	30	1,0/8	0/1/1	Kallare klim.
Träskor	4	0,8/4	-	-
Hermelinstövlar	60	3,2/4	0/1/1	Städer
Hermelinkappa	160	4,5/3	1/1/1	Städer
Rävsvansmössa	20	1,0/2	-	-
Fjäderhatt	10	0,3/1	-	Städer
Svarträvs-kappa	50	6,0/5	-	-
Bomulstunika	5	0,3/2	-	Städer
Långa handskar	10	0,2/1	-	Städer
Figurs. Läderdräkt	30	1,7/3	1/1/1	Städer
Figurs. Textildräkt	10	1,0/2	-	Städer
Bomullssärk	6	0,7/2	-	-
Bomullssarong	5	0,5/1	-	-
Kilt	12	1,0/3	-	Edor
Vapensele	16	1,0/2	-	-
Vapenbälte	11	1,0/2	-	-
Penningbälte	8	0,4/1	-	-
Smalt läderbälte	4	0,2/1	-	-
Remsele, helkropp	20	2,3/2	-	Städer
Halsduk (lång)	3	0,5/2	-	-
Halsduk	1	0,2/1	-	-
Halsvärmare	2	0,2/1	-	-
Tyghuva	3	0,2/1	-	-
Vävda handskar	4	1,5/10	-	Shemerak
Tygkjol	3	1,0/3	-	-
Klänning	6	1,6/4	-	Städer
Extra fin klänning	20	2,0/2	1/0/0	Städer
Hosor	4	0,6/1	-	-
Underkjol	6	0,4/2	-	-
Linne	4	0,2/1	-	-
Sorgerem (läder)	12	0,8/1	-	Cha-Era
Läderförst. ullbyxor	22	3,0/6	1/1/2	-
Tabard				

Detta är bara exempel på tjänster och mat som kan finnas i Arxedus värld. SL får råda över lokala prisskillnader. De olika skillnader avslöjar kvaliteten av tjänster, vilket kan vara avgörande vid t ex översättningar. Betänk att billig mat inte alltid behöver vara dålig och ge matförgiftning, men att det ändå finns en liten risk för detta.

Tjänst/Vara	Enklare(km)	Normal(km)	Flott(km)	Regel
Stop med öl	1	2	5	Försämrar reaktion och omdöme.
Skål med soppa	1	4	8	En skål med husets egen soppa.
Badhus	-	8	24	Badhus finns det här och var i världen. Dock inte i mindre byar och städer.
Klädestvätt	1	2	6	Efter äventyren behövs ofta en ordentlig tvätt av klädesplaggen som otvivelaktigt vittnar om ansträngande arbete.
Övernattning på taverna, dubbelrum	3	5	25	Att inte sova i sovsalen kan vara dyrt. Garanterat säkrare dock.
Vapenslipning	1	3	10	Att be en smed slipa vapnen innan strid är en god idé. Har det använts länge är chansen stor att det börjat bli slött.
Översättning(ej skrift)	2	4	10	För att fråga en kunnig person vad ett kortare stycke betyder.
Översättning (skrift)	2/ord	6/ord	14/ord	Ett slag slås för översättarens kunskap i språket. Enklare -10, Flott +20.
Läkarvård	5/dag	20/dag	50/dag	Vid blödning eller allvarlig sjukdom, som vårdas av munkar eller läkedomskunniga.
Akut läkarvård	4	8	20	Hjälp av en läkedomskunnig, vid akutskada.
Garvning	2	5	12	Vid enklare kan skinnet lukta illa, då det är slarvigt genomfört.
Lotsning	5	10	30	Att få hjälp av en lotsbåt att leta upp och lägga till vid en båtplats. Endast större hamnar.

## Vapen

Vid träff slås det angiva tärningslaget för skada. Se mer om detta under Strid och skada. Om den uträknade skadan blir negativ, blir skadan 1. Om avsikten var att inte skada, då kan den bli 0. Exempelvis kan en Dolk göra minst 1 i skada och maximalt 4, om avsikten är att skada med angreppet. Priset är angivet i km, kopparmynt. Precis som med all annan utrustning gäller det även här att SL får avgöra om det är möjligt för karaktären om det verkligen är möjligt att ha ett speciellt vapen i sin ägo. Återigen är det inte så troligt att en utfattig bonde ifrån Gado går omkring med en Darlisk dubbelyxa. Om ett vapen gör flera olika typer av skada, t ex kross och eggskada slås skadan som vanligt först, med eventuella avdrag av rustningar. Därefter tillkommer halverad framslagen skada, genom nästa skadetyper. Avdrag för rustningar och skydd skall göras.



*Ex. En morgonstjärna träffar Egerin som bär en ringbrynja som skyddar 2 K, 2 E samt 1 S. Morgonstjärnan gör 1T6 i skada och slaget blir 4. Alltså gör morgonstjärnan 4 i S-skada, varav rustningen skyddar 1p. Därefter tillkommer en K-skada på 2 (hälften av framslagen skada), men då ringbrynjan skyddar 2 i K-skada, räknas det helt enkelt bort.*

#### 1 Kastkniv

Ett vanligt förekommande vapen hos lönnmördare, då det är ett litet och lätt vapen som går att dölja. Det är ganska vanligt att kastknivar är förgiftade.

#### 2 Tanto

En dolk enligt österländska mått. Den används sällan i strid, även om den till formen påminner om en miniatyr av *ninjato*. Tanton används oftast i ritualer och är mycket ovanlig utanför österländerna.

#### 3 Dolk

En vanligt dolk som används både till bruks och i strid. Dolkar kan se olika ut och ha varierande längd.

#### 4 Machete

Förekommande i södra delarna av den Stora Kontinenten. Macheten används för att effektivt röja sly, snår och vegetation i djungler där man behöver komma fram. Bladet är tunt och platt.

#### 5 Stridsdolk

Stridsdolken är en dolk med längre blad. Den används för att parera hugg och stötar samt att sticka mellan angriparens skydd. Rätt använd är den mycket dödlig.

#### 6 Ryggsvärd

Ovanlig utanför Cha-Era. Ett svärd med en egg sida och den andra sidan förstärkt. Den är tyngre än ett vanligt kortsvärd och påminner om en yxa.

#### 7 Huggare

En huggare finns i södra delarna av världen och är en lättare variant av kroksabeln. Bladet är något svängt vilket möjliggör andra attacker än ett vanligt svärd.

#### 8 Kroksabel

Kroksabeln finns att tillgå i Nabald med omnejd. Då bladet är bredare vid spetsen uppnås god kraft vid hugg.

#### 9 Ninjato

Ett mycket ovanligt vapen som utvecklades ifrån svärdet Katana, som är har ett något böjt blad. Ninjato är kortare och smidigare, och används inte sällan av österländska lönnmördare.

#### 10 Bredsvärd

Bredsvärderna är det vanligast förekommande svärdet i världen. Det är dubbeleggat och väger ungefär 2 kilo.

## 11 Slagsvärd

Ett slagsvärd används oftast av riddare i Edor vid slag. Då svärdet är både längre och tyngre än ett bredsvärd och hanteras med fördel av 2 händer.

## 12 Värja

Den Etolliska arméns standardvapen. Värjan finns i en mängd olika utförande men de har alla ett ganska sprött och smalt blad. Det är relativt snabbt och används med fördel till att sticka.

## 13 Två handssvärd

Ett tvåhandssvärd är mycket ovanligt och mycket tungt. Ett sådant svärd användes inte av gemene äventyrare då det är osmidigt och klumpigt. Däremot är det inte mycket som kan motstå ett hugg eller stick ifrån detta väldiga vapen.

## 15 Kastspjut

Kastspjuten är de vanligaste spjutet och har en ganska lätt och kort spets.

## 16 Pikspjut

Ett pikspjut användes till en början i jakt på större djur, men har senare blivit ett relativt vanligt förekommande vapen i strid. Pikspjuten har långa vassa pikar som kan tränga igenom de flesta rustningspringor.

## 17 Pik

Piken är stadsvakternas standardvapen i de flesta större städer. Med piken kan de både hålla fast någon samt även åsamka stor skada.

## 18 Hillebard

En hillebard är en pik med ett yxblad på. Vanligt förekommande hos stadsvakter och knektar i större städer.

## 19 Lättarmborst

Ett lätt armborst spännes med foten och det kan ta upp till 20 sekunder att ladda om. Däremot har ett armborst fruktansvärd kraft på kort håll. Ett arbalest måste spännas genom en speciell vevspak.

## 20 Bola

Bola är ett mycket ovanligt vapen men används fortfarande av jägare i södra delarna av den Stora Kontinenten.

## 21 Kaststjärna

En kaststjärna är ett ovanligt vapen i österriken. Används mest av lönnmördare.

## 22 Kastyxa

Kastyxan gör stor skada och har god precision på kortare håll. Finns i Edor och i Darlheim.

## 23 Handyxa

Används både till bruks och till strid. Handyxan är populär hos Joriska och Arnaiska skogsarbetare liksom deras knektar.

## 24 Stridsyxa

Stridsyxan finns i de nordligare delarna av världen och används oftast av starka krigare.

### 25 Dubbelyxa

Dubbelyxan är ett imponerande vapen då den svingas. Dubbel eggad och tung gör att den åsamkar stor skada.

### 26 Två handsyxa

Tvåhandsyxan är precis som tvåhandssvärdet. Stort och tungt, men effektivt.

### 27 Morgonstjärna

Ett gjutet handtag med en stor, spikförsedd järnkula i ena änden. Ett välriktat slag brukar penetrera de flesta rustningar och ger dessutom stor krosskada.

### 28 Stridsklubba

En stridsklubba, eller en hjälmkrossare är effektivt då dess hårda blad och tyngd gör att rustningar ger vika och blir obrukbara.

### 29 Spikklubba

En spikklubba är som en morgonstjärna, men ger inte lika mycket kraft, men är lättare att åsamka stickskada.

### 30 Stridsslagga

Stridsslaggan är som en spikklubba med den ledade delen gör den mycket svårare att parera, men är även svårare att hantera.

### 31 Stridsgissel

Ett mycket svårhanterligt vapen, men i rätt händer mycket farligt. Det är svårt att blockera, och ger både stickande och krossande skador. Dessutom kan kedjorna sno sig runt motståndares vapen, armar eller huvud..

### 32 Stridshammare

Stridshammaren är ett ganska billigt vapen att framställa, men är effektiv mot rustningsbeklädda motståndare. Stridshammaren ger fruktansvärda krosskador.

### 33 Pilbåge

Pilbågar finns i många variationer och längder, beroende på användnings område. En jägare bör ha en något kortare så att hon kan smyga sig fram, medan en soldat behöver en längre, så att hon kan skjuta längre.



## Vapenlista

Namn	Pris(km)	Skada	~ Längd	Räckvidd	Material	MV	~Vikt	K/S/E	Fatt
Dolk	10	1T4	0,4	-	Stål	50	0,2	S/E	1
Jaktkniv	5	1T3	0,3	-	Stål	30	0,1	S/E	1
Stav, Bo	5	1T3	1,2-2,0	-	Trä	35	1,5	K	1-2
Stridshammare	15	1T6	1,0	-	Trä/Stål	100	3,0	K	1-2
Träklubba	2	1T3	0,8	-	Trä	30	2,0	K	1-2
Huggare	20	1T6	0,6	-	Stål	80	1,7	E	1
Machete	10	1T6	0,5	-	Stål	75	1,3	E	1
Stickkniv	13	1T4	0,4	-	Stål	60	0,4	S	1
Morgonstjärna	30	1T6	0,8	-	Stål	90	3,2	S, K	1-2
Wakizashi	60	1T6	0,6	-	Stål	100	2,1	S/E	1
Ninjato	55	1T6	0,7	-	Stål	90	1,8	S/E	1-2
Katana	80	1T8	0,7	-	Stål	110	1,7	S/E	1-2
Dubbelyxa	80	1T8	1,0	-	Stål	150	4,7	E, K	2
Stridsyxa	60	1T6	1,0	-	Stål	140	5,0	E, K	1-2
Stridsklubba	30	1T6	0,7	-	Stål	70	4,0	K	1-2
Stridsgissel	65	1T6	0,6	-	Stål	120	2,3	S, K	1-2
Liten kniv	3	1T3	0,2	-	Stål	30	0,1	E/S	1
Sabel	20	1T6	0,5	-	Stål	80	1,1	E/S	1
Pik	20	1T4	2,1	-	Trä/Stål	80	2,3	S/K	1-2
Hillebard	25	1T6	2,0	-	Trä/Stål	85	2,6	E/K	1-2
Spjut	14	1T6	2,0	-	Trä/Stål	65	1,8	S	1-2
Kastspjut	16	1T8	1,8	8	Trä/Stål	60	2,0	S	1-2
Kastkniv	8	1T4	0,3	6	Stål	15	0,4	S	1
Kaststjärna	4	1T3	0,1	8	Stål	13	0,2	S	1
Spanska ryttare	1	1T3	0,04	-	Stål	8	0,02	S	-
Bola	6	1T3	2,0	12	Läd./St.	8	0,6	K	1
Lasso	4	1T2	6,0	5	Rep	16	0,6	-	2
Piska	12	1T6	3,1	3	Läder	18	0,5	K	1
Enhandssvärd	18	1T6	0,7	-	Stål	120	1,7	S/E, K	1-2
Långsvärd	25	1T10	1,1	-	Stål	125	2,5	S/E, K	1-2
Slagsvärd	30	1T8	1,2	-	Stål	130	2,8	S/E, K	1-2
Bastardsvärd	35	1T10	1,3	-	Stål	140	3,5	S/E, K	2
Ryggsvärd	27	1T6	0,7	-	Stål	85	2,9	E, K	1
Falchion	24	1T6	0,6	-	Stål	75	1,7	S/E	1-2
Tvåhandsyxa	80	3T6	1,8	-	Trä/Stål	180	8,5	E, K	2
Tvåh. klubba	17	2T6	1,5	-	Trä/Stål	80	7,0	(S), K	2
Tvåhandssvärd	90	3T6	2,0	-	Stål	200	12,0	E, K	2
Parerdolk	19	1T4	0,4	-	Stål	40	0,4	E/S	1
Kort pilbåge	10	1T6	1,0	16	Trä	30	0,6	S	2
Långbåge	18	1T8	1,8	50	Trä	40	1,3	S	2
Jaktpilbåge	12	1T6	1,2	20	Trä	35	0,8	S	2
Lätt armborst	33	1T8	0,5	30	Trä/Stål	60	2,4	S	2
Slunga	4	1T4	1,0	10	Läder	10	0,2	K	1
Arbalest	45	1T8	0,8	40	Trä/Stål	80	10,0	S	2
Blåsrör	8	1T3	2,1	10	Trä	8	1,2	S	2

## Vtrustningslista

Namn	Pris (km)	MV	Vikt	Kvantitet	Övrigt
Fiskelina	1			5 m	Håller för ca 6 kg
Liten säck	2			12 l	
Medelstor säck	3			30 l	
Stor säck	4			120 l	
Oljelampa	4			1 st	
Plunta i metall	3			1 l	
Dyrkset	8			12 st	
Såg	3			2 st	Ett handtag
Dubbelsåg	3			1 st	Två handtag
Hammare	3			1 st	
Stämjärn	2			1 st	
Fil	2			1 st	
Rubank	2			1 st	
Plunta i trä	1			2 l	
Spik	1/16			16 st/km	
Trälim	3			0,5 l	
Skål	1			2 l	
Kniv/gaffel/sked i metall	2			1 set	
Träsked	¼			4 st/km	
Ryggsäck	2			30 l	
Liten förvaringskista	4			4 l	
Oskriften, inbunden bok	12			50 sidor	
Pergament	2			1 ark	
Bläck	2			0,1 l	
Fjäderpenna	2			1 st	
Olja	2			0,2 l	För oljelampor
Elddon	3			1 set	
Bräckjärn	4			1 st	
Sjömanskista	5			40 l	
Liten kagge	4			10 l	
Trätunna	4			50 l	
Koppel	2			1 st	
Syttillbehör	3			1 set	
Kruka	3			5 l	
Bryne	2			1 st	
Dryckesglas	1			1 st	
Dryckesbägare i tenn	½			1 st	
Armborst lod	4			1 lod	
Arbalest lod	6			1 lod	
Pil	2			1 pil	
Koger(ex. 10 pilar)	4			1 st	
Koger (ex. 30 pilar)	12			1 st	
Schabrak	15			1 st	Till hästar
Hästskor	4			4 st/4 km	
Tyg	2			1 kvm	Ofärgat ull/bomull

## Örter och droger

*Hungern är bästa kryddan.  
- Okänd*

Örter och droger används till föda, läkekonst, häxkonst, förgiftningar och experiment av olika slag. Det är ganska fritt att variera och blanda olika örter för att uppnå en effekt som har egenskaper av två eller flera örter. För utföra det rätta syftet med en drog så behövs ett lyckat slag i Drogkunskap samt alla ingredienserna. Skulle en karaktär försöka sig på att blanda något själv så finns några regler för det nedan.

Namn	Effekt	Åtkomsthet	Pris i tm/hg	Beskrivning
Stormhatt	Yrsel och illamående. Övergår till magsmärtor och hallucinationer i upp till 3 timmar. Illamående i upp till 3 dagar. Används för att döda mindre djur. Används ibland för att skydda emot varg.	Växer i fuktiga lövskogar i nordligare delar av den Stora Kontinenten. Ganska sällsynt.	13	En ganska hög blomma, varpå man gör en dekokt på roten.
Bolmört	Harmonisk känsla, hallucinationer i upp till 2 timmar. Illamående i upp till 2 dagar. Beroende-framkallande.	Växer i på i ensliga områden av Edor. Gärna i bergiga områden.	16	En blomma som efter den blommat har fröer i sin knopp. Dessa fröer tas tillvara på och rökes för att uppnå effekt.
Liljekonvalj	Illamående och magsmärtor i upp till 5 dagar.	Växer i medelvarma klimat i lövskogar.	4	Delar av växten förtäres.
Kamomill	Lugnande och avslappnande.	Växer i norra delar av Edor samt på den Stora Kontinenten	3	Används ofta som te.
Vitmossa	Renande i sår och i vatten.	Växer i norra delarna av Edor och den Stora kontinenten. I bergiga och områden med mycket skog.	5	Används för att lägga på sår eller att rena vatten. Dess surhet gör att få bakterier trivs.
Dårört	Kraftig och långvarig diarré och illamående. Leder till andra sjukdomar och uttorking och ibland död. I mindre mängd även hallucinogen.	Sällsynt omkring Dodornabergen samt sporadisk i Edor.	8	En blomma på upp till 6 dm. Blommorna är bruna och bladen något tjockare.

Belladonna	Nedsövande och dödligt giftig. Orsakar blindhet samt förstoring av pupill.	Finns i södra delarna av den Stora Kontinenten och har även påträffats på sydligare öar.	13	Växten har små spetsiga och långsmala blad. Bären liknar mörka körsbär.
Brakved	Laxerande samt roten brinner med sprakande gnistor.	Finns i norra delar av den Stora Kontinenten samt Edor.	3	En buske, med motsatta blad. Busken bär mörka små bär. Boskap uppskattar bladens smak.
Hasselört	Används som kräkmedel.	Mycket sällsynt, men förekommande i centrala delar av världen.	5	En växt, med bladen tätt intill marken. Blomman kröner en lång, hårig stjälk.
Trolldruva	Används ibland för att tillverka skrivbläck. Avkokt på bären kan användas till insektsmedel.	Förekommande i norra delar av Edor.	6	En liten växt som påminner om lingonväxten, men med mörka bär.
Nattbär	Används för att sänka hjärtrytmen och blodtryck vid liten mängd. Kan orsaka hjärtkramp och andningssvårigheter vid större mängd.	Mycket sällsynt förekommande i sydöstra delar av den Stora Kontinenten.	20	En liten buske, med taggiga grenar. Bären liknar smultron men är blåsvarta.
Valiander	Används för att döva smärta. Ger en lätt euforisk känsla. Beroendeframkallande.	Sällsynt förekommande i centrala delar av den Stora Kontinenten.	10	En rak stjälk upp till 30 cm hög, med många små blad. Ingen blomma.
Bergört	Svider i sår och skapar fruktansvärd huvudvärk som kan vara i dagar.	Växer i varma klimat på hög höjd (över 1500 m).	13	En kort växt, med små gula blommor.
Samgar	Verkar positivt emot huvudvärk och lindrig smärt. Smått febernedsättande. Beroendeframkallande.	Sällsynt men finns i hela världen.	8	En blomlös växt. Bladen kan bli 10 cm långa och växer i ansamlingar om 5-8 st.

Lovias	Ett avkokt verkar euforiskt och man tappar allt omdöme. Används ofta vid förhör, då den drabbade blir mycket medgörlig. Biverkning: djup koma i 1T10 dagar.	Mycket sällsynt. Finns endast i de sydligaste delarna av den Stora Kontinenten, nära havet.	34	En ihålig stam som kröns av små knippen av vita blommor. Växten kan bli 60 cm hög. Växten har stora köttiga blad nedtill, som används för att framställa avkokten.
Yras hjärta	Vid hudkontakt med växten ges en snabb och kraftig sjukdomsliknande symptom. Svetteningar, feber, kräkningar och hostattacker som ofta leder till döden. Även mycket små mängder är dödliga.	Mycket sällsynt. Finns endast i Skugglandet, med intill liggande öar.	31	En platt, purpurfärgad blomma. Bladen sitter i en krans och den växer nära marken. Kräver mycket ljus
Follvion	Follvion torkas och mals. Används som potens och lustförhöjande drog. Biverkning är att man kan bli omdömeslös.	Sällsynt i de sydligare delarna av den Stora Kontinenten.	13	En växt på ca 15 cm. Har blad längs stjälken och en nickande röd blomma.
Emaber	Emaber bladen torkas och röks. Innehåller ämnen som göra kroppen mer alert. Biverkningar: beroendeframkallande samt svagt giftig.	Finns i östra delarna av den Stora Kontinenten.	4	En brun växt på upp till 1 m. Krökt topp med många kapslar. Bladen är stora och sitter ganska tätt närmare roten.
Sprängört	En starkt giftig växt. Smak och färglös. Det är växtsaften som är giftigast.	Sällsynt i hela världen i kallare klimat.	9	En växt med ihålig stam. Upptill en ansamling "buketter" med vida blommor och nedtill en tjock, rödaktig rot.

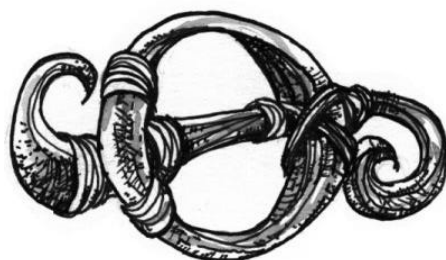
Järnek	Om man rispar sig på taggarna, bildas ofta ett irriterande sår med utspridande utslag. Veden är mycket hård och används ofta till snickeriarbeten.	Sällsynt i hela världen. Kräver varmare klimat och milda vintrar.	3	En ett träd med stam vars utväxter är smala, långa och mycket taggiga.
Edyllon	En avkokt är mycket uppiggande och skärper sinnena. 1+ PER i upp till 1T10 timmar. Biverkningar: Starkt beroende framkallande.	Mycket sällsynt i västra delarna av den Stora Kontinenten.	18	En klängande växt. Lång stjälk på upp till 3 m, med många små, taggiga blad.
Gamronbär	Gamronbär verkar läkande och höjer motståndskraften (+3 i samtliga motståndslag mot gifter, sjukdomar och infektioner).	Mycket sällsynt, nära havet, i de östra delarna av den Stora Kontinenten.	23	En liten buske med bruna små blad och röda blanka bär. Frukt bärs endast vart 7:e år.
Laramidion	Laramidion används för att öka kroppens upptagningsförmåga. En katalysator om man så vill. Påskyndar verknings och effekten hos vissa droger.	Mycket sällsynt i de sydligare delarna av Skugglandet.	32	Gräsväxt som liknar silvergrått hår. Växer svalt, fuktigt och mörkt.
Bondefot	Dekokten används för att lindra blåsor i händer och på fötter. Verkar mildt renande och antibakteriellt utvärtes. Extremt laxerande effekt vid konsumtion.	Sällsynt i centrala delar av världen.	9	En liten purpurfärgad blomma med inslag av röda fläckar. Växten blir maximalt 5 cm hög och har stora omkringslutande blad.
Bramört	Bramört används för att driva ut gifter, eller sjukdomar. Bramörten är vätskedrivande, orsakar svettningar och ökar hjärtrytmen.	Sällsynt i sydligare delar av världen.	19	En bladväxt, med långa, smala, tunna, gulgröna blad.

Tokört	Dekokt på växten ger stark berusnings känsla, utan balansförlust. Ofta avlägsnar sig den drabbade springande, skrattandes och skrikandes. Rustid: 1T10 timmar.	Sällsynt i centrala Edor.	6	En växt med en besynnerlig gulvit klockande blomma. Bladen är långa och sitter om par längs ned.
Samisar	Lukt och smak är avskyvärd. Används i större mängd för att påskynda muskel uppbyggnad. Biverkningar: beroendeframkallande och den drabbade tappar omdöme.	Mycket sällsynt i nordligare delar av Edor och på den Stora Kontinenten.	15	En stor hårig växt, svagt röd. Växten med en tjock stam kan bli upp till 35 cm hög och uppta en yta av 50 cm i diameter.
Neratin	Neratin används som en aggressivitets drog. Den drabbade blir mycket nyckfull och aggressiv. +5 i att drabbas av bårsärk.	Sällsynt i nordvästra delar av Edor.	8	En bladväxt med en 10 cm hög stam. En bas med stora blad och en krona av många små.
Oldari	Helande verkan. Återger 1T10-7 i totala HP, om det går. Återställer ej kroppsdelens HP.	Mycket sällsynt i sydligare delar av den Stora Kontinenten.	29	En blomma med flera stjälkar och knippen av små, blå blommor. Växten är ca 15 cm hög.
Imane	Orsakar kraftiga muskelkramper. Även en liten mängd orsakar snabb död.	Mycket sällsynt i sydligare delar av den stora kontinenten.	43	Växten består av ett enda långt grönlila, taggit blad. Den giftiga delen är droppen som hänger längst ut.
Vimari	En smakförhöjande växt. Smakar uppfriskande och mycket gott. Används i matlagning och för att dölja andra drogers smak.	Finns i syd västligare delar av den Stora Kontinenten.	5	En hög gräsväxt med en ansamling frökapslar längst upp. Kapslarnas form påminner

Barryt	En växt, vars saft kan förkorta berusning eller verkningstiden av vissa andra droger.	Mycket sällsynt i södra delar av Darlheim.	19	om små båtar. En växt som ligger i dvala under snön och väntar på sommaren. Växten är platt och mycket tunn och skör. Svagt svartgrön.
Sinnumi	Växtens safter ger en euforisk känsla, glädje och lycko känslor. Starkt beroende framkallande och löser fett i kroppens vävnad.	Finns i östra delarna av den Stora Kontinenten.	22	En grön växt med röda, bredbladiga blommor. Den blir ungefär 30 cm hög.
Johannesört	Används till kryddning och färgning. Används ibland till ritualer.	Finns i tempererade områden i hela världen.	3	En grön växt med gula, kortbladiga blommor.

## Blandningar

I ovanstående tabell visas att varje ört och växt har egna egenskaper, men det går givetvis att blanda flera olika för att uppnå andra effekter. Givetvis finns det fler örter och växter än i listan ovan. För att blanda krävs färdigheten Drogkunskap och rätt ingredienser. Förutom en massa ämnen som går ihop och inte går ihop gäller även att ta hänsyn till syra och bas. I regel kan man säga att om en ört är syrerik och den andra är starkt basiskt så kommer antagligen effekten att försvinna. Istället för att skriva alla hopkok man kan göra och inte göra, så får SL använda sitt omdöme om karaktären klarar att blanda sina egna droger istället för att köpa dem hos någon expert.





# Regler

*Det finns regler som försvårar och förslavar.  
Det finns regler som förenklar och förklarar.  
- Darker*

Tidigare har vi behandlat hur man skapar en karaktär och sedan varelser och utrustning. Detta kapitel behandlar själva regelmotorn. Vilka tärningsslag och beräkningar som gäller i olika situationer. Om hur man använder en färdighet och hur det går till i stora drag. I Arxedus lämnar vi mycket att bestämma till SL, vilket kanske kan tyckas att vi gjort ett regelfattigt system eller ett halvdant spel. Detta är inte fallet. Regler för alla händelser som skulle kunna tänkas inträffa i spelet hade inte varit hanterbart. En människa kan inte komma ihåg alla reglerna och det är tidsödande att mitt i ett spel börja bläddra i regelboken för en regel som ändå kanske inte stämmer med situationen. Vi förespråkar att SL kan fatta egna beslut, grundade på de regler som finns med modifikationer så att de passar den specifika situationen. Vi försöker förse SL med en god bas med fakta och beskrivningar så att det underlättar spelandet. Det är viktigt för spelarna att kunna spela efter SLs regler. Diskutera gärna regler, men mellan spelandet, inte under. Vi kommer att bedriva en aktiv regeldiskussion på hemsidan, så att man kan diskutera med andra spelledare, spelare och konstruktörerna. Återigen, inte på grund av att spelet inte skulle vara färdigt, utan för att driva utvecklingen av spelet framåt och förbättra produkten. Slutligen vill vi säga att de är upp till SL att hoppa över eller att modifiera de regler som finns nedan. Ni behöver inte följa reglerna slaviskt, meningen är att ni skall ha en trevlig spelstund.

## Värden

Överallt i spelet förekommer värden som är ett mått på hur bra, hur stark, hur snabb någon är. Dessa värden skrivs i procent (%), vilket är ett mått på hur duktig man är. Kan man något till 100% är man mästerligt duktig och gör det på rutin. Är man duktig och lyckas ungefär varannan gång man utför handlingen, dvs 50% är man duktig. Man måste betänka att man slår slag för att lyckas med en färdighet när man *inte* utför den rutinmässigt.

Man skall på 1T100 slå lika med eller lägre än det värde man har för att lyckas med en färdighet. Utöver detta finns det några andra värden att hålla reda på. Det är när man lyckas slå lika med eller lägre än det grundvärde (GV) man har i färdigheten som man lyckas exceptionellt bra och får erfarenhetspoäng (ERF). Värdet man har i färdigheten kallas för färdighetsvärde (FV). FV och CL berättar hur bra man är att utföra färdigheten utan några andra omständigheter som att man kanske är trött, sårad, stressad eller utför handlingen under ofördelaktiga förhållanden. Då får man avdrag i att utföra handlingen. Man kan även få bonus i att utföra en handling om förutsättningarna är extremt gynnsamma. Man kanske använder verktyg smidda av en mästernsmed eller att man får hjälp och saknar all typ av tidspress. Det är mycket upp till SL att avgöra vilka eventuella avdrag eller tilldelning som skall göras.

När alla avdrag och tillägg gjorts får man det slutgiltiga värdet, absolut värdet (AV) vilket man oftast använder när man slår tärningsslaget. AV betyder det slutgiltiga värdet, för t ex grundegenskaper, magiformler eller färdigheter.

FV kan variera mellan 0 till obegränsat, det innebär att man kan ha över 100% i en färdighet (även om det är mycket ovanligt). Detta innebär att även om det är mycket dåliga förhållanden att utföra handlingen så lyckas personen ändå. Även om en person har över 100% i AV slår man tärningarna, dels för att se om karaktären får ERF (slaget under GV i färdigheten) eller fumlar. Om man slår en dubbel 0, dvs 100 (även om man har 100% eller över) så klantar man till sig rejält och får slå på fummeltabellen. Ibland tillåts du att försöka flera gånger med en färdighet, dvs du kan slå flera slag för att t ex dyrka upp en dörr (SL bestämmer hur många gånger). I andra fall ges du inte tid att göra flera försök som t ex vid strid.

## Moment

Begreppet moment förekommer som en variabel tidsenhet. Ett moment kan variera ifrån några sekunder till tusendelar av en sekund. Moment används mest i strid eller vid magiska handlingar. Om en viss handling tar en viss tid för en inblandad att utföra, som ett visst utfall, så skall alla de andra få lika lång tid på sig att utföra sina handlingar. Om det tar en sekund att hugga med ett svärd mot någon, så får försvararen alltså utföra sina handlingar under samma tid. Hinner försvararen, den attackerade, att både utföra ett försvar samt en attack, tillåts detta förutsatt att det tar lika lång tid som föregående moment. Som SL håller man reda på detta och uppskattar hela tiden attacken/manövers längd i tid.

## Mynt

Det idkas byteshandel nästan överallt i världen. Mynt förekommer nästan bara i städerna. Framförallt är guldmynt mkt sällsynta. Ibland kallas mynten för *stycken* eller så har de regionella namn såsom *halpax*.

Mynten är ofta präglade med en gud på ena sidan samt regenten på andra sidan, eller någon symbol för landet. I vissa länder är somliga mynt förbjudna. När utländska mynt skall användas används en våg, för att uppväga storlek och tyngd mot det lokala. Ett mynt i ett land är alltså inte lika mycket värt i ett annat land. Då gäller vikten. Varje land har sitt eget myntslag och vissa mynt är av dåliga legeringar och är värdelösa i andra länder.

Kopparmynt(KM), Silvermynt(SM) och Guldmynt(GM).

Mynt	1 Kopparmynt	1 Silvermynt	1 Guldmynt
Kopparmynt	1	10	2750
Silvermynt	-	1	275
Guldmynt	-	-	1

Valuta skiljer sig mellan de olika länderna, och det är myntens stämpel som är den största skillnaden. Oftast spelar det ingen roll men i vissa länder är annan valuta förbjuden. I Nabald/Shidor och södra delarna av den Stora Kontinenten duger också ädla, oslipade som slipade, stenar som betalningsmedel.

Det minst värda myntet är 1 Koppar (km), förutom att det förekommer andra mynt i några få länder. Det går ungefär 10 km på ett silvermynt (sm). 275 sm är värt ett Guldmynt (gm), dessa är ytterst sällsynta. De ädla stenarna varierar i pris ifrån land till land, vilket gör dem till ett populärt bytesvara för handelsmän. Läs om valuta för varje enskilt land.

## Karma

Karma, även moral i somliga fall, är i Arxedus en bedömning om huruvida en karaktär följer sin moral. När världen skapades, skapades det naturligt goda och onda varelser. En karaktär i Arxedus väljer vilken sida som han eller hon vill stå på och spela efter, det finns lika många fördelar som nackdelar.

Enkelt beskrivet ger ondska rikedom och makt, men inte nödvändigtvis i sagd ordning. De godhjärtade belönas mer ärerikt och själsligt. Karaktären kan tillhöra vilken religion som helst, men ändå ha en ond eller god inriktning, det spelar ingen roll. Vad är det för skillnad mellan den goda och onda sidan? Som en ond person tycker man om att se andra lida, det ger en maktkänsla och man mår bättre själv. Man mår bra av att kunna styra och kontrollera andra och berusas av maktbegär. Den lägsta formen av ondska är när man bara upplever och känner vällust i dessa känslor. Den högre formen av ondska är när man sätter dem i verket och påverkar andras liv. Många onda personer saknar empati och kan visa sig på många olika sätt. Ofta kommer onda människor långt med sitt maktbegär och har ofta mäktiga ämbeten (eftersom rikedom ger makt och tvärtom). Rikedom ger girighet och makt ger rädsla.

Den goda sidan är något svårare att hålla sig vid. Det är svårt att stå emot frestelse och vända andra kinden till. Att försöka sprida glädje och värme med de medel man har. Att sätta andras välmående framför eller jämställt med sitt eget är inte alltid lätt. Den goda sidan ger inga makt eller materiella belöningar, utan belöningen är känslan av att gjort något bra och uppskattning av andra. De flesta människor i Arxedus är neutrala eller gränsen till onda. De sätter sig själva och sitt eget välmående framför andras.

### *Ett exempel.*

*En liten by som lidit av missväxt under sommaren har gemensamt matförråd som börjat sina sedan länge. Vintern är hård och svälten har redan skördat sitt första offer. Ett hushåll upptäcker att de själva glömt lämna in en säck med rovor. De kommer troligtvis behålla den själv, för att se till sitt eget bästa, istället för att dela den med resten av byn. De påverkar andra negativt, så att de själva kan må bra. Är detta en engångsföretelse? Känner de ånger? Om inte, så har deras karma sjunkit.*

Det är enklare att gå till den onda sidan, svårare att stå emot, medan det goda kan vara svårare att finna och tillämpa. Men för att citera – *Det äro saligare att giva, än att taga.*

Varje spelare antas börja med Karma poäng (KP) 0. Helt neutral. Denna kan variera, negativt (dvs – 100) och upp till 100. Där negativt värde står för ondska och positivt värde för det goda. Beroende på spelarens handlingar, så kommer karaktären att belönas eller bestraffas. Skall karaktären spelas god så måste den följa vissa kriterier, precis som en ond måste göra. Detta gör att spelare kanske tänker sig lite för innan de gör något förhastat, och detta kan bidra med bättre rollspelande.

Denna regel lämnar mycket åt SL, som kan komma med egna bedömningar av belöningar och straff, dvs belöningar av KP och avdrag. En spelare kan inte argumentera emot SLs beslut. Tabellerna nedan är mest tänkt som exempel, vi kan inte förutse alla situationer som kan uppstå under spelet. För att det inte skall bli för rörigt, så delas poängen ut efter varje avslutat spelmöte. SL kan dela ut upp till 3 KP för gott rollspelande/kväll samt mellan 1 och 3 KP per gärningar. SL kan även dra av KP för dåligt spelande eller för dåliga gärningar. Glöm inte att de goda belönas med positiva poäng och straffas med negativa. För de *onda* är det tvärtom.

Vad har man KP till då? Om man spelat sin karaktär som man borde och följt sin inriktning, belönas eller bestraffas man om man överstiger vissa poäng gränser, se tabell. Det är gudomar och krafter som handhåller dessa utdelningar. För att få ta del av dessa belöningar, måste man ingå i en religion.

Om karaktären har valt en religion som inte har karma, gäller inte dessa regler, inte heller om karaktären är ateist (guds förnekande) eller tror på ödet. Dessa karaktären kan inte bli bestraffade eller belönade på något sätt och står utanför dessa regler. Huruvida en karaktär skall vara troende eller inte, avgör spelaren, men alla har människor har en livsfilosofi.

Om en spelare har mycket KP i rätt riktning, får denna karaktären lite mer "tur". Gudomen ser till att personen lyckas lite mer med vad den tar sig för. Det är upp till SL att bestämma hur detta skall yttra sig.

Kan man byta inriktning under spelet? Ja, om man överger sin religion och blir anhängare av en annan. Man behåller sina KP poäng, men får inga nya belöningar/straff förrän man går över nästa KP gräns. De flesta religioner har inträdesprov som man måste klara. Läs mer om detta under Religioner. Ingår man i två eller flera religioner, antas man inte vara sann anhängare och blir automatiskt neutral och utan gedom/religion.

Nedan karmatabell är ett exempel på hur en karmatabell skulle kunna se ut. Följande tabell har stora kontraster och bör omarbetas för varje enskild karaktär beroende på karaktärens moral. Se Arxedus hemsida för kommande tabeller, eller dela med dig av dina.

Vad godhet eller ondska skall belönas med är egentligen vad varje karaktär anser vara rimligt. Det beror även på religion och hur troende man är. Tabellen nedan kan justeras för att inte vara så extrem. Karma är individuell och inte generell.

## Karmatabell

KP	Godhet	Ondska
100	Du är en apostel till din gudom. Du får 36 ERF att placera i valfria färdigheter, samt två formler (minst 15% i varje).	Du begår nemesi emot din gudom. Du förbannar din gudom och din gudom förbannar dig. Om du byter inriktning och religion belönas du med 35 KP.
90	Du är helgon förklarad. Din gudom håller ett vakande öga på dig och försöker att leda dig rätt. Andra gudar kastar sin avsky emot dig i form av svårigheter och tester. Din gudom belönar dig med 12 ERF, FÖR +1, PER +1 samt 1 formel (minst 10%), förutsatt att du har gåvan. Du har nu dessutom ett rykte och i städer och byar som står i förbindelse med varandra känner folk igen dig.	Din godhet är numera känd och din gudom betraktar dig som ett hot emot hans anhängare vilka gör allt för att stoppa dig. Du straffas med ytterligare en fobi, samt att du förlorar all klasstillhörighet. Du är inte värd vatten och avskydd av alla, utom de som vet vad du gör, vilka är få. Du förlorar FYS -1 samt STY -1.
80	Du är näst intill ett helgon. Din gudom är mycket nöjd, men andra gudar vaknar och ser till dig. Deras rädsla för att du skall driva bort deras anhängare gör att de skickar fler svårigheter emot dig. Din gudom försöker hjälpa dig med MEN +1, FÖR +1, PER +1 samt 12 ERF. Du är nu ännu motståndskraftig emot sjukdomar, gifter och infektioner +25.	Ditt liv är i spillror. Du kan aldrig få tillbaka makt eller begär för att göra ondo. Du slits mellan dina känslor och du är svag. Du blir falskt anklagad och är jagad av flera som vill se dig död. Din gudom står bakom dem och skrattar åt dig. Du straffas med att du endast får halv ERF i samtliga slag (ex får du 1 ERF förut, så får du endast 0,5 ERF). Du förlorar 1 poäng i samtliga grundegenskaper.
70	Ditt rykte föregår dig och du känner att du gör en skillnad i världen. Ditt sätt är beundransvärt, vilket skänkt dig beundrare och välvilliga människor ställer mer än gärna upp för att hjälpa dig i dina olika uppdrag. Din gudom höjer på ett ögonbryn och skänker dig med MEN +1, FÖR +1, PER +1 samt 12 ERF på valfri färdighet. Du är dessutom mer motståndskraftig emot infektioner, gifter och sjukdomar +10.	Om du kan straffas du genom att sänkas ytterligare en klass. Folk baktalar dig och du har flera indrivare efter dig, för skulder som du egentligen inte har. Du förlorar ytterligare en valfri färdighet och en aspekt/formel. Du straffas dessutom med två fobier som SL väljer.
60	Du är nu ännu mer känd för ditt sätt och din godhet. Folk ser upp till dig och för dem är du en hjälte, en idol. Det är fler som känner avsky emot dig och äcklas av dig. Din gudom belönar dig med KAR +1, MEN +1 samt FÖR +1 samt 6 ERF att placera i valfri färdighet.	Ditt sinnes tillstånd börjar att vackla och du glömmer helt en valfri färdighet samt om du kan en aspekt/formel. Du får din max HP sänkt med 5 poäng (min 3 HP). Dina skulder uppgår till 1T100 gm. Du är illa omtyckt och av en händelse förlorar du en klass.

50	Ditt rykte föregår dig att du kämpar på de godas sida. Detta ger dig fiender, men det är inget som du ser allvarligt på. Din gudom är mycket nöjd med din insats och belönar dig med att höja grundegenskap KAR +1 samt MEN +1. Du får dessutom 6 ERF att placera på valfri färdighet.	Du drabbas av sjukdomar och infektioner. Din hälsa vacklar och trots att du är snäll tycker folk illa om dig. Du betraktas labil och mycket osäker. Din gudom har tagit din makt ifrån dig. Du straffas med -10 i samtliga motståndslag emot gifter, sjukdomar och infektioner samt FYS -1.
40	Du är nästan känd för din godhet som nästan smittar av sig. Oavsett om du själv är ledsen eller arg, skimrar godheten om dig. Du höjer grundegenskapen KAR +1.	Du är helt ute och promenerar långt på fel stig. Anhängare av din gudom försöker att tukta rätt dig, då du inte bara skämmer ut dem, utan dig själv. Du är en vanära för din religion. Du förlorar pondus och kraft. Folk tar dig inte på allvar och börjar utan anledning att driva med dig. Du förlorar KAR -1, samt föremål till ett värde av 1T100 sm (eller skuld).
30	Ditt goda sätt och din hjälpande hand är alltid uppskattad. Du börjar känna en lycka att hjälpa och äran är lön nog. Du kan tillgodoräkna dig 6 ERF i valfri färdighet med grundegenskapen KAR.	Din gudom höjer på ögonbrynen när den ser dig springa på fälten och plocka blommor istället för att trampa på fjärilar. Du bestraffas med en skuld på 1T100 sm till en lämplig små skurk. Betalar du inte i tid kommer en av dina fingrar att tas. SL gör ett scenario.
20	Du inser att folk uppskattar dig mer. Dina gärningar får dig att sträcka på dig lite mer och det syns en glimt av lycka i dina ögon. Du kan tillgodoräkna dig 3 ERF i valfri färdighet med grundegenskapen KAR.	Du har trots ansträngning handlat ädelt och trots att folk uppskattar dig, skäms du. Du förlorar 3 ERF i valfri färdighet med grundegenskapen KAR, samt att du förlorar föremål värt ytterligare 1T10 sm.
10	Du känner dig tillfreds med dina handlingar och känner att du kan vara stolt över dig själv.	Av någon anledning stör ödet dig. Du tappar bort föremål till ett värde av 1T10 sm.
0	Du är neutral. Du har inte hängivit dig åt din tro, varken visat dig värdig eller ovärdig.	Du är neutral. Du har inte hängivit dig åt din tro, varken visat dig värdig eller ovärdig.
-10	Du har trampat fel och handlat fel i några situationer. Du blir bara varnad, men inte straffad. Du är ett förvillat lamm.	Din inställning är uppskattad av din gud om du belönas genom att hitta 1T10 sm.
-20	Ditt uppträdande är obehagligt och oförskämt. Du är elak och skrattar åt folk som har fel eller gör bort sig. Det klär dig inte. Du får KAR -1.	Folk tycker sämre om dig. Du skrattar bara åt dem. Du belönas med 2T10 sm av din gudom.

- 30 Du börjar bli riktigt elak. Du hatar glada folk som skrattar och ler. Du känner dig nöjd om du kan göra någon illa. KAR -1
- Folks avsky börjar blandas med rädsla. Du kontrollerar folk med ditt hårda och brutala sätt. Du belönas med 3T10 sm samt STY +1.
- 40 Du är ett förlorat lamm. Folk tycker inte om dig, vilket passar dig bra. Du tycker inte om dem heller. De enda som du kan tyckas komma överrens med är folk som tycker och gör som du. KAR -1, MEN -1, samt -6 i ERF ifrån valfri färdighet som har grundenskapen MEN eller KAR.
- Din gudom ler och är stolt över dig. Folk skyr dig som pesten. Du börjar bli känd för dina ondskefulla gärningar. Din gudom skänker dig 1T100 sm samt KAR +1, STY +1, samt +3 i totala HP.
- 50 Din gudom börjar att bekymra sig för dig. Du har helt tappat budskapet och kämpar för att göra andra liv till förtret. Du irriterar dig mer och mer på goda människor. Du straffas med MEN -1, FÖR -1 och får avdrag med FV 3% i 3 valfria färdigheter.
- Ditt rykte föregår dig och folk känner igen dig i byar och städer som ligger i anslutning. Du är känd för ditt hat och dina onda och sadistiska handlingar. Dina enda vänner är de som är dig närmast. Din gudom belönar dig med ytterligare 2T100 sm, STY +1, samt +15 i samtliga motståndslag emot gifter, sjukdomar och infektioner.
- 60 Du börjar sätta dina onda tankar i verket och har klart trätt över linjen. Din gudom försöker få dig att försvinna. Du drabbas lättare av infektioner och sjukdomar -10 i motståndslag.
- Du är ondska. Ditt maktbegär gör att du nästan praktiskt taget får en makttitel till skänks. Trots att du nu har många fiender, så känner du dig ändå kraftfull. Din längtan är än större efter att krossa det goda. Du belönas med 4T100 sm, STY+1, 2 formler (förutsatt att du har gåvan).
- 70 Din gudom vänder sig bort ifrån dig och låter dig gå ensam. Du drabbas av två fobier som SL bestämmer. Men du fortsätter att terrorisera din omgivning.
- Du krossar kärlek, familjer och känslor. Folk hyser skräck för dig. Du är fortfarande inte nöjd med ditt verk, men börjar att skapa ett skräckvälde. Folk känner igen dig och berättar om dig för att skrämma sina barn. Du belönas med STY +1, FYS +1 samt 24 ERF att placera i valfria färdigheter.
- 80 Din gudom avskyr dig och ditt sätt. Du förlorar helt en valfri färdighet och du får i fortsättningen halverad ERF, i samtliga slag (ex. Istället för 1 ERF får du 0,5 ERF)
- Trots att många fiender försökt att förgöra dig har du lyckats att skaffa dig flera bundsförvanter. Du är så grym att din gudom blir imponerad. Du belönas med 1T100+200 sm samt en formel samt två valfria färdigheter med minst 15%.

- |  |  |
|--|--|
| <p>-90 Din gudom försöker att göra dig svagare. Du straffas med FYS -1 , STY -1 samt -50 i motståndsslag emot gifter, infektioner och sjukdomar.</p>   | <p>Din gudom är mer än nöjd med ditt förvärv och sänder dig kista med värdeföremål för över 1000 sm. Du belönas med ett hus som liknar en mindre fästning, SL bestämmer var.</p>   |
| <p>-100 Du begår nemesis emot din gudom. Du hatar allt den står för och alla dess anhängare. Du förbannar den dagen du skänkte ditt namn till din gudom och din gudom förkastar dig. Du räknas som den värste motståndare till din religion. Byter du religion och inriktning belönas du med -35 KP.</p> | <p>Du är ondskan personifierad. Du är din gudoms utsände. Du belönas med 5T100 sm. Dessutom sänder din gudom två tjänare till dig, som är dina att kommendera. SL avgör vad de är för tjänare. Du belönas med ytterligare en formel med 15% i den.</p> |





## Födovärde

Att äta i spelet är en naturlig företeelse. Det behövs inte användas några regler om spelarna utför handlingarna spontant. Istället för att låta det vara osagt har vi i alla fall gjort regler, men de är högst frivilliga, då de egentligen inte skall behövas.

FP är förkortning av födopoäng. Med FP räknar man ut hur mycket en karaktär behöver äta varje dygn. Karaktärer behöver äta till ett värde av 3 FP/ dygn för att inte fysisk försämras. Utan mat förlorar karaktären -1 FP/dygn efter andra dygnet. När FP når 0, börjar karaktären att svälta. Karaktären förlorar därefter 1T6-3, med tillgång till vatten, utan vatten 1T6 HP/dygn, när karaktären närmar sig 3 i HP är karaktären såpass orkeslös att hon/han inte kan röra sig. En människa kan klara sig i upp till 5 dagar (sammanlagt 10 dagar) utan mat. Karaktären slutar att förlora HP när personen har fått ett positivt värde av sina FP igen. Varje måltid ger ca +1 FP. Detta avgör SL. Är det en redig måltid kan upp till 2 FP ges. Tänk på att föda tas upp sämre om man har en försvagad kropp. Nedan följer ett händelseförlopp.

Efter ett dygn utan mat är karaktären medveten om hungern, men klarar sig oftast utan några följder.

Efter två dygn utan mat får karaktären svårare att koncentrera sig och tänka klart. Lätt huvudvärk och irritation är en följd. FÖR -1 samt samtliga färdigheter -3%.

Efter tre dygn börjar hungern plåga karaktären. Koncentration är ännu svårare och personen blir fysiskt svagare. FÖR -2, STY -1, FYS -1 samt -5% i samtliga färdigheter.

Efter fyra dygn börjar hungern sätta allvarliga spår i karaktärens handlingar. Balansen kan försämras och utmattningar och svettningar kan bli en följd. Karaktären är väldigt trött. FÖR -3, STY -2, FYS -2 samt -10% i samtliga färdigheter.

Dessa regler gäller under normala förhållande, då karaktären är fysiskt aktiv och utför fysiska arbeten. Det är upp till SL om hur personerna reagerar i strängare klimat, då fett i födan behövs för att hålla värmen. Är karaktären passiv behöver det inte dras några FP den första dagen t ex.

## Sömnpoäng

Precis som föda är sova en naturlig företeelse. Dessa regler behövs inte om spelarna utför handlingen spontant. Sömnpoäng förkortas SP. SP fungerar på samma sätt som FP. Under sömn återfås ca 3 SP / 7 timmar god sömn. Man kan ha maximalt 4 SP. Man förlorar ungefär 1 SP / 6 timmar.

Efter ett dygn utan sömn är karaktären medveten om sömnbristen. Karaktären börjar känna sig frusen och svagare. Den riktiga tröttheten kommer först då personen sitter still och inte gör något fysiskt krävande. Starkast längtan till sömnen inträffar strax efter det att karaktären skulle vaknat i vanliga fall. Följande dag brukar fortlöpa utan problem. FÖR -1.

Efter två dygn utan sömn får karaktären svårare att koncentrera sig och tänka klart. Lätt huvudvärk och irritation är en följd. Frossa, inträffar och när natten kommer är det svårt att motstå att sova. Ett mentalitets slag krävs för att inte . FÖR -2, STY -1, FYS - 1 samt samtliga färdigheter -5%.

Efter tre dygn börjar sömnbristen plåga karaktären. Koncentration är ännu svårare och personen blir fysiskt svagare. FÖR -3, STY -2, FYS -2 samt -10% i samtliga färdigheter.

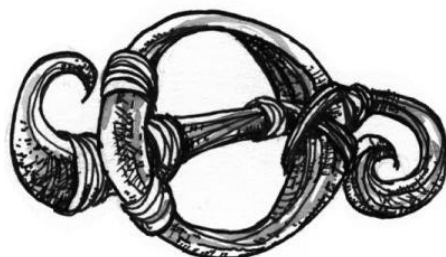
Det krävs ett halverat mentalitets slag för att klara att vara vaken.

Efter fyra dygn börjar sömnbristen sätta allvarliga spår i karaktärens handlingar. Balansen kan försämrats och utmattningar och svettningar, trots frossa. Karaktären är enormt trött. FÖR -6, STY -4, FYS -4 samt -25% i samtliga färdigheter. Ett svårt mentalitets slag måste slås för att klara av att vara vaken.

## Perceptionsslag

Perception är en grundegenskap som talar om hur uppmärksam din karaktär är. Olika personer är olika uppmärksamma. En spelare behöver inte tala om för SL att han skall slå ett perceptionsslag, det skall SL göra då det finns något som är dolt för karaktären. Fällor, fiender i bakhåll, gömda skatter, små nålar i en höstack etc. Vill däremot spelaren leta speciellt efter något som är gömt, så får man tala om att man vill slå ett slag för perception. SL kan då slå ett extra slag. Är det så att karaktären koncentrerar sig och tar sig tid att leta efter t ex fällor, så kan det tänkas att SL delar ut en bonus.

Är något gömt, eller någon som aktivt försöker gömma sig så får man avdrag på sina perceptionsslag om man försöker att leta efter det eller den. Om det inte står annat, så kan SL avgöra avdrag eller ge en bonus.

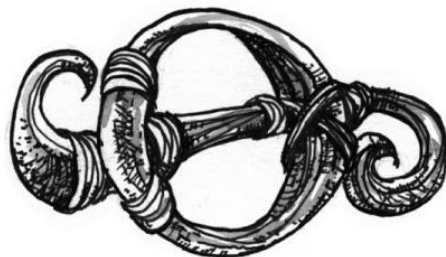


## Fummel

Även den bästa kan ha otur och klanta sig rejält. När man slår en *dubbel nolla* (00 på 1T100) så har man fumlats och då slår man i tabellen nedan för att se vad som händer. Beroende på vilken grundegenskap som den aktuella färdigheten grundar sig på, slår man i olika fummeltabeller. Ibland har färdigheten flera grundegenskaper, då måste SL bedöma vilken som är den dominanta grundegenskapen i den aktuella färdigheten. Använder man en grundegenskap som baserar sig på karaktärens mentalitet och psyke drabbas just psyket av något otrevligt. Använder man en fysisk färdighet är chansen större att man istället drabbas av kramp eller sträckningar.

### MEN, FÖR, PER och INT

1T100	Händelse
01-03	Utan anledning svimmar du och faller emot marken och förblir i det tillståndet i 1T10 timmar.
04-07	Du förlorar synen i 1T6 minuter. Du har fortsatt nedsatt syn (-5% i alla färdigheter) i 24h.
08-12	Du drabbas av svår huvudvärk, migrän. Smärtan gör att du vomerar och får feberliknande symptom. Allt du företar dig halveras och om du inte ligger ned och vilar förlänger du symptomen 1 dag. Tillståndet sitter i 1T3 dagar.
13-20	Du börjar skaka och faller till marken i kramper. Du har drabbats av en epilepsi liknande symptom och förblir oförmögen att göra något i 1T6 minuter. Kramperna varar 1T10 sekunder.
21-28	Du faller till marken. Du blir ofrivilligt skendöd i 2T10 minuter och förlorar minnet ifrån 1T6 timmar bakåt. Alla tecken
29-38	Du drabbas av en plötslig svimning och blir medvetslös 2T6 minuter.
39-48	Du tappar minnet ifrån 1T6minuter tillbaka i tiden.
49-58	Du börjar kackla och skrika som besatt och håller oavbrutet på i 1T6 minuter.
59-68	Plötsligt ifrån ingenstans dyker 1T100 fåglar upp och börjar hacka mot dina ögon. Det är en synvilla/illusion, men för dig är den verklig i 1T6 minuter.
69-78	Du får en sk. "främmande hand" som börjar bete sig hotfullt mot dig, dvs din svärdshand lyder inte dig utan verkar under sin egen kontroll. Den kan strypa dig, kasta bort viktiga föremål eller på något annat sätt skada dig. Symptomen sitter i 1T10 sekunder.
79-88	Du drabbas av lätt huvudvärk i 1T6 dagar. Du får -5% i alla färdigheter.
89-98	Du ser i syne. En hägring av en vacker flicka/man får dig att helt tappa bort dig. Hon gör något oväntat. Situationen består i 1T6 minuter.
99+	Slå igen på tabellen. Slår du 99+ igen blir du en lallande idiot!



### STY, FYS, MOT och SMI

1T100	Händelse
01-03	Utan anledning svimmar du och faller mot marken och förblir i det tillståndet i 1T10 timmar.
04-07	Du förlorar synen i 1T6 minuter. Du har fortsatt nedsatt syn (-5% i alla färdigheter) i 24h.
08-12	Du drabbas av en sträckning i benet. Det gör att du får -10% under moment du måste använda benet i fråga.
13-20	Du får kramp i båda benen och faller omkull. Krampen släpper efter 1T6 sekunder.
21-28	Du får kramp i båda armarna och tappar allt som du håller i. Krampen sitter i 1T6 sekunder och du blir omtöcknad i minst 2 sekunder.
29-38	Du drabbas av en plötslig svimmning och blir medvetlös 2T6 minuter.
39-48	Av en rörelse som du just utför uppstår en spricka i ett revben. Du får -5% på alla färdigheter som inkluderar rörelse i överkroppen i 2T6 dagar.
49-58	Du vricker foten. -5% på alla färdigheter som innefattar rörelse i foten.
59-68	Du klantar dig rejält och stukar handleden. -15% i alla färdigheter som innefattar den stukande handen. Stukningen sitter i 2T6 dagar.
69-78	Du får nackspärr och kan bara titta rakt fram i 2T6 dagar. Din perception minskar med 15% samt alla fysiska färdigheter som innefattar rörelse i nacke och huvud.
79-88	Hela din kropp krampar och du vändas i smärtor i 3T6 sekunder. Du förlorar 1T4 HP. Resten av dagen har du -15% i alla fysiska färdigheter.
89-98	Du svimmar och förblir medvetlös i 1T3 dagar.
99+	Slå igen på tabellen. Slår du 99+ igen får du en hjärtinfarkt!

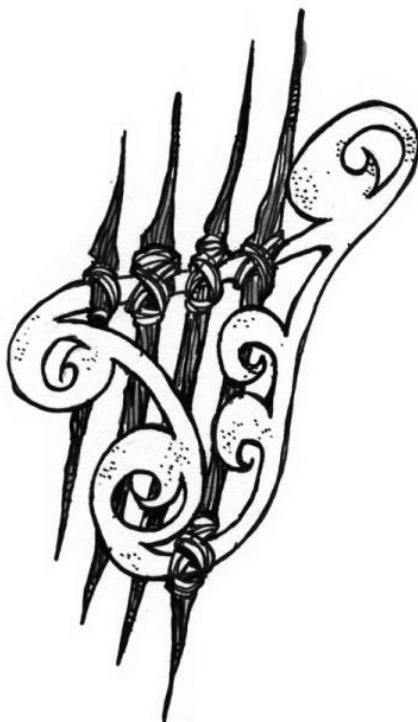
### KAR

1T100	Händelse
01-03	Ditt ansikte blossar upp och du får -10 i KAR (lägst 4). Rodnaden sitter i 1T6 sekunder.
04-07	Ditt ansikte blossar upp och du får -10 i KAR (lägst 4). Rodnaden sitter i 1T6 timmar.
08-12	Du lägger upp en jätte rap och toppar med en lika illaluktande och ljudlig fjärt. Din KAR sjunker med -10 samt dina färdigheter med -10.
13-20	Du börjar att stamma i 1T10 timmar. Färdigheterna sjunker med -10%.
21-28	Du börjar dregla och spotta när du talar. När du talar sjunker dina KAR baserade färdigheter med -15%.
29-38	Du luktar plötsligt vedervärdigt. -5% på alla KAR baserade färdigheter.
39-48	En stor snorkråka hänger vid din nästipp och det tar 1T6 minuter för dig att upptäcka det. -15% på alla KAR-baserade färdigheter.
49-58	En stor snorkråka hänger vid din nästipp och det tar 3T6 minuter för dig att upptäcka det. -15% på alla KAR-baserade färdigheter.
59-68	Du luktar vitlök i 1T6 timmar.
69-78	Du luktar vitlök i 1T3 dagar.
79-88	Du drabbas plötsligt av kraftiga utslag som inte påverkar dig något fysiskt, men andra tror att du är en bölpestmittad spetälsk. Utslagen kan behandlas, men håller i sig under 1T6 dagar. Alver kan inte drabbas.
89-98	Du luktar som om du badat i vinäger i 3T6 dagar.
99+	Slå igen på tabellen. Slår du 99+ igen halveras V i utseende och din KAR sjunker med 2!

## Grundegenskapsslag

I boken nämns PER, FYS och MEN-slag etc. Dessa slag kallas för grundegenskapsslag och slås när man skall använda en grundegenskap. Om inget annat anges är ett normalt *grundegenskapslag* 3 gånger värdet för grundegenskapen. Skall man slå ett normalt mentalitetsslag, så är det alltså 3 x V i mentalitet. Se nedan i tabell för modifikationer. Grundegenskapslag slås när man försöker motstå förgiftning, sjukdomar, förtrollningar, smärta, etc. SL bedömer oftast svårigheten med slaget i förhållande till situationen. Se även *Perceptionsslag*.

Grundegenskapslagstabell	
Svårighet	Modifikation
Simpelt	X 5
Lätt	X 4
<b>Normalt</b>	<b>X 3</b>
Svårt	X 2
Mycket svårt/stressat	-
Omöjligt	/2



## Förflyttning

*Räven kommer inte att fånga haren varje dag.  
Räven springer för sin middag, haren springer för sitt liv.  
– Japanskt ordspråk*

Normen för förflyttningar är gjorda efter människor och en normal, frisk och obelastad människa har en förflyttning (F) på 17. Förflyttning räknas ut efter  $SMI + MOT + FYS / 3$ .

Om två människor skulle springa på kapp en kortare sträcka, med samma förutsättningar, vinner den som har högst F. En längre sträcka måste ett regelbundet FYS slag slås för att kontrollera om tempot kan hållas.

Innan reserverna i kroppen tagit slut och kroppen inte orkar längre kan en löpare tillryggalagt sig FYS antal km, men inte helt utan ansträngning. För att klara längre slås ett FYS slag var 400 m. FYS slaget kommer efter första slaget att sjunka med -5% efter varje slag. När FYS slaget misslyckas måste personen stanna, vila och dricka.

I vissa fall har motivationen varit högre än kroppens varningssignaler, i sällsynta fall kan en människa pressa sig att springa längre. Detta är upp till SL att avgöra.

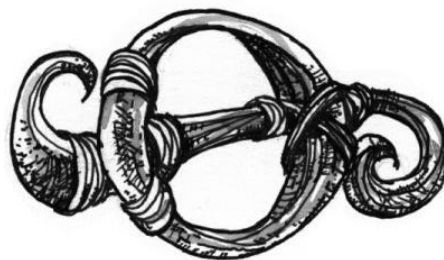
## Material och Materialvärde

Olika material har olika egenskaper och lämpar sig för olika ändamål. Ibland uppstår det situationer i spelet då en låst trädörr eller en byrålåda måste forceras eller en rustningen som måste slås igenom – hur mycket tål den?

För att förenkla det något har vi grupperat materialen. Se tabell nedan.

För att göra åverkan på ett objekt, måste man ha ett verktyg vars MV överstiger objektets. Man kan repa eller göra en mindre skada på ett objekt ändå, men kanske inte förstöra det.

Givetvis finns det undantag i tabellen nedan. Man kan genom förädling och härdningar framställa hårdare varianter av t ex stål och trä, men tabellen nedan är till för att ge ett underlag.



## Materialtabell

Namn	MV	Egg(E)	Stick(S)	Kross(K)
Läder	30	1	1	1
Ekträ	120	4	4	4
Furu	110	4	4	3
Stål	250	5	5	5
Mässing	200	3	4	3
Ben	50	2	2	1
Sten	200	5	5	5
Månsilver	300	5	5	6

*Om ett material har material värde(MV) 107 som t ex en viss sten och du använder ett klen svärd med material värde 20 för att krossa stenen, kommer stenen att ta vapnets framslagna skada vid varje hugg. Samtidigt kommer även svärdet att förlora 1 poäng / hugg, eftersom stenen MV (material värde) överstiger svärdets. Anledning till att sten har såpass mycket högre MV än stålets är enbart i detta specifika exempel. Stenen är mer solid och större, medan svärdet är smalt och sprött, jämfört med stenen. En tunnare skiva av sten har ett lägre MV. I detta man kan säga att svärdet klarar 20 hugg i stenen innan det blir totalt förstört. Se materialtabell för olika material.*

Materialvärdet säger inget om hårdhet eller massa, men det är två faktorer som kan bidra till högre MV. En lanneskjorta kan ha högre MV än 20, men det är fortfarande inget man gör skada på en sten med. Man måste använda vapen/verktyg/tillhygge som kan göra skada. Detta får SL bedöma, då det inte är troligt att vi kan skriva alla former av material och dess olika storlekar.



## Månvändekalendern

Kalendern är skapad efter månens gång och är troligtvis en av de äldsta kalendern. En månad är månens gång, ifrån förmörkad måne till förmörkad igen. Den dag då natten är som längst och dagen som kortast är upptakten till att året *vänder*. För att antalet dagar skall stämma så är det inte nytt år förrän den dagen då månaden är slut. Denna kalendern följer månen, därav namnet Månvändekalendern. Denna kalender är ganska exakt och har 352 dagar, vilket ligger till grund för nästan all tideräkning i Arxedus. Det tar månen ungefär 7 dagar att snurra ett fjärdedels varv, därav antalet veckodagar. Veckodagarna är namngivna efter de högre gudarna, samt Gaia, moder jord. Månaderna är namngiva efter en Arnaiska numerologin, utom de två sista månaderna, där det råder olika åsikter om vad namnen skulle stå för.

### Veckodagarna

#### Dinidag, *Di*

Veckans första dag är uppkallad efter vädrets gudinna, Dinia.

#### Zeadag; *Ze*

Denna dag är uppkallad efter Zea, vishetens gudinna.

#### Fhadag; *Fh (Fha)*

Denna dagen är uppkallad efter Fhage, tidens gud.

#### Uradag, *Ur*

Dagen mitt i veckan är uppkallad efter krigets gud, Urak.

#### Osidag; *Os*

Denna dag tillstår havets gud, Osidon.

#### Siadag; *Si*

Veckans näst sista dag är helgad åt kärlekens gudinna, C'sia.

#### Gaiadag; *Ga*

Veckans sista dag är helgad åt moderjord.



## Månvändekalendern

<b>Etori:1</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29							<b>Samori:2</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						<b>Dretori:3</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						<b>Pamori:4</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28							
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29																																																																																																																																																																											
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29	30																																																																																																																																																																										
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29	30																																																																																																																																																																										
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
<b>Gasori:5</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						<b>Hafnori:6</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29							<b>Sumori:7</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29							<b>Jario:8</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29	30																																																																																																																																																																										
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29																																																																																																																																																																											
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29																																																																																																																																																																											
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29	30																																																																																																																																																																										
<b>Yanori:9</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29							<b>Tentori:10</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29							<b>Nayrio:11</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						<b>Haktori:12</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Di</th> <th>Ze</th> <th>Fh</th> <th>Ur</th> <th>Os</th> <th>Si</th> <th>Ga</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td></tr> <tr><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29						
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29																																																																																																																																																																											
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29																																																																																																																																																																											
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29	30																																																																																																																																																																										
Di	Ze	Fh	Ur	Os	Si	Ga																																																																																																																																																																					
01	02	03	04	05	06	07																																																																																																																																																																					
08	09	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																					
15	16	17	18	19	20	21																																																																																																																																																																					
22	23	24	25	26	27	28																																																																																																																																																																					
29																																																																																																																																																																											

## STRID och skador

*Det finns bara ett sätt att födas  
men tusen sätt att dö.  
- Serbiskt ordspråk*

### Strid

I varje färdighet/verktyg som kan klassas som vapen, du kan alltså göra någon form av skada med det, så har du ett offensivt värde och ett defensivt värde. Det offensiva är det värde du använder när du gör en attack, men med modifikation, se utförande strid.

Defensivt värde använder du när du gör ett försvar med en stridsfärdighet eller ett föremål. Men precis som offensiv, se Strids utförande

### Varför är det så här?

Exempel: Ett snöre går utmärkt att strypa eller att binda någon med, det är bara otroligt svårt att försvara sig med det mot ett angrepp, men man kan (om man är riktigt duktig), så olika vapen har ibland olika värden för att lära sig försvara sig med det än att attackera med det. Det presenteras med två siffror i kolumnen för kostnad. Den första siffran är Offensiv och den sista är Defensiv. Grundchans för samtliga färdigheter, även stridsfärdigheter är de summan av de grundegenskapers GV som färdigheten har delat med antalet grundegenskaper. Detta är grunden för en färdighet man inte har, vilket brukar ligga mellan 5 - 8%. Man kan aldrig avancera i en sådan färdighet och bör inte antecknas på formuläret.

### Köp av stridsfärdigheter

Varje färdighet varierar mellan 0-100% (ibland mer), värdet kallas FV (Färdighets värde). För varje avslutat köp av offensiv stridsfärdighet så får du automatiskt 50% i defensivt värde. Vill du ändå höja ditt Defensiva värde, får du köpa till ytterligare poäng. Dessa poängen är utöver de 50% som ökas (avrunda nedåt), flyttas med nästa gång du ökar ditt offensiva värde.

Vill du bara höja ditt offensiva värde, som t ex Sköld, så kontrollera i tabellen. För samtliga stridsfärdigheter så finns det två värden. Den första är Offensiv och den sista är Defensiv.



## Stridsutförande

Att göra ett spelsystem perfekt är en fråga om detaljriktighet och realism. Att göra ett totalt detaljerat spel skulle innebära att det skulle ta lång tid att genomföra, samt skapa många undantag. Frågan är om det skulle vara roligt. Vi har haft många viljor och många idéer när i gjort Arxedus stridsregler och buden har varit många. Dessa, de slutgiltiga, är vikten lagd åt det lite mer realistiska hållet men inte *överdetaljerade*, då vi anser att publiken (ni) är mogna för ett något mer avancerat spelsystem.

## Avstånd

Varje strid börjar ifrån ett avstånd. Nedan är de olika. Avstånden är viktiga speciellt när man försöker att fly ifrån en strid. Reglerna för avstånd gäller oftast då någon skall röra sig till eller ifrån en annan zon.

Fritt avstånd (5.0m+)

Långt avstånd (>5.0-2.0m)

Närstrid (>2-0.5m)

Närkontakt (>0.5m)

### Fritt avstånd (5.0m+)

Här kan en spelare förbereda sig för en attack. Ta sats för en hoppspark eller för att kasta en sten eller spjut. Några vapen kan ha räckvidd inom detta område. Här finns inga modifieringar om man skall börja fly eller inte.

### Långt avstånd (>5.0-2.0m)

Detta är en laddad zon, speciellt om man genomför ett strid, man mot man. Här är man nära sin motståndare. Härifrån görs flertalet utfall, om vapen räckvidd/längd tillåter. För att fly, får angriparen automatiskt lättare att hitta en blotta, +5% i Off.

### Närstrid (>2-0.5m)

Är kämparna i denna zon strider de vanligtvis. Om någon väljer att fly så får den flyende -25% Def.

### Närkontakt (>0.5m)

I denna zon är det grepp, brottning och fasthållningar som gäller. Om någon väljer att fly, får den flyende -50% i Def.

## Att fly

Att fly från en strid betyder att man slutar att slåss och springer sig väg. För att lyckas måste man först lyckas med att undvika en attack, se Undvika. Har man klarat sig kan man fly till nästa zon, till man är i zonen *fritt avstånd*. I varje zon slås ett nytt initiativ slag, vinner den flyende kan hon/han fortsätta fly. Förlorar den flyende måste ett nytt undvika slag slås.

Man kan även fly utan att undvika ett angrepp. Man blir då ett lätt byte eftersom man inte får lägga till något defensivt värde och man får dessutom avdrag i sitt Def., se ovan. Vinner man ett initiativslag kan man fly innan striden börjar (endast till nästa zon, där nytt initiativ slås).

När man flyr så får man bara fly till nästa zon, vilket gör att det krävs flera slag att fly ifrån en närkontakt. Detta gäller endast om det inte finns några andra omständigheter.

## Undvika

Att flytta sig förbi en attack, ducka eller att finta är ett sätt att klara angreppet utan att använda tillhyggen. För att lyckas med att undvika slår man först ett vanligt slag för att se om man lyckas med färdigheten. Lyckas man kan man tillgodoräkna sig FV i färdigheten Undvika till sitt Offensiva värde.

Om man väljer att undvika, kan man inte samtidigt utföra ett utfall, eller en annan manöver.

## Gard

Att inta en gard, dvs att ställa sig i balans och höja sitt vapen för eventuell attack eller försvar, ger en liten bonus på +5% i Off/Def. För någon som tränat en stridskonst, eller liknande kan en bonus vara upp till 15% även om det vanligaste är 10%. Läs mer för respektive stridskonst.

## Avbryta angrepp

Ibland inser angriparen att motståndaren har ett defensivt överläge (Def värdet räknas ut innan angriparen skall attackera) och kanske inte vill riskera att skada sig eller sina vapen. Eftersom angreppet är påbörjat blir denna skenmanöver oväntad och angriparen (den som avbryter attacken) får lov att retirera en zon (aldrig avancera) utan några slag. Detta förutsatt att den angripne valde att försvara sig och inte attackera samtidigt eller att den som väljer att avbryta attacken misslyckas med tärningslaget. Då kan hon heller inte fly.

## Avstånds attack

Det kan ibland hända att man blir angripen från distans med pilbåge, spjut, stenkastning, snöbollar, armborst eller kastknivar. Att undvika höghastighetsprojektiler är mycket svårt och om man försöker att undvika, får man ett avdrag på 50% om man är inom halva avståndet för projektilens längsta räckvidd. 25% om man är inom projektilens gräns för räckvidden och är man utanför projektilens räckvidd får man inga avdrag. Även här gäller andra regler för någon som tränat att undvika projektiler. Räckvidd är alltså så långt en projektil kan färdas med precision. Vanligt är att en projektil kan färdas nästan dubbelt så långt, men då med avtagande kraft och precision.

## Finta

Att finta i en strid kan vara nödvändigt för att försöka lura motståndaren. Man kan bara finta ett anfall (vore väldigt dumt att lura motståndaren att man låtsas försvara sig). Om man med ett 1T100 slag lyckas att slå under eller lika med sitt Off på vapnet så har man lyckats med en finta och kan tillgodoräkna sig 10% extra i Off värde. Misslyckas slaget, halveras det totala Off värdet. Motståndaren går inte på finten.

## Initiativ

Så fort någon vill angripa slås först ett initiativslag 1D100 + initiativ (INT) av alla inblandade i striden. Den som får högst börjar och får först bestämma vad hon vill göra. Om angreppen sker utan vetskap av den angripne slås istället ett perceptionsslag, för att se om attacken upptäcks alls, se Perceptionsslag. Personen som vinner initiativslaget kan välja att vara passiv, aktiv, fly eller attackera på valfritt sätt. Väljer personen något annat än attackera måste ett nytt initiativslag slås innan striden kan börja. Förlorar man ett initiativslag kan man inte attackera på grund av rädsla och mental blockering eller att man hamnat i ett dåligt läge vilket också hindrar att man kan utföra angrepp. Detta slås första gången någon inleder en strid och när motståndarna kommer in *på långt avstånd*.

Den som lyckas med ett initiativslag får dessutom +10 på sitt Def el. Off värde. Den som vann sitt initiativslag, men som misslyckas med sitt angrepp eller sin handling, får -10 i nästa initiativslag.

## Två Vapen

Två vapen är en färdighet som kan ge ett bra övertag i närstrid. Om inte karaktären är ambidextriös så får hon avdrag på att hantera det vapen som inte är i svärdshanden, se Svärdshand. Ytterligare krav är att karaktären måste orka hantera båda vapnen med lätthet, annars kan inte färdigheten tillämpas. Läs mer om det under bärformågan.

Slaget för färdigheten slår man innan man slår sitt Offensiva slag. Lyckas slaget, så kan man utdela två attacker. Först en vanlig med sedvanlig procedur. Efter det slås proceduren om för sitt andra vapen. Motståndaren måste ha sköld, färdigheten Två vapen, Snabbattack/Försvar eller ett annat tillhugge för att kunna försvara sig som vanligt, annars halveras motståndarens Defensiva värde. Om motståndaren endast utför en vanlig attack, kan du svara med att försvara dig, skulle det misslyckas har du ett försvar kvar, men motståndaren har då halv Offensivt värde. Klarar du första försvaret, kan du direkt utföra en attack, med motståndarens halva Defensiva värde. Svärdshandens försvar/attack kommer alltid först.

## Sköldar

Sköld är en färdighet som man slår ett slag för att se att man lyckas. Lyckas man kan man tillgodoräkna sig det framslagna värdet till sitt totala Def. Är sköldens värde avgörande för att avvärja attacken har man lyckats att blockera med skölden.

För att använda sköld, måste personen med lätthet orka bära den (annars får personen avdrag på både sköld och sitt vapen). Sköldar fungerar lite olika, beroende på storlek. Det finns liten, lätt, medel, lång, stor och väldig sköld.

Var noga med reglerna för material, då sköldar tenderar att gå sönder. Det kan även vara en liten sköld som skall stå emot en stor yxa, vilket ofta resulterar i att yxan går rakt igenom. Om man har sköld och i förväg talat om att man vill primärt försvara sig med den och lyckas med ett försvar, är det skölden som kommer att träffas, istället för någon annan kroppsdel. Har man inte sagt något om hur man gör med skölden, kommer man slå fram var anfalllet träffar. Detta gäller inte avståndsvapen eller om angriparen siktar på en kroppsdel. Sköldens försvar slås efter en ev fint ifrån angriparen. I de fallen tillgodoräknas hela det framslagna värdet, försvararens defensiva värde.

## Rustningar

Så länge rustningen är hel, så skyddar den ett visst antal skadepoäng vid träff. Är rustningen trasig, skyddar den mindre eller inte alls, se material och materialvärde. Nedan är förklaringar över de olika värden en rustning kan ha.

Namn	Namn på rustningsdel.
Material	Material namn.
H. Material värde	Material värde. (höger och vänster)
V. Material värde	Material värde. (höger och vänster)
Krosskada	Skydds-poäng mot krosskada (K)
Stickskada	Skydds-poäng mot stickskada (S)
Skär/Eggskada	Skydds-poäng mot egg/skärskada (E)
Annat	Skydds-poäng mot ?
Övrigt	Magi eller övrig information.
Innefattar	Kroppsdelar som skyddet berör.

Om ett vapen skulle slå en skada som är större än vad materialet skyddar, räknas det som om vapnet trängt igenom rustningen. Rustningen kommer dock att skydda nästa gång, men då med halverad MV samt avdrag för ev skada, på just den kroppsdel. På rustningar fungerar alltså materialregeln lite annorlunda. Detta gäller inte alla rustningar.

$$MV = MV - (MV / 2 + \text{framslagen skada})$$

När MV närmar sig 10, så hänger rustning eller sköld knappt samman.

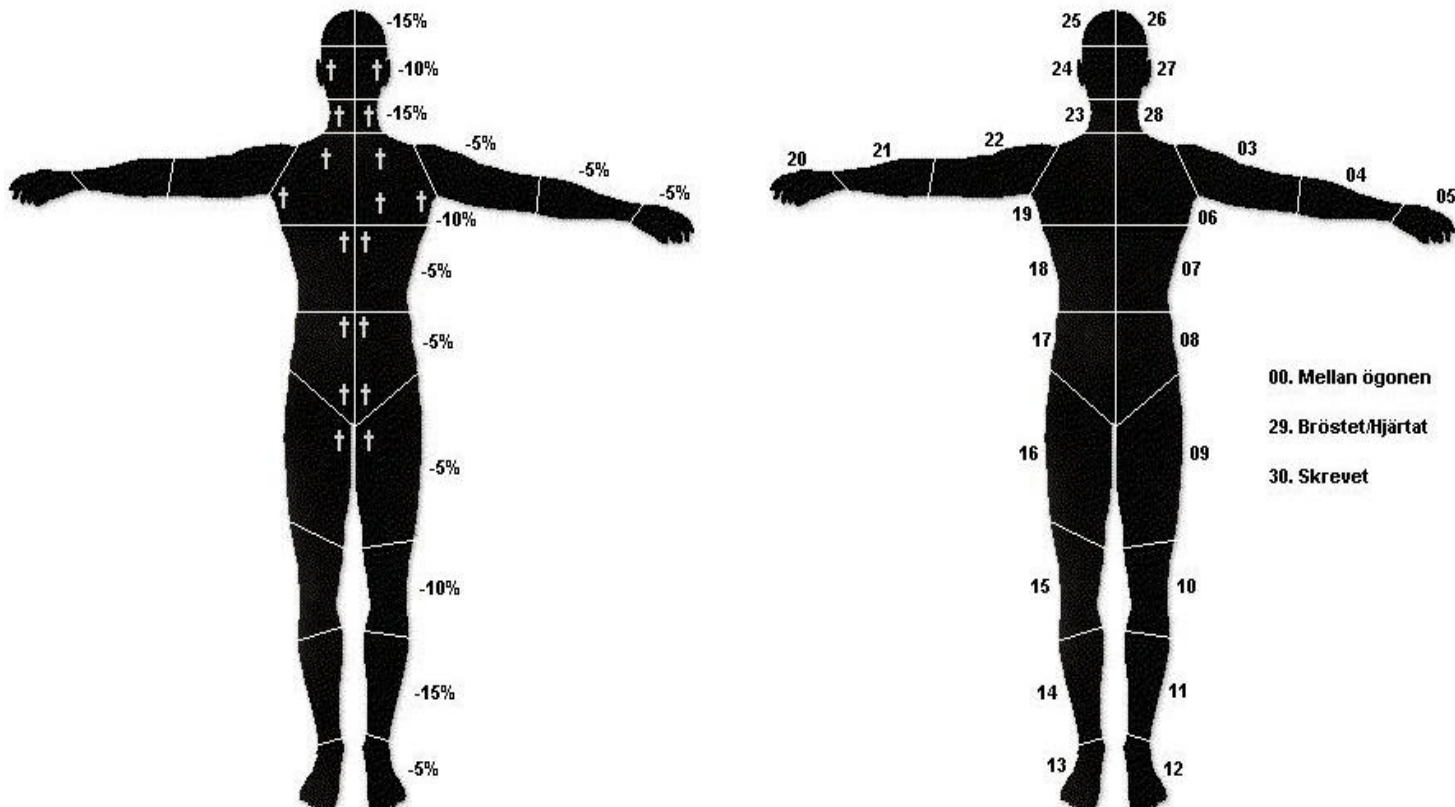
## Vapen och Rustningsvård

Betänk att eventuella rustningar och vapen är oftast gjorda av stål. Hamrat och smitt stål rostar snabbt, ibland på ett par veckor, vid fuktigt väder. Det krävs att hålla sina stålföremål rengjorda och ibland även inoljade. Ute till havs eller områden nära havet, påverkar även saltet stålet negativt, så att det rostar snabbare. Noggrant rengörande av rustning och vapen, efter en strid är viktigt för att bevara vapnens skärpa, eller rustningarnas skydd.

Vid normalt förfall och rostskador kan man räkna med ett avdrag av 1 poäng i total skada, eller i totalt skydd varje månad, för stål föremål. Dessutom ett bortfall av 1T6 i MV varje vecka. Hamnar föremålet efter ett rostangrepp på en torr och fördelaktig plats, avstannar förfallet efter 1T6 veckor.

## Träfftabell

Var träffar skadan? Slå detta slag innan ni slår för attacken, då spelaren måste få en chans att välja om hon vill sikta mot särskilt mål. Slå en tärning i tabell för att se var skadan sker alternativt att spelaren valt att sikta med sitt vapen. Detta ger 5%-15% avdrag. Se nedan.



Väljer personen att låta slumpen avgöra var slaget träffar, slår spelledaren 3T10 och adderar summan. Se nedan.

Korsen på figuren visar på kritiska punkter som utgörs av både känsliga nervbanor samt blodkärl. När somliga av blodkärlen skadas, kan personen förlora mycket blod snabbt. Personen blir yr, svag och kan förlora medvetandet fort. Utan hjälp förblöder troligtvis personen. Givetvis är njurar, ryggrad, mjälte, lungor och huvud något man måste vara försiktig med och skydda för att undvika fatala skador.

Ganska högt upp, på insidan av låren sitter både en ansamling nerver och blodkärl. Om denna del utsätts för skada finns en risk att blodkärlen skadas och personen dör av blodförlust. Skadan har svårt för att läka samt orsakar stor smärta.

Högre upp i nedre delen av magen, är ytterligare en kritisk punkt. Om blodkärlen skadas, riskerar även här, personen att dö av blodförlust. Skadas tarmar eller urinblåsa, kan det leda till komplikationer i form av blodförgiftning, svåra smärtor och död.

Strax under sista revbenen, finns magsäcken. Skadas den orsakas troligtvis en blodförgiftning. Skulle något revben skadas, kan det gå av och punktera lungorna. En punkterad lunga resulterar oftast att lungan vätskefylls, kollapsar och ytterligare svårigheter med att andas gör att skadan ofta leder till döden.

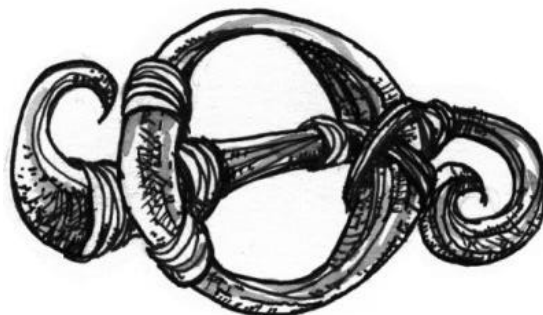
Hjärtat sitter, förhållandevis, väl skyddat, men skadas det, är det inte mycket som håller personen vid liv.

I armhålorna, liksom vid nyckelbenen, en liten bit in i kroppen sitter viktiga blodkärl, som vid skada oftast leder till blodförlust.

Skada mot hals eller nacke är väldigt kritiskt, då halspulsådern är vital del för att bibehålla blod till huvudet. Blodkärlen är dessutom ganska ytliga. Struphuvudet är skört och kan punktera andningsvägar och förhindra andning, vid skada. Nackkotorna kan vid kraftig rubbning leda till avslitna nervbanor och snabb men plågsam död.

Hela huvudet är otroligt viktigt att skydda från alla typer av skador. Huvudet är en vital del för vår funktionalitet. Mest känsligt är bakhuvudet (där en stor del av *synen* sitter) samt tinningarna och ögonen. Öronen är känsliga för hastiga tryckändringar, som ett snabbt slag med öppen hand.

Med vetskap om detta verkar den mänskliga kroppen väldigt skör – *det är den*. I spelet är verkligheten något rubbad och man tål litet mer än i normala fall. Ett spel kan i annat fall vara över väldigt snabbt.





## Träff eller miss?

Överstiger Off. värdet nu motståndarens försvar(Def), så har fullgod träff utgjorts. Överstiger inte värdet, så kanske attack ändå utdelats men varit lätt att undkomma eller blockera/parera. Överstiger försvaret attacken så har motståndaren lyckats med sitt försvar och angriparens och försvararens vapen kan ta skada. Se Regler om material.

Skillnad vid Offensivt/Defensivt värde	
Skillnad %	Effekt
0	Likvärdiga utfall. Försvar lika bra som angrepp.
1	Den förlorandes vapen/skydd tar full framlagen skada, -15 i initiativ.
2	Den förlorandes vapen/skydd tar full framlagen skada, -10 i initiativ.
3	Den förlorandes vapen/skydd tar full framlagen skada., -10 i initiativ.
4	Den förlorandes vapen/skydd tar halv framlagen skada., -5 i initiativ.
5-10	Den förlorandes vapen/skydd tar halv framlagen skada.
11-16	Den förlorande känner underläge, då det var svårt att försvara sig.
17-96	Angreppet missar motståndaren.
97+	Uppstår denna skillnaden i strid uppstår fummel för den förlorande. Samt om träningsresultatet blir 00.

SL bör ställa frågan om spelaren vill försvara sig med ev. tillhygge primärt eller inte. Detta måste göras upp innan ev. strid. Om det blir ett lyckat försvar, men skillnaden på Off och Def var såpass liten att anfallet kommer att träffa ev. rustning/skydd, kan det vara dumt att skydda sig med sin pilbåge om det var sitt enda vapen. Går den sönder står man obehäpnad. Då kanske det är bättre att ta skadan emot kroppen, speciellt om det är en svag motståndare. Se regel om Sköld.

Alla dessa taktiska val är givetvis upp till spelaren själv att bestämma. Reglerna skall kunna erbjuda ett komplext system som är rikt på variationer. Givetvis skall SL fatta egna beslut, för det uppstår alltid situationer som ingen tidigare tänkt på.



## Skada mot huvudet

Vid ett krosslag i huvudet, eller ett slag med annat vapen som kan jämföras med ett krosslag, t ex ett svärdshugg skyddat av en god hjälm, eller fall med slag i huvudet, finns det risk för hjärnskakning. Överstiger skadan hälften av vad karaktären har HP i huvudzonen (gäller hela huvudet), så riskerar karaktären hjärnskakning. Slå ett normalt FYS slag, misslyckas slaget, drabbas personen av lätt hjärnskakning.

Om karaktären har förlorat upp till 90% av sin totala HP i huvudet, och misslyckas med sitt FYS slag, drabbas karaktären av *svår hjärnskakning*.

Vid lätt hjärnskakning kan personen förflytta sig, gående, men sällan mer än 3 timmar / dygn.

Uppkastningar, illamående, huvudvärk, synnedbjudning är vanligt i 1T6 dagar. PER minskar med – 1T8, MOT –1T4, FÖR –1T2 samt alla färdigheter som är baserade på de grundegenskaperna.

Vid svår hjärnskakning förlorar personen medvetandet och vara i en orolig medvetslöshet som kan vara 1T6 dygn. Självläkning påbörjas inte förrän efter den tiden, då fasen övergår i samma symptom som vid lätt hjärnskakning i 2T6 dygn. Psykologiska och neurologiska bortfall kan bli bestående. En svår hjärnskakning, utan vård, leder ofta till död.

För att drabbas av hjärnskakning, måste huvudet slås i hastig och kraftfull rörelse. Hjärnan slår mot bakre skallbenet och deformation av hjärnstammen uppstår. Vid slag i huvudet, slås ett FYS slag, misslyckas slaget, svimmar (ibland medvetslöshet) karaktären i 2T10 minuter, även om det inte leder till hjärnskakningar.

## Medvetslöshet och avsvimmning

Att ha svimmat och vara medvetslös kan vid första anblicken se lika ut, men är i praktiken långt ifrån varandra. En avsvimmad person förblir i ett sömnlignande stadie mellan 1-20 minuter.

Vanligtvis kan uppvaknandet påskyndas av höga ljud, lätta skakningar, starka lukter etc. Dock bör personen behandlas varsamt, då svimmningen kan bero på en skada som kan förvärras vid ev. förflyttning. En person som drabbats av svimmning, måste få mycket luft, lätt att andas och lugn miljö att varsamt vakna. En person som varit avsvimmad kan känna sig svag i upp till 1T6 timmar. Svimmningar kan uppkomma av att hjärnan får för lite syre eller blod. Detta kan uppstå vid chock, slag, värme, syrebrist, tryck, eller andra orsaker. Somliga personer kan skrämmas till svimma, vid till exempel åsynen av blod eller något, som för dem, upplevs som skrämmande.

Medvetslöshet är betydligt allvarligare än en vanlig svimmning. Vid medvetslöshet reagerar inte personen på smärta och verkar lida av totalt avsaknad av reflexer. Ofta beror medvetslöshet på någon allvarlig skada vilket i sin tur behöver läkarvård. Medvetslösheten kan sitta i mellan någon timme till flera månader, men längre än så brukar vara obotliga. Personen behöver näras och utan rörelse förtvinar långsamt muskler och leder. Vid medvetslöshet så slås den första veckan ett svårt FYS slag varje dag, för att uppvakna. Efterföljande tid, slås ett normal FYS slag varje vecka, och efter 3 veckor, slås ett FYS slag varje månad.

Varje vecka förlorar en person utan aktivitet 1 p i FYS, MOT, STY och SMI.

Svimmningar kan inträffa vid chock, rädsla, syrebrist etc. Vid skada kan man svimma om en och samma skada ger mer än 1/3 av den totala HP. Vid ett misslyckats FYS slag, svimmar personen.

Medvetslöshet inträffar ibland vid vissa sjukdomar och förgiftningar, se förgiftningar och sjukdomar. Medvetslöshet kan även uppstå vid kroppsskada. Om en och samma skada gör mer än 2/3 av personens totala HP, så måste personen slå ett lyckat MEN slag för att motstå smärtan och inte bli medvetslös. Efter detta måste ett FYS slag slå för att se om personen svimmar (gäller inte om MEN slaget misslyckats).

## Chock

Den vanligaste orsaken till chock är en skada som orsakar blödning. En skallskada orsakar inte chock, om den inte står i samband med en annan skada. Chock beror ofta på ett rubbning av cirkulationen, som även kan påverka hjärtat. Olika chocktillstånd beror på olika skador och yttrar sig något olika. Chock uppstår oftast efter en allvarlig traumatisk skada, som ett djupt sår i t ex en kritisk punkt. Att hamna i chock kan bero på flera orsaker och behöver ofta läkarvård (t ex vid andningssvårigheter). Att åtgärda en chock med de tillgängliga hjälpmedel som finns, är i princip omöjligt. Man kan lyckas klart bättre på onaturlig, magisk väg. Ett lyckat slag med Första hjälpen kan avgöra vad orsaken till chocken är. Ofta krävs det ett kirurgiskt ingrepp för åtgärdande. SL tillskriver chock som en typ av skada, om skadan övergår 80% av en kritisk kroppsdel totala HP vid ett och samma skadetillfälle. Skadan är då automatisk traumatisk. Chocktillstånd brukar vara livshotande.

## Trauma

Trauma beror ofta på en yttre fysisk skada som på något sätt kommer att ändra den drabbade av en livsomställning. Trauma är både en fysisk och psykisk påverkan. En lättare skada som ett nålstick i armen påverkar sällan en människa traumatiskt. Människan vet att såret läker och att det inte ger några men. Men om armen skulle huggas av, kommer detta att påverka människan senare i livet och även sätta spår psykiskt. Trauma är en allvarlig skada, som av SL skall användas för att beskriva skadeverkan.

## Förblöda

Blodvolymen hos en vuxen människa ligger på ca 70 ml/Kg och måste kompenseras, för att inte drabbas av blodförlust. En vuxen människa kan ha mellan 5-7 liter blod. Vid djupare sår med avslitna artärer, kan en människa blöda ihjäl. Beroende på hur allvarlig skadan är, så tar det olika lång tid. Om en skada vid ett och samma skadetillfälle överstiger hälften av en kroppsdel totala HP, anses skadan vara svår och måste tillses för att inte riskera blodförlust som kan leda till svimmning, medvetslöshet eller död.

Är skadan svår eller svårare, beroende på typ av angrepp, kan en person förblöda efter 2T10+FYS minuter. Efter halva tiden måste ett svårt FYS slag slås varje minut för att behålla medvetandet och inte drabbas av svimmning.

SL bör betänka att när det gäller mindre och tvära skador kan artärerna krympa och förhindra blodförlust (akut blodförlust avstannar vid  $\frac{3}{4}$  av tiden, personen klarar sig, men är medvetslös. Se *medvetslös*). En allvarlig eller långsgående skada kan ej artärerna sluta sig och akut blodförlust är ett faktum.



## Inre blödningar

Kan uppstå vid vissa sjukdomstillstånd eller vid yttre fysiskt våld. Huden och musklerna brister inte utan organ eller blodkärl spricker och blodansamlingar stör kroppens cirkulation. Man drabbas ibland av chock. Med den kunskap som finns, är en inre blödning i princip omöjlig att åtgärda, annat än på onaturlig väg.

Detta gäller om en krosskada, vid ett och samma skadetillfälle överstiger hela HP värdet av en kritisk kroppsdelens totala HP. Utan hjälp drabbas personen av chock efter 2T6 timmar.

## Benfraktur

Uppstår ofta av yttre fysiskt våld. Uppstår oftast där benet är oskyddat av muskelatur/fettvävnad, t ex käkben, nyckelben, händer, armar och smalben. Uppstår om en krosskada vid ett och samma skadetillfälle orsakar mer än  $\frac{3}{4}$  av kroppsdelens totala HP. Undantag magen. Benfraktur i skallen leder ofta till döden.

## Smärta

Smärta är något som man kan drabbas av vid skador, oftast fysiska. Ibland kan man utstå otroliga skador utan att känna smärta, om man inte vet att skadan finns där och finner det osannolikt. Smärta är impulser till hjärnan som talar om att skada pågår och vill säga till kroppen att ta sig bort ifrån situationen.

Smärta påverkar alla våra sinnen och kroppsfunktioner. Det är svårt att mäta smärta då alla personen har olika höga/låga smärtrösklar. Vill en karaktär motstå smärta måste hon lyckas med ett svårt MEN slag/moment, eller använda färdigheten Motstå Smärta.

Vi skiljer på akut, svår, plågsam, snabb och lindrig smärta. Om en skada orsakar mer än  $\frac{4}{5}$  av kroppsdelens totala HP i skada är smärtan akut,  $\frac{3}{5}$  svår,  $\frac{2}{5}$  plågsam slutligen  $\frac{1}{5}$  lindrig smärta. Smärtorna är varaktiga olika länge. En akut smärta kan vara 1T3 minuter, ett normalt MEN slag slås för att inte svimma, samtliga färdigheter och manövrer får  $-80\%$ . En svår smärta kan vara i 2T10 minuter och ger  $-50\%$  i avdrag på samtliga färdigheter och manövrer. En plågsam smärta kan vara i 1T6 timmar och ger  $-25$  i avdrag på alla manövrer och färdigheter. Lindrig smärta kan vara 1T6 dagar och ger  $-10$  i samtliga färdigheter och manövrer.

Varje tidsenhet (t ex 1 gg i minuten för akut smärta och 1 gång per dag för lindrig smärta) slås ett valfritt MEN slag för att övervinna smärtan, misslyckas man har man överansträngt smärtan och förlänger smärtan ytterligare ett moment, lyckas slaget halveras avdragen.

Snabb smärta används ofta för att skapa ett irriterande moment, vilseledande smärta, atemi, av t ex kamputövare. Det kan vara en knäpp på näsan, ett nålstick, slag på armen eller en mindre stukning av en led. Smärtan kan maximalt ge  $-5$  i avdrag på manövrer, PER och färdigheter och vara maximalt i 2 moment (vanligast med 1 moment).

## Kronisk smärta

Efter en traumatisk skada eller en allvarligare skada (mer än  $\frac{2}{3}$  av totala HP i en kroppsdel), kan man få bestående smärta, sk *kronisk smärta*. En vanligt FYS slag avgör detta, eller om SL anser annorlunda. En smärta kan påverka periodvis upp till  $-5$  i manöverfärdigheter som innefattar den skadade kroppsdelens.

## Hälsa

Vid träff så antas vapnet träffa, men det är inte säkert att det gör skada. Varje vapen gör en eller flera typer av olika skador, litet beroende på hur det används. En vässad påk kan både göra trubbig skada samt stickande. Vilken skada som man vill åstadkomma väljer självklart spelaren innan attacken, annars avgör SL.

I formuläret har spelaren antecknat vilka olika typer av skada hans/hennes vapen kan göra. Vid varje vapen så finns det hur mycket skada vapnet gör (vanligtvis en eller flera tärningsslag). Subtrahera vad motståndaren har för skydd samt anteckna materialåverkan. Resultatet blir antal poängskada spelaren gör i motståndarens kroppsdel. När en kroppsdel 0 poäng i Hälsopoäng så är den delen bortsliten eller så gott som kapad.

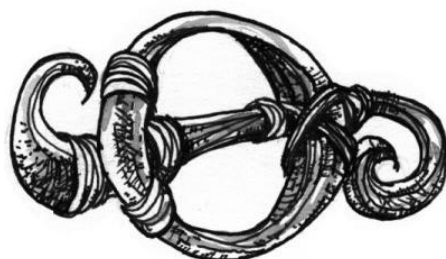
Kroppen delas in i flera träffzoner, men för att förenkla det, så har vi grupperat kroppsdelarna (se tabell). När en skada inträffar mot en viss kroppsdel dras skadan både från den totala HP samt från den kroppsdelen.

Om en skada skulle göra mer skada än vad en kroppsdel har så kommer överstigande summa automatiskt gå in på intilliggande delar. Har en kroppsdel fått mer än 50% (avrunda nedåt) kan man inte använda kroppsdelen. Skadan är då klassad som en inre blödning/skada och därmed allvarlig. Om skadan inträffar under en och samma träff, kan man drabbas av chock och svimma. Detta gäller absolut om skadan träffar en kritisk punkt. I annat fall slår man ett vanligt MEN slag, om inte SL avgör något annat (ex. det är sällan man svimmar efter att trampat på en spik).

Människan (humanoider) är skapade med dubbel uppsättning av de flesta genitalier. Två ögon, två armar, två ben och så vidare. Detta är troligtvis för att vissa delar skall kunna vara "expendable", dvs förlustbara. Givetvis förlorar vi någon funktion som djupseende, balans etc. men inget som är livshotande. Dessutom kan människan anpassa sitt liv med hjälpmedel och verktyg för att kunna kompensera en del av skadan.

Om skadan blir maximal så kan en person dö direkt, om den träffar på vissa ställen. Se tabell för kritiska punkter. Gör vapnet mer än ett visst antal poäng samtidigt på just en bestämd kroppsdel (se tabell för kritiska punkter) förväntas attacken likaså vara direkt dödlig. Obs detta beror givetvis på hur kraftig eller hur mycket stryk personen i fråga tål.

*Totala hälsopoäng räknas ut efter  $HP = FYS + STY / 2 + ITIO$ .*



<b>Kroppsdelars hälsopoäng</b>									
Kroppsdel	3-6	7-10	11-17	18-24	25-31	32-40	41-49	50-60	61-
H./V. Huvud	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Huvud	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H./V. Hals	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hals	2	2	3	3	4	4	5	5	6
H./V.	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Bröstkorg									
Bröstkorg	3	4	5	6	7	8	9	10	11
H./V.	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Överarm									
H./V.	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Underarm									
H./V. Hand	2	2	2	3	3	4	4	5	6
H./V. Mage	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mage	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H./V. Lår	3	4	5	6	7	8	9	10	11
H./V.	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Underben									
H./V. Fot	2	2	2	3	3	3	4	4	5
Skrev	2	2	3	3	3	4	4	5	5
Ländrygg	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rygg/Axlar	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bak	3	4	5	6	7	8	9	10	11

## Olika typer av skador

Olika vapen kan tillfoga olika typer av skada. Detta står vid varje vapen vilken typ av skada de gör. Vid varje rustning står det vad den skyddar mot. Nedan står de tre vanligaste typerna av vapen skador som är krosskada/trubbiga skador, stickande/perforerande och skärande/egg.

### Krosskada

Alltid knytnävsslag, påkar, klubbor, hammare, stavar och stenar. Även fallskada.

### Stickande

Alltid spjut, pilar, lod, värjor, stickor och ljuster.

### Skärande

Alltid svärd, dolkar, yxor, knivar och hillebarder.

Givetvis finns det vapen som har två eller flera skadetyper. Dessa måste skrivas in i vapnets egenskaper, så att spelaren kan välja hur hon eller han vill använda det.

## Skydd mot olika typer av skador

Skydd och rustningar. Här gäller materialregeln så kontrollera den noga. Skydden skyddar mot olika typer av skador, se material för rustningartabellen. Om rustningen skyddar för flera typer av skador skall detta finnas med. Annars antas rustningen inte skydda för det specifika angreppet.

## Räddningsslag

Räddningsslag är en valfri regel och bestäms *innan* spelet börjar. Om du skulle få ett dödande slag så får du lov att slå ett räddnings slag. Det slag är lika med eller lägre än dina ursprungliga HP, dock max 30%. Slaget slås på 1D100. Det gör att personen kommer att klara livet, med *nöd och näppe*, men absolut inte utan hjälp och absolut inte själv (om inte SL är ruskigt snäll).

## Miljövariabler

Här är några av de olika regler som skall tillämpas på modifikationer vid angrepp och försvar eller andra manövrer som påverkas av miljön runt omkring. Oftast varierar värdet 5% så det är ganska enkelt att lära sig någorlunda utantill. Läser man tabellen så är det endast sunt förnuft som styr. Värdet kan *antingen* läggas till fördel eller dras som straff, men inte både och.

Personen är ljusskygg och striden utkämpas i ljus -5%  
 Personen är sårad -5% - -75%  
 Personen är större +5% i Off, -5% i Def  
 Personen befinner sig i rörelse (balistiska) -5%  
 Personen ligger ned -5%  
 Personen befinner sig högre än sin motståndare +5% - +15%  
 Personen stinker å det grövsta +5%  
 Personen är svulten -5% - 15%  
 Personen är sjuk -5% - -15%

SL får efter varje enskild situation fatta ett beslut fattat på samtliga inverkanse faktorer. Bestämmer SL att en bonus delas ut eller att ett avdrag görs, gäller det. Men kan ändras senare i striden. SL måste bedöma rättvist.



## Flera motståndare

Strid mot flera motståndare kan uppstå. Antingen att rollpersonen attackerar ett gäng eller tvärt om. Då det händer, måste spelaren bestämma (beroende på läge) antingen att försvara/attackerar alla, eller bara mot några utvalda. Är det ett försvar mot två angripare, fördelas det uträknade Off. värdet 50/50. Är det en attack som görs mot två angripare likaså.

Om en karaktär skall försvara sig mot tre attackerare som vi kallar A, B och C så måste spelaren för karaktären välja en primär fiende (oftast den farligaste). I detta fallet A. Det defensiva värdet, som karaktären har är exakt 100% i Off. i färdigheten *svärd*. Det blir för angripare A 50% och 25% för B och 25% för C. Hade karaktären valt att endast försvara sig mot A och B hade hon haft 50% mot A och 50% mot B. Samma sak gäller vid attacker. Om karaktären väljer att attackera fyra motståndare A, B, C och D i den ordningen. Får A 50%, B får 25% och C och D får vardera 12,5%(12%). Observera att man inte nödvändigtvis måste attackera/försvara sig.

## Vapenlängd

Ett kort vapen är enklare att hantera än ett stort och tungt vapen om motståndaren står nära, en regel som inte alltid stämmer. Det beror på den som hanterar vapnet och hur vapnet är konstruerat. Det går inte att säga att ett vapen är sämre i närstrid än ett annat, men för enkelhetens skull generaliserar vi. Det är som vanligt upp till SL att avgöra om något är uppåt väggarna och bör anpassas för situationen.

Den som har ett längre tillhygge brukar ha övertaget. Detta har inte bara att göra med om vapnet gör mer i skada, utan har även en psykologisk effekt för den angripne som kommer att känna underläge, om man inte är tränad för att hantera just det. Ett långt vapen når naturligtvis längre och ger i regel ett övertag, vilket visas i tabellen nedan. Vapnets längd ställs alltid mot angriparens vapenlängd. Kravet för att få tillgodoräkna sig eventuell bonus är att vapnet når hela längden för avståndszonen. Vid fritt avstånd måste man ha ett vapen på minst 5.0 meter för att få bonus och på långt avstånd ett vapen mellan 2 och 5 meter..

Avstånd	Positiv längd
Fritt avstånd (5.0m+)	+15
Långt avstånd (5.0-2.0m)	+10
Närstrid (2.0-0.5m)	+5
Närkontakt (<0.5m)	-





### Stridsexempel

Thor och Baldyr skall kämpa emot varandra i en envig till döden. Thor är utrustad med ett bredsvärd, en förstärkt sköld och en öppen hjälm. Han bär en lång ringbrynja som kroppsskydd. Baldyr är beväpnad med en stridsyxa, en tunnhjälm och läderklädsel. Han har metallskenor för underarmar, bröstkorng samt lår.

Båda kombattanterna stegar in på närstridsavstånd och ett initiativslag slås. Thor slår  $36 + \text{INT}(17) = 53$ . Baldyr slår  $44 + \text{INT}(15) = 59$ . Baldyr lyckas bäst med sitt initiativslag och inleder striden. Han väljer att hugga Thor med sin yxa i hans svärdsarm. Thor slår sitt defensiva slag på 74. Eftersom Thor har en liten sköld (25%) och slaget blir 13 så det lyckas. Han kan addera 13 till sitt Def. värdet, samt sitt svärds Def. Värdet på 25. Inga andra omständigheter påverkar Thor just nu. Thors slutgiltiga Def. Värde är 112%.

Baldyr slår ett ganska lågt slag på 33%. Han valde att sikta på Thors arm, vilket leder till 5% i avdrag. Baldyr lyckades med sitt initiativ slag, så han kan addera 10%, samt sin yxas Off. Värde på 67%. Baldyrs slutgiltiga offensiva slag hamnar på 105%.

Skillnaden är 7. Vilket innebär att Baldyr missade men att halv framslagen skada utdelas (se tabell). Thor har tidigare valt att försvara sig med sin sköld (MV 100) som skyddar 12p mot skärande skador. Baldyr slår skadeslag med sin yxa ( $1T10+2$ ), vilket blir 4. I detta fallet är det endast skölden som skadas, men bara med halv skada. Thors sköld har nu MV 48 samt att den endast skyddar 10 p nu. Striden fortgår. Båda kombattanterna väljer att vara kvar på respektive avstånd.

Nytt initiativslag slås. Thor slår  $77 + \text{INT}(17) = 94$  och Baldyr slår  $33 + \text{INT}(15) = 48$ . Denna gången börjar Thor. Thor väljer att klippa till Baldyr med svärdet. Baldyr slår 41 på sitt Def. slag. Han adderar sitt svärds defensiva bonus på 23%, sammanlagt är Baldyrs Def. värde 64%.

Thor slår 39 och adderar 10 (för lyckat Initiativslag), samt 30% för sitt vapens Off värde. Thors slutgiltiga Off. värde blir 79%. Skillnaden blir  $79\% - 64\% = 15\%$ . Thor har fått in en träff!

Eftersom Thor inte specificerade var han siktade, slår SL 3 st T10 ( $8+3+6=17$ ) och kontrollerar i träfftabellen. Nedre delen av magen, på vänster sida. Ingen kritisk punkt, men Baldyr saknar metall förstärkning där. Baldyr har endast läder som skydd, vilket skyddar 1p och har ett MV på 20. Thor slår 1T10 för att se skada ifrån sitt svärd. Thor slår 7.

$7-1=6$ . Skadan gör 6P i Baldyrs sida. Baldyr har 4P i sidan, vilket gör att svärdet tränger in en bra bit och skadar även mitten av magen ( $1P(\text{skydd av läder}) - 2P(\text{resterande skada ifrån svärdet}) = 1$ ).

Eftersom hugget troligtvis träffar en kritisk punkt får Baldyr en inre skada. Baldyr har ingen färdighet för att stå emot smärta. Baldyr faller ned emot marken av chock och smärta. Han kommer att klara sig, men inte utan läkarvård eller om han klarar att förbinda sig själv. Baldyr är oförmögen att slåss.

Thor är i överläge och slår för att dräpa (Off. 55) och lyckas.

I exemplet ovan är striden fort över, efter två slag. Thor gör ett avgörande och dödligt hugg. I exemplet ovan tas ingen hänsyn till miljön eller det faktum att Baldyr bär en tunnhjälm, vilket ofta verkar nedsättande mot synfältet.

## Infektioner och sjukdomar

Renlighet i somliga kulturer var sällsynt och det är vanligt att folk dör av diverse sjukdomar och infektioner som enkelt kunnat undvikits med lite vatten. Chansen att motstå förgiftningar eller infektioner och sjukdomar är Fysiskt Uthållighet gånger 2, modifierat med giftets/infektionens styrka mot ett D100 tärnings slag.

En sårinfektion drabbar personen efter 2-3 dagar efter att såret uppstod, eller då ett öppet sår utsätts för bakterier, vilka orsakar infektionen. Ett nytt slag slås varje gång SL finner det nödvändigt. Om såret drabbas av infektion, tär det på personen. För varje dag minskar motståndskraften med -10%. Om personen efter drabbad infektion misslyckas med slaget finns en risk för blodförgiftning. Personen måste med en gång lyckas med ett motståndsslag. En infektion varar i ungefär en vecka eller tills lyckat motståndsslag (som slås varje dag). Det dröjer ytterligare några dagar innan personen är helt återhämtad. Medan personen är sjuk, räknas FYS samt STY som halverad. Om en blodförgiftning inträffar, syns en liten mörk strimma utifrån där blodförgiftningen uppstod. Denna söker sig emot hjärtat på den drabbade inom loppet av några timmar. Under denna tiden måste blodförgiftningen åtgärdas. Ibland, men ytterst sällan hjälper faktiskt åderlåtning eller iglar.

Alver drabbas aldrig av infektioner, blodförgiftningar eller några naturliga sjukdomar.

## Köldskador och brännskador

Vid hastig och/eller kraftig exponering av kyla kan kroppen få köld eller *frostskador*. Vätska i hud och vävnad kan frysa och i sin tur störa cirkulationen. Vid lättare skador kan skadan återgå om man tinar och värmer det som blivit skadat. Har skadan verkat under en längre tid eller om skadan varit svår, kan vävnad vara skadad för gott. I dessa fall kan brist på blodflöde i kroppsdelar få dem att *dö* och ruttna, dvs orsaka *kallbrand*. Detta i sin tur leder till allvarlig blodförgiftning. Vid frostskador kan inte huden andas vilket kan leda till chocktillstånd, beroende på storlek. Klädesplagg skyddar en viss del.

Är kölden normal slås ett normalt FYS slag -grader i Celsius, för var 5:e minut för att inte riskera att förfrysa. Vanliga klädesplagg kan skydda upp till -5 grader, medan rock, mössa, handskar och tjocka byxor kan skydda upp till -30. Vid en förfrysning förlorar den utsatta -10 i nästa slag, 1T6-3 i skada i totala HP, samt 1T6-3 i skada för utsatt kroppsdel. Slaget slås med lämplig tärning för de mest utsatta delarna. Tänk på att *flera* lager av kläder skyddar bättre. Det är viktigt att cirkulationen inte rubbas i kroppen av för hårt sittande kläder eller plagg, då de mest känsliga delarna behöver varmt blod för att inte förfrysa. De mest utsatta delarna är fingrar, tår, näsa och öron.

Brännskador fungerar annorlunda än köldskador. Vid brännskador försvinner vatten ifrån hud och vävnad och när skadan är allvarlig bränns vävnaden sönder. Vid dessa skador inträffar svårigheter för huden att andas i de aktuella områden, samt kraftigt nedsatt elasticitet i huden. Detta kan leda till att huden brister och att blödningar uppstår. Cirkulationen rubbas och personen kan hamna i chocktillstånd. En brännskada större en utbredd handflata kan leda till chock, även om det är mer ovanligt. Smärtan är stor vid dessa skador.

Utsätts någon för eld eller kraftig värme skall skadan först kontrolleras i omfattning. Hur stort område kan ha blivit skadat. Vidare ses antändningsbara skydd, såsom tyg och torrt obehandlat läder som negativt, vilket endast förlänger skadetiden. Skadetiden är den tid som den angripne utsätts för värmen, vilket avgörs ifrån fall till fall och bestäms av SL. Eld kan varieras i värme och intensitet, vilket också detta avgörs av SL. En faktor varierande mellan 0-10 (normalt 3 för opåverkad brandeld av t ex en fackla), adderas till 1T6 vilket dras av totala HP. Därefter dras faktorn från varje kroppsdel som blir utsatt, för varje moment, tills värmen/elden är avlägsnad. Ofta skyddar ett icke antändligt material med MV över 25 allt ifrån 1-5 moment, vilket är beroende på material, tjocklek och eldens temperatur.



## Stridskonster

För flera tusen år sedan grundades den första stridskonsten för att man skulle kunna försvara sig mot angripare på ett effektivt sätt. Kampkonst, självförsvar och brottning är alla olika former av stridskonster, nedan följer några beskrivningar som finns i Arxedus.

Förutom att alla olika stridskonster kräver lång och hård träningen krävs en hel del teoretiska och filosofiska kunskaper för att kunna kalla sig utövare av någon form. Varje form är bra på olika delar och olika människor passar för olika stridskonster. Vissa människor passar för *grepp tekniker* bättre än för sparkar och tvärtom. Man kan aldrig säga att en stridskonst är bättre än någon annan, då de är utformade för sitt ändamål och anpassade därefter.

Det bör tilläggas att de finns fler än dessa stridskonster i världen och det finns hundratals varianter av en och samma stridskonst. Här är bara en liten samling med något hämtat från varje väderstreck. Stridskonsterna finns framförallt i Österländerna och är otroligt sällsynta i övriga världen. Mycket få behärskar stridskonster.

Lägg märke till att ett AV i en stridskonst gäller som både defensivt och offensivt. Se Stridsregler för regler angående detta. För en alldeles vanlig strid med nävarna så gäller färdigheten slagsmål, vilket även går bra för de övriga stridskonster som finns i världen, såvida de inte skiljer sig åt för mycket ifrån vanligt slagsmål. Skall man använda sin stridskonst i obeväpnad strid gäller att man slår ett slag för att se om man lyckas med attack eller försvar. Vid varje stridskonst finns specifika regler.

Skall man använda sin stridskonst i samband med en annan färdighet, som t ex lätta svärd, undvika eller klättra. Slå först ett slag för stridskonsten och adderar sedan värdet till AV för den specifika färdigheten. Eventuella ERF delas mellan stridskonst och färdighet förutsatt att spelaren sagt ifrån att använda stridskonsten för manövern.

## Slagsmål

Då ett slagsmål uppstår, dvs då två eller flera inblandade börjar slåss utan tillhyggen gäller några speciella regler och varianter av regler som står beskrivet nedan. Förutom vanliga sparkar och slag förekommer grepp, låsningar, bett, klös och hårtag. Om ett slagsmål endast utövas med slag och sparkar fungerar det som i vilken strid som helst med vapen, se Stridsregler. För grepp och kast, så gäller först och främst att man lyckas ta sig in till rätt avståndszon och för att koppla ett grepp krävs färdigheten subtraherat med motståndarens SMI ( $AV = \text{Färdigheten} - \text{motståndarens SMI}$ ). Efter detta kommer ett nytt INT-slag att slås och vinner motståndaren tar han sig loss om den som håller greppet misslyckas med ett Färdigheten – motståndarens SMI igen. Annars sitter hon fast och kan inte utföra någon handling (om ingen magi eller specialfärdighet används).

För att kasta eller fälla sin motståndare, inom de ramar som ges för miljö, stridskonst och geografisk position, gäller ett lyckat slag för färdigheten.

För att göra ett regelrätt knytnävsslag, spark eller fällning krävs inga egentliga förkunskaper. Utfallen är givetvis mycket klumpigare än någon som tränat eller studerat en fällning. Man kan utföra de enklaste attackerna med färdigheterna spark och slag. Generellt gäller att alla attacker ovanför midjan som t ex slag, klös, bett, riv, skallning, grepp, fasthållningar, strypningar etc. faller in under färdigheten slag och alla attacker som sker under midjan som t ex spark, knäning, benlås, fällningar, svep eller stämplingar faller in under färdigheten spark.

Spark och slag är två färdigheter alla har, även om man inte tränat eller köpt färdigheterna vid skapandet av karaktären. Det är samma färdighet som används när man attackerar som när man försvarar sig. Ett slag ger 1T3 i skada och en spark ger 1T6 i skada. Se Färdigheter för att se grundchanserna för dessa två.

## Parjatai

Det sägs att Parjatai är den första kampkonsten som uppfanns och utvecklades. Den uppfanns av en banirisk munk som efter år studerat hur vilda djur slogs mot varandra i de Celiska djunglerna. I flera år förfinade han teknikerna som mestadels gick ut på att trycka bort angreppet och att förflytta sig själv till bättre positioner. Han använde öppna händer för att skapa större precision och för att lättare ta grepp om angriparens kläder och tillhyggen. Han insåg även att överlägsen fysisk styrka och smidighet gav övertaget. Han skrev tre rullar om hur man tränade och sju rullar för de tekniker som han ansågs ligga till grunden för Parjatai. Efter detta skrev han tretton rullar om filosofin och grundtankarna med mycket hämtat ifrån den baniriska läran. Han ansåg att om alla människor i hela världen kunde Parjatai, behövde ingen känna sig förtryckt eller underlägsen någon annan. Han gav sig ut i världen för att ge alla han mötte på vägen sin kunskap. Efter flera års vandring hade han nått Ghatō där han grundade ett tempel och strax därefter avled han. I templet tränade hans lärjungar för att bli baniriska och parjataiska mästare. Först när de nått mästarstatus fick de ensamma lämna templet för att bege sig ut i världen för att predika och lära andra.

Detta var för flera tusen år sedan och Parjatai är sedan länge bortglömt, men det är inte otroligt att templet finns kvar eller att de flesta stridskonster härstammar ifrån munkarna som vandrade ut i världen.

## Pugilism

Pugilist är en slagskämpe som endast slåss med knutna händer. Han har tränat att slå snabbt och hårt i flera år. Ofta är en pugilist någon som åker omkring i olika byar för att utmana folk för pengar. Ett självsäkert beteende och kanske en bruten näsa hör till livsstilen.

## Brottning

Den klassiska brottningen, egentligen en idrott, där man vinner genom att hålla fast sin motståndare på rygg genom att använda kast och grepp. Balansen och styrkan är lika viktig som tekniken för att vinna. Brottning är inte skapat att användas på stridsfälten men en duktig brottare kan mycket väl ge sin motståndare en redig omgång då mycket går att tillämpa i vanlig strid. En match varar sällan längre än 5 minuter och man slåss naken, ibland med höftskynken. I södra delar av den Stora Kontinenten slåss båda brottarna inoljade, allt för att göra det svårare. Brottning är en publiksport som brukar vara vanligt hos många kejsare runt om i världen. Kyrkan har sedan länge bannlyst denna form av hedniska riter.

## Glima

Nordmännens kampsport som i många fall är lik brottning. Glima är en tävling, men en duktig glimuman är en svår motståndare även i strid. I Glima greppar kombatanterna ett rejält tag om varandra innan matchen börjar. Därefter börjar båda att cirkla åt höger och på en given signal får de börja att försöka att kasta och fälla varandra. Man har förlorat om man förlorat sin balans eller rör marken med någon del av sin överkropp. Det finns ungefär femtio tekniker (bragd) som brottarna (glimumenn) kan lära sig.

I Darlheim uppskattas glima och brottarna är högt aktade. Liksom brottning är även denna form av hednisk rit bannlyst av kyrkan.

## Yego

Yego är en kampform som sägs härstamma ifrån områdena kring Dai och Ghat. Den skapades av bönder som gjorde uppror och tvingades slåss mot kejsarens soldater med de enklaste av tillhyggen såsom trästavar, högafflar, hackor, påkar och sina bara händer och fötter. Teknikerna som användes var hårda och tanken var att göra så stor skada som möjligt, för att undvika en långdragen strid med en beväpnad och en bepansrad motståndare. Yego saknar nästan helt kontrollgrepp eller grepp utan är explosiv form som innehåller hantering av vissa vapen, slag och sparkar. Slagen i Yego är riktade mot huvud, hals, bröstsidorna, buken och skrevet. För att bli en yegomästare måste man träna i minst 10 år och gå i lära. Träningen är hård och innefattar ofta att man härdar, bygger upp brosk i händer och fötter för att göra dem mer beständigare mot soldaternas hårda stål rustningar.

## Panata

Panata tros härstamma från centrala delarna av den Stora kontinenten då man misstänker att Nabaldiska spioner tränades att mörda viktiga personer eller små grupper av människor på beställning. Panata innefattar förutom slag och sparkar, tekniker för avståndsvapen, gömma sig, smyga, klättra och sju sätt att ta sitt eget liv. Panata är mycket sällsynt idag och utövas bara i hemlighet. Ibland är vissa kontroversiella klaners tjänster till salu. Panata är lämpligast om motståndaren inte anar anfall och de som utövar Panata har massor med överraskningar i sin skjortärm, bokstavligen.

## Ridande skytten

Ridande skytten utvecklades av de i Edor ridande soldater som stred till häst. Att utan händer rida hästen och hantera flera olika typer av vapen. Stångvapen, kastvapen, spjut, lansar, svärd, pilbågar, armborst och sköldar. Ridande skytten kräver lång träning och en häst man känner och kan lita på. Även om ridande skyttens tekniker går att tillämpa utan häst, så är de utformade så att man måste använda sig av hästens rörelse kraft och positionering. Ridande skytten blev fruktad av många motståndare. Det mest säregna är de öronbedövande stridsrop som skall vrålas för att göra sig mer följsam med sin häst, göra att hästen lyssnar till sin ryttare och att sätta skräck i fienden.

## Samanda

Samanda är ett sätt att träna sin kropp, så att den blir vig och spänstig. Till detta har man anpassat en serie slag, sparkar och grepp som lämpar sig just för smidiga personer. Samanda innefattar många hopp, volter och hjulningar för att undkomma angriparens attacker och att överraska med ett slag eller en spark ifrån en oberäknelig vinkel. Samanda är populärt i sydvästra delarna av den Stora kontinenten.

Stridskonst	Innefattar	Regel	Kostnad
Brottning	Grepp, låsning, fällningar, fallteknik och kast	Vid lyckat slag +10% till nämnda färdigheter.	3
Glima	Grepp, fällningar, fallteknik och kast	Vid lyckat slag +10% till nämnda färdigheter.	2
Yego	Slag, spark, trästav, högaffel, dolk och påk	Vid lyckat slag +10% till nämnda färdigheter (ej vapen färdigheter). +1 i skada för slag och spark samt +2 i skada för vapen.	4
Panata	Slag, sparkar, påk, ninjato, stav, kedja, kastdolk, kaststjärna, blåsrör, dolk, smyga, gömma sig och klättra	Vid lyckat slag +10% till nämnda färdigheter (ej vapen färdigheter) +1 i skada vid slag, sparkar och vapen.	5
Ridande Skytten	Stångvapen, lätta avståndsvapen, avancerad ritt, lätta svärd och sköld.	Vid lyckat slag +10% till nämnda färdigheter	4
Samanda	Luftakrobatik, slag, spark, fallteknik och undvika	Vid lyckat slag +10% till nämnda färdigheter	4
Pugilist	Slag, motstå smärta	Vid lyckat slag ges förutom träff 1D3+1 i skada. Samt 10% i övriga färdigheter.	2
Parjatai	Slag, spark, fällning, avväpning	Vid lyckat slag ges 1D3+1 i för slag och 1D6+1 för spark. +10% vid övriga färdigheter.	6

# Magi

Magi är något oförklarligt och mystiskt, så vi tänker inte börja med att förklara någon teoretisk bakgrund om vad magi är. Vi kan fastslå att magi är något endast några få kan hantera och att man kan skapa storslagna dåd med det. Magi är inte enkelt och i fel händer kan det vara ett mycket farligt vapen.

Magi i sig själv är varken gott eller ont, men man kan använda det till att skapa och att förstöra. Det är den som brukar magin som präglar den av ondska eller godhet. I Arxedus har vi, för att förenkla reglerna, delat in magin i grupper. Vi har besvärjelsemagi, häxmagi, shamanism, symbolism och mirakelmagi. Besvärjelsemagin är svårast att hantera men ger utövaren stor frihet. Besvärjerskan skapar en inre bild av vad hon vill göra och med ord, gest eller tanke aktiverar det. Med besvärjelsemagin kan man göra i princip vad som helst.

Häxmagi är, till skillnad från besvärjelsemagin, mer låst till formler och riter. En formel kan ta olika lång tid att utföra och i vissa fall kan det kräva tillbehör, såsom örter, rökelse, oljor etc.

Häxmagin är inte på något sätt svagare än besvärjelsemagin, bara något enklare att greppa och i vissa fall tar det lite längre tid att uppnå resultat. En duktig häxa kan skapa egna nya formler, och därigenom ges samma frihet som återfinns i besvärjelsemagin.

Shamanism är en form av levnadssätt och magi. En shaman står i mycket nära kontakt med naturen och de djurandar som lever i den. Hon kan rådfråga dem, få hjälp med bekymmer och söka svar i frågor. En shaman behöver tid för att utföra sina verk som ofta innefattar trummor, sång och dans tills shamanen försätts i en djup trans. I transen drömmer shamanen och får kontakt med andarna.

Mirakelmagi är den form av magi, där kraften inte kommer ifrån utövaren utan något annat högre väsen. Ofta handlar det om en gudom, och allt hänger på om gudomen är på humör eller är tillräckligt blickad för att utföra vad undersåten önskar. Denna form är den enda form av magi som Kyrkan tillåter sina präster att utöva. Mirakelmagi kan även komma ifrån mörka och mäktiga demoner, andra gudar och andar etc.





## Häxor och formelmagi

Häxor förknippas direkt med gamla och fula kvinnor som tycker om barn, helst till middag. Förkasta de tankarna och det genus ordet har. En häxa kan vara både manlig och kvinnlig. Ålder och utseende har inget med att vara häxa att göra. Man kan vara hur vacker eller ful som helst. Man kan inte se på någon om hon eller han är en häxa, utan det är både en gåva och ett levnadssätt. En häxa behöver inte vara varken snäll eller elak. De har inga andra rättesnören än sina egna och står hela tiden i makt att göra sina egna val.

Häxor utövar ofta någon form av magi och det är nog vad de flesta förknippar med häxor. Kyrkan förknippar dem i samdräkt med den mörke och har i alla tider förföljt och beskyllt dem. Kyrkan har fruktansvärda straff för de som bevisas vara häxor.

Kyrkans rädsla kan botten i att häxor besitter kraftfull magi som ibland kan spåras till hedniska riter. Kyrkans största fel är att väldigt långt ifrån alla häxor använder sin kraft till illdåd. Dessutom rasar kyrkan emot alla som förknippas med magi, även oskyldiga.

Att vara häxa begränsas inte av olika raser eller gåvan. Man kan vara en häxa utan att utöva magi. Häxor är inte ett yrke i sig, utan ett sätt att leva. Häxor kan arbeta med andra yrken, även om de har problem med arbeten som direkt strider mot deras filosofi.

Att vara häxa handlar först och främst om att känna sig själv och sin omgivning, en speciell livsåskådning.



## Filosofin

Alla behöver inte tillhöra en religion, eller ha en viss tro på ödet, en gudom eller någon kosmisk balans. Hur man än vänder och vrider på det så har alla en livsåskådning, en livsfilosofi om man så vill.

Att vara häxa innebär mycket, men i kort att respektera naturen. Att se skönheten i trädens lövverk och gräsets gröna blad. Att älska och bli älskad av naturen. Välkomna det levande och förstå att allt i denna värld genomsyras av livskraft. Att dessutom förstå att man ingår i något större. Ingen annan än en häxa själv kan avgöra när hon är en häxa. Däremot kan en häxa gå i lära hos en annan häxa och på så sätt lära sig mer om andra filosofier. Somliga kan aldrig bli häxor, viljan kanske finns, men inte förståelsen.

Häxor ogillar exploateringen, onödigt utnyttjande av djur och växter och oförståelse för skönheten i naturen. En häxa kan se växter och djur som sina syskon och alla är en länk till varandra.

## Ritualer

Ritualerna för en häxa är viktiga. Dels har häxorna fler olika högtidsdagar som de firar för att hedra bland annat solen och vården, djuren och växterna. Ritualerna följer en kalender och är ofta årligen återkommande. Ofta innebär det att häxan utför någon form av ritual.

Häxor brukar vara väl bevandrade inom ämnet botanik. Mycket av deras *magi* bygger på kurer av salvor och olika brygder. De brukar ha en uppsättning av de vanligaste förekommande örterna och odlar och samlar oftast själv in dem. En växt vanligtvis flera olika egenskaper både magiska och medicinskt.

Ritualerna är både stora och små. Allt ifrån kortare böner till stora sammankomster med flera häxor för att stärka kraften. När en häxa använder sina magiska krafter brukar det föregås med riter.

## Knutmagi

Knutmagi är en form att använda sin magi. Det går i princip ut på att man lindar eller gör knutar på ett snöre eller band. För olika ändamål används olika färger på snöret som väljs med omsorg av häxan. Det går att använda flera olika snören och fläta ihop dem.

När knutarna knyts upprepas en bön eller en formel. Bandet med knutarna bärs sedan av häxan. När besvärjelsen inte behövs, bränns bandet för att upplösa kraften.



## Färger

Färg	Område
Vitt	att rena eller inre helning
Lila	avundsjuka och svartsjuka
Blått	lugn, lojalitet och hängivenhet
Grönt	pengar och materialistiskt välgång
Rosa	självkänsla, romantik, vänskap
Gult	sorg och depressioner, negativ energi, platonisk vänskap och intellektet.
Orange	framgång, kreativt för att attrahera kvinnor
Rött	styrka, mod, energi vid förändringar och för att attrahera män
Svart	att absorbera negativ energi, beskyddande och jordande

## Blod

Att offra något levande eller att på något sätt skada något levande för att använda i sina riter är förbjudet. Det påverkar krafter i universum negativt. Inga kända formler antyder att offer skulle förekomma. Oftast användes endast växter och örter. Mer sällan används exempelvis fjädrar, men de får aldrig tagas ifrån ett levande djur, utan måste ha hittats. I de besvärjelser som blod används, handlar det om en enda droppe, ifrån häxan själv och då i riter då hon vill knyta en länk mellan sig själv och det hon vill påverka. Det sägs att menstruationsblod är speciellt kraftfullt.

## Ord

Ramsor och böner används till nästan varje magisk ritual. Det kan vara allt ifrån att tacka eller be om kraft till att utföra det man ämnar med sin magi. Det får absolut inte vara tomt mumlande eller upprepning av text. Man skall noga tänkt igenom sina ord. Anledningen till att många ramsor rimmar är just för att enklare kunna komma ihåg en lång ramsa samt att man bevisligen tänkt igenom det man säger. Det är mycket viktigt att önskan och formeln är klar i vad häxan menar och ämnar. Annars kan formeln baktända eller få oönskad effekt.

## Växter

De olika växter som används varierar beroende på olika riter. Se de olika formlerna för vad som behövs.

## Redskap

Ibland används redskap i några ritualer. Dessa är renade och välsignade för innan häxan använder dem. De är personliga ting, så någon annans stav innehar inte samma kraft för en annan häxa. Givetvis kan en häxa skapa egna magiska ting, men följande är de vanligaste.

## Athamé

Dubbeleggad dolk, oftast med ett svart handtag. Skall inte användas i annat än ritualer och skall inte smutsas ned genom vardaglig användning. Athamé brukas ofta och en häxa bör ha en sådan. Athamé används för att rikta sin magi och markera vad som skall påverkas.

## Bolline

Dubbeleggad dolk, oftast med ett vitt handtag som används av häxan för att skörda eller skära sina örter, växter samt inristningar. Dolken är till för att brukas, men inte annat än i syfte för ritualer.

## Bägaren

Bägaren används inom många ritualer och bägarens storlek och material kan variera. Innehållet är olika beroende på riter. Vanligast är dock vanligt vatten eller vin.

## Stenar, ben och kort

Ibland behöver häxan spå och då används ibland tarotkort, benbitar och stenar. Olika symboler ger en fingervisning om vad som komma skall.

## Kittel

Kitteln är den häxan använder för att göra sina avkokt och brygder i. Kitteln skall vara av järn och helst vara av den karaktären att den står på tre ben. Kitteln får inte användas till vanlig matlagning.

## Pendel

Pendeln kan vara en sten eller ett smycke som hänger i någon form av snöre som hålls över en speciell tavla. Genom att iakttaga pendelns svängningar kan den hjälpa häxan med att svara på frågor.

## Pentakel

Pentakel är en skiva med symboler och används för att lägga olika föremål på i riter. Pentakeln kan ofta ha ett pentagram inristat i sig.

## Rökelse

Rökelse är ett uråldrigt redskap och används i många andra sammanhang än just häxriter. Rökelsen ger lugnande effekt och beroende på vilka örter som ingår i rökelsepulvret, så har den olika egenskaper.

## Svärdet

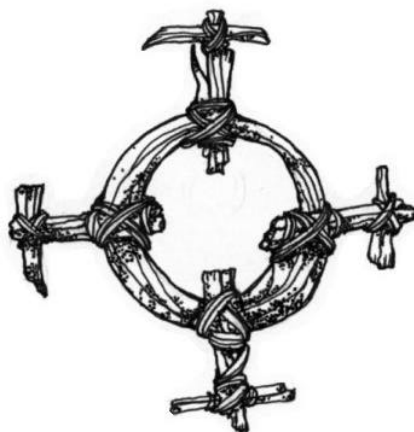
Ett svärd som inte används till annat än i ritualer och har samma funktion som Athamé, men den används endast då det är flera häxor involverade. Ledaren är den som håller svärdet och är också den som riktar kraften.

## Staven

Staven är av trä och kan vara graverad med symboler som stärker stavens magi. Staven används för att rita på marken och rikta magin. Staven brukar sällan vara längre än två fot.

## Boken

Boken är nog det viktigaste föremålet för en häxa. Det kan till en början bara bestå av några få lösa blad, men allt eftersom tiden går och häxan utvecklar sina kunskaper, så växer boken. I boken skrivs anteckningarna för de olika riterna som en påminnelse om häxans skall upprepa dem i framtiden. Boken kan ibland ha givits från en annan häxa till en annan, men det är ytterst sällsynt. Boken är högst personlig och kan även ibland fungera som en dagbok. Boken kallas ibland för formelsamling, Formelbok, Skuggornas bok eller *grimorie*.



## Högtider

För en häxa spelar högtiderna en stor roll. Då sker, ibland tillsammans med andra häxor, ett stort firande. En häxa brukar fira följande större högtider.

### Samhain

*29 Tentori*

Kan jämföras med nyårsafton, här börjar det nya året. Det är också den natt då gränsen mellan vår värld och andevärlden är som tunnast. En dag att minnas sina förfäder och året som gått.

### Yule

*21 Haktori*

Den dag då solen återvänder och det blir ljusare. Det firas oftast genom meditation som sägs vara gynnsam just denna dagen.

### Imbolc

*2 Samori*

Solens värme skall ha återhämtat sig och våren skall ligga för dörren. Man tänder ljus för att symbolisera detta.

### Ostara

*21 Dretori*

Den tiden då natten är lika lång som dagen. En bra tid för nystart.

### Beltane

*28 Pamori - 1 Gasori*

Beltane firas med dans och fest och anses vara en fruktbarhets högtid.

### Litha

*21 Hafntori*

Anses vara den dag då solen börjar att dö. Dagarna blir kortare och kortare. Det är gynnsamt att komma i kontakt med skogsväsen denna dagen.

## Lughnasadh

*1 Jario*

Detta är skördefesten och man skall ta tid att vårda sin skörd och sedan samla frö till våren.

## Mabon

*21 Yanori*

Denna dagen skall skördetiden vara till ända. Man ser det ödsliga och döende naturen men skall glädjas att den fylls till liv igen.

## Månens vandring

Månens påverkan är stark, både på jorden och för magin. När det är fullmåne är kraftfälten starkare, men också labilare. Häxorna har egna namn för de olika månarna vid varje månad. Månens namn ger en antydning till vad månaden är lämplig för typ av riter eller högtid.

Månad	Månens namn
Etori	Vargmåne
Samori	Snömåne
Dretori	Kråkmåne
Pamori	Äggmåne
Gasori	Mjölkmåne
Hafntori	Honungsmåne
Sumori	Hörmåne
Jario	Rödmåne
Yanori	Skördemåne
Tentori	Jaktmåne
Nayrio	Frostmåne
Katori	Köldmåne

## Köp av formler

Varje besvärjelse eller trollformel som häxan brukar kan köpas för ERF. Förutom att kunna besvärjelsen måste samtliga attribut och ingredienser finnas tillgängliga. Att lära sig en ny besvärjelse kan experimenteras fram, berättas muntligt av en annan häxa eller så kan man läsa sig till det. Första poängen för en ny besvärjelse kostar alltid 6 ERF efter att spelet börjat. Det gäller inte vid nyskapande av karaktär. En häxa kan kasta valfritt antal trollformler per dag, men det blir svårare om antalet överstiger värdet i grundegenskapen mentalitet.

## Mentalitet mot mentalitet

Förkortas MM. Om en häxa vill påverka någon annan än sig själv mentalt, på något sätt, uppstår ett *motstånd*. Häxans mentalitet sätts mot offrets. För att trollformeln skall lyckas måste häxan överstiga offrets mentalitet och kan då välja att göra avkall på sin chans att lyckas. För varje poäng som häxan sänker sin chans att lyckas, minskar offrets mentalitet med ett poäng.

*Karakteren Odor som är en häxa har Förbanna med illamående 25% och mentalitet 17. Han vill påverka en man som står en bit bort och förbanna denne man med illamående. Odor har inte en aning om vad mannen har för mentalitet eller ens om han är bättre än Odor. Odor kan skönja mannens anletsdrag och kan avgöra att det är en människa och bör ha ungefär likvärdig mentalitet som han själv. Tröts det väljer Odor att offra 5p av sina 25% i trollformeln Förbanna med illamående för att vara säkrare på att han lyckas.*

*SL vet att mannen har 19 i mentalitet och att Odors  $17 + 5 = 22$  överstiger hans mentalitet, vilket gör att om Odor lyckas med ett slag på 20% så har han lyckats att förbanna mannen.*

*Ovanstående gäller endast om offret motsätter sig formeln.*

## Samhörig mentalitet

Detta kallas även SM och förklaras att ju mer häxan har gemensamt med sitt offer, desto lättare är det att påverka den. Det räknas ut som följande.

*Häxans mentalitet – offrets mentalitet = värdet*

*Häxans chans att lyckas med formel – värdet = faktiskt chans att lyckas*

## Formler

Formelfältet talar om namnet på den specifika formeln. Effektfältet talar om vad formeln går ut på och hur den utförs. Kostnadsfältet är priset för färdigheten per poäng i ERF. Första poängen efter att karaktären skapats kostar alltid minst 6 ERF för häxan att lära sig en ny formel. Attribut talar om vad som behövs för att utföra besvärjelsen, vilka redskap, örter eller tillbehör. Fältet Tid/Var talar om hur lång tid det tar för formeln att uppnå effekten och Var (varaktighet) talar om hur länge formeln är varaktig.

## Fysisk kontakt

Med detta menas att häxan måste kunna röra vid offret. Allra helst på en öppen kroppsdel, men det går även igenom tyg och tunnare läderplagg. Rustningar av härdat läder, metall och trä gäller inte, såvida inte häxan har en sådan formel som penetrerar dessa skydd. Hon behöver inte bibehålla kontakten då hon lägger formeln, utan det räcker att hon inom några få moment nuddar offret.



## Vtförande

Alla formler innebär att man citerar en ramsa om det inte står annat. Är häxan mäktig räcker det med att hon bara tänker formeln, men för att kunna utföra detta måste hon ha minst 50-MEN olika formler och ha över 50-MEN på samtliga.

Alla formler tar alltså minst ett moment att utföra och precis som strid används INT-slag för att avgöra vem som lägger en formel först. Formeln utförs omgående om det inte står annat och en häxa kan aldrig stå beredd att bara *släppa lös* kraften när hon behagar. Hela riten måste ske med en gång och utföras i ett sammanhang.

Vissa formler skapar obehag för offret, som exempelvis *smärta*. Om en person drabbas av smärta eller liknande, så kommer fortsatta handlingar att bli begränsade efter SLs bedömningar och sunda förnuft.

Med inom synhåll, menas att häxan måste kunna se sitt offer och kunna identifiera personen. Att se någon vid horisonten fungerar alltså inte (om formeln inte gäller just för det).

En häxa brukar alltid skriva upp sina formler i sin bok. Boken bär häxan alltid med sig och kan vara både stor eller liten. Häxan behöver nödvändigtvis inte kunna läsa och skriva särskilt väl, utan använder sig av bildspråk eller egna symboler. Häxan behöver bara använda boken om har under 15% i en formel, då hon anses för osäker annars. Saknas boken av någon anledning kommer hon att kunna utföra formeln, men med ett avdrag på -5%. Även om häxan klarar sig utan boken, har hon alltid ändå med sig den. En häxa kan maximalt ha MEN antal formler, men med bok finns ingen övre gräns. Hon kan dessutom ha flera böcker. Boken brukar kallas *Skuggornas bok* och är personlig för häxan.

En häxa kan aldrig ångra sig med sin formel. En utförd formel går inte att avbryta eller häva, vilket skall vara en självklarhet för häxan. En häxa brukar inte gå runt och slänga en besvärjelse hit och dit, utan allt görs med mycket stor omsorg. De tar lång tid att uppnå den kunskapen häxorna har och det är inget de slösar med. Dessutom är häxkraft och häxeri straffbart i flera länder.

Vissa formler får man slå flera slag, som t ex Andas vatten. Efter det att varaktigheten tagit slut, slås ett nytt slag. Annars kommer häxan att dra i sig en stor kallsup och luften vara slut. Hon kan alltså slå flera slag efter varandra för en formel, men efter MEN antal ggr. blir hon trött och bör få avdrag då det kan vara mycket ansträngande med dessa formler. Eventuellt avdrag görs av SL. Den tid det tar att utföra formeln antags häxan att förbli på ett ställe, men hon tar ingen skada utan formeln verkar fortfarande.



## Formeltabell

Formel	Effekt	Attribut	Kostnad	Tid/Var.
Tur	Häxan, eller den hon lägger denna formel på belönas med tur, under resten av dagen. Hon kan endast utföra en Tur-formel/dygn. +1T4 FV i alla färdigheter, ej magi, skada etc. Ingen som är under formelns påverkan kan drabbas av fummel.	Torkad basilika, kummin, liljekonvalj och Johannesört.	3	1T6m/1T10t
Hela lätt skada	Häxan kan med handpåläggning hela en lätt skada. En skada som inte gjort mer än 1/3 av kroppsdelens totala HP. Hon kan endast utföra denna formel 1ggn/dygn. Hon helar 1T4 HP.	Vatten	3	1T6m/-
Hela medelsvår skada	Häxan kan hela med handpåläggning en medelsvår skada. En skada som inte gjort mer än 1/2 i skada av kroppsdelens totala HP. 1ggn/dygn. Helar 1T4 HP.	-	6	1T6m/-
Hela svår skada	Häxan helar en svår skada, men kan inte laga något som är avslitet eller skilt från kroppen. 1ggn/dygn. Helar 1T4 HP.	-	12	1T6m/-
Sanning	Häxan kan avslöja en muntlig berättad bluff eller lögn. Är det en trovärdig lögn, så kan hon endast förnimma en lögn.	-	4	1T6s/1T6s
Spöksmärta	Häxan orsakar en fruktansvärd smärta hos sitt offer i valfri kroppsdel. Formeln gör ingen fysisk skada, men kan få offret att svimma. Slå för att motstå smärta. MM	Stav	4	1T6s/1T6s
Glödögon	Häxans ögon börjar att glöda intensivt, och ger ett sken som av ett stearinljus. Häxan kan använda det som ledljus, även i totalt mörker.	-	5	1T6s/1T10m
Slunga	Häxan kan kasta ett mindre föremål, maximalt 1/2 kg lika hastigt och kraftigt som en slunga.. Se <i>slunga</i> för närmare information.	?	4	1T6s/2s
Eldstav	Häxan får ändan av sin stav att brinna som en fackla. Elden gör ev. skada och	Stav	5	1T6s/1T6m

	skänker ljus.			
Levitera	Häxan kan levitera långsamt. Hon kan endast förflytta sig 0,5m/3s och maximalt MEN antal meter/dygn. Denna formel kan användas vid fall, om häxan hinner att utföra den.	Inget	6	1T6s/1T6s
Sälskinn	Häxans hud blir till sälskinn, vilket ger 1E, 1S och 1K i skydd. Hon har samma MV vanlig hud.	Inget	5	1T6s/1T10t
Trollbinda	Häxan kan trollbinda någon av motsatt kön som kommer att lyssna till häxan och vara tillmötesgående. Offret kommer inte att utföra något som är emot sina vanliga principer. 1 ggn / dygn MM	Inget	5	1T6s/1T6t
Fördriva gift	Häxan försöker att fördriva ett gift. Lyckas slaget läggs hennes FV i formeln till det FYS slag den förgiftade måste göra. 1 ggn / dygn	Kamomill, dårört, bondefot och viol	4	1T6s/-
Rätt väg	En ganska osäker formel som visar häxan på rätt väg. Hon måste ha tankarna klara då det inte alltid är säkert att formeln ”förstår” vad häxan menar. 1 ggn / dygn	Pendel	4	1T6m/-
Finna vatten	Häxan får reda på i vilken riktning närmaste vatten finns. Formeln talar inte om hur mycket vatten eller om vattnet är drickbart eller inte. Vatten som är i kontakt med häxan räknas inte. 1 ggn/dygn	Pendel	3	1T6m/-
Glimmerdolk	Häxans Athamé börjar att skimra i svag blå färg. Skenet är lika starkt som av en fackla, men ljuset är endast synligt för häxan.	Athamé	3	1T6s/1T10m
Förnimma avsikt	Häxan kan förnimma om en persons avsikter eller tankar för tillfället är goda eller av ondo. 2 ggn/dygn	Inget	4	1T6s/-
Krydda	Häxan kan få mat eller dryck att smaka som hon behagar.	Nässlor, hjorthornsalt och harsyra	2	1T6m/1T6t
Otur	Häxan drabbar alla utom sig själv inom en radie av MEN meter omkring sig av kraftig otur. Fummel på både 00 och 99, samt alla färdigheter minskar med 1T6 i FV.	Inget	4	1T6m/1T10t
Frosthand	Häxans krafthand blir så kall att den orsakar frostsador på det den vidrör.	Inget	5	1T6s/1T10m

Upp till 1T4 i skada.

Skyddande cirkel	Häxan ritar en cirkel med sin stav på marken omkring sig. Innanför cirkeln har häxan +1T10 i allt hon företar sig, förutom grundegenskapsslag. Alla andra som kommer in i cirkeln, när häxan är där, får -1T10 på alla handlingar. Cirkeln får max vara MEN meter i diameter.	Stav	5	1T6m/1T10m
Sköld	Häxan skapar en sköld som inget med fast materia kan passera genom. Däremot kan levande saker passera obehindrat (ex en människa, men inte hans kläder). Skölden tål 1T6 i S, K, E och skyddar en attack/angrepp eller till MV = 0. MV = MEN.	Inget	5	1T6s/1T10s
Sång	Häxan kan sjunga otroligt vackert på vilket språk som helst. Lyckas hon kommer alla som hört henne vara mer tillmötesgående men inte göra något som strider mot deras egentliga vilja. MM	Inget	1	1T6m/1T10m
Lugn	Häxan kan hålla sig lugn i pressade situationer. Blir hon rädd, stressad eller t ex jagad kan hon utföra riten för att återfå sans. Hon kan göra just denna rit då hon är skrämmd eller hotad. Hon kan endast göra 1 formel/varaktighet. Hon kan dessutom bli skrämmd efter det att hon lagt formeln.	Inget	2	1T6m/1T10h
Osynlig	Häxan blir osynlig. Hon lämnar lukt, ljud och spår precis som vanligt. Häxan har däremot en spegelbild men ingen skugga.	Inget	5	1T6m/1T6m
Skuggsvep	Häxan blir förhöjd i ett mörker. Hon får +50% om hon skall gömma sig i mörker. Skuggan skänker inte svalka.	Inget	4	1T6m/1T6t
Motstå smärta	Häxan stålsätter sig för att inte förlora sans och medvetande vid kraftig smärta. Det gör fortfarande ont, men häxan motstår det. +2T10 i MEN.	Inget	4	1T6s/1T6m

Andas vatten	Häxan kan andas vatten som om det vore luft. Misslyckas hon, börjar hon att drunkna, se Drunkna.	Inget	6	1T6s/1T6s
Bjära	Häxan kan med denna formel skapa sig en bjära (mjölkhare) som kan utföra diverse tjänster under en natt. Vanligt var att den stal mjölk eller informerade häxan om hemligheter som skedde i området. Bjära är en liten boll eller ett förtrollat harskinn som på magisk väg utför tjänsterna.	Knutmagi	6	1T6t/1T10t
Röttand	Häxan orsakar tandröta hos offret som kommer att lida av smärta och irritation i 1T10d innan tanden faller ur. Offret får -1D6 i alla färdigheter under den tiden, eller tills tanden blir avlägsnad. MM	Knutmagi	4	1T6t/1T10d
Okänd hand	Häxan får offrets svärdshand att göra tvärt emot vad offret vill. Till och med skada sig själv, genom slag och strypning, så länge formeln verkar. MM	Knutmagi	5	1T6m/1T10m
Snärja	Häxan får offret att stanna. Offret kan fortfarande tala och kan vrida sin kropp, men fötter och händer förblir där de är. De går inte att rubba. MM	Inget	6	1T6s/1T6s
Spökröst	Häxan kan få en röst, lik eller olik sin egen (valfritt) att verka uppkomma ifrån ett obestämbart håll inom MEN+1T10m i radie ifrån häxan. Häxan själv måste kunna tala i samtalston..	Inget	3	1T10s/1T10s
Klärovojans	Häxan får ett varsel om vad som komma skall eller vad som skett. Hon får sällan reda på vilket.	Inget	4	1T6/-

## Shamanism

Shamanerna står i mycket nära relation till naturen och de naturväsen som finns. Shamanmagin går mycket ut på att låna kraft ifrån naturens andar för att be dem att utföra sin magi. Det kan vara att bota sjuka, andlig vägledning, spå etc. Shamanmagin saknar destruktiva eller för andra skadliga tankar. Även om det för den som vill säkerligen går att utnyttja det till ondo så förkastas detta av så gott som alla shamaner. Shamanerna hjälper sina vänner, sin by eller sin familj på det sätt hon kan. Ofta har hon en eller flera andra uppgifter, så man sällan försörjer sig som shaman.

Shamaneras riter brukar göras i enskildhet, medan några få kräver eller har bättre effekt om man är flera. Riterna brukar innehålla sång, trummor och böner och inte sällan utan rök av speciella växter. Ibland måste shamanerna gå i trans eller genom vanlig sömn drömma tills sig svaren som ofta visas genom ett bildspråk.

Regelmässigt fungerar *riterna* precis som häxmagins formler.

Shamaniska riter		
Rit	Kostnad	Effekt
Spå väder		Genom denna rit försätter sig shamanen sig i trans och kan få reda på hur vädret blir följande dygn.
Spå framtid		Genom denna rit försätter sig shamanen i trans, genom rök och trummor. Hon kan då få ett varsel om framtiden. Hon får alltid ett varsel, men beroende på om hon lyckas eller inte, vet hon inte om det är sant.
Tala med ande		Genom att försätta sig i trans och somna (i 3 dygn), så tillåter shamanen att en avliden ande kommer till henne i drömmen. En enklare dialog kan föras.
Drömvandring		Genom att försätta sig i sömn kan shamanen färdas vart hon vill. Hon kommer inte att möta några varelser utan kan fritt gå runt på platser och i byggnader. Hon kan däremot inte ta sig förbi låsta dörrar, men kan bruka sina färdigheter hon har i vanliga livet.
Driva ut gift		Denna rit driver ut gifter helt om det inte orsakat större skada än 7 HP. Riten tar 1 dygn och det gäller att den skadade kan överleva så pass.
Uppenbarelse		Genom denna rit kan shamanen uppenbara sig i valfri persons drömmar och säga ett ord per lyckat färdighetsslag. Riten har inga begränsningar om inte offret är under magiskt beskydd.

## Symbolism och runmagi

Symboler har länge varit förknippat med magi. Det sägs vara gudarna som skänkt människorna skriftspråket och även de *gudomliga runorna*. Både symboler, tecken och runor sägs vara starkare än någon annan magi men de är få i världen som har kunskap att nyttja dem. I Darlheim och norra Edor så används runmagi. Samma typ som dvärgar och alver använder. De använder runor för att förtrolla ett ting eller en plats. De *heliga symbolerna* kommer ursprungligen från södra Nabald. Det finns över hundra symboler och runor och alla betyder olika saker. Magin bryts inte förrän runan förstörs eller tas bort ifrån föremålet, ibland hjälper inte ens det.

Var symbol för sig har magiska krafter, men det är inte förrän de förenas med andra symboler som de aktiveras. Symbolerna skrivs antingen i rad, upprepade gånger eller i varandra, samtidigt som den som ristat symbolen uttalar ordet. Att skapa runorna på metallföremål eller på andra ting är en tidskrävande process. Alla symboler måste återskapas med exakthet då ett enda misstag kan göra att magin inte verkar. Nedan följer några kombinationer och för att lyckas med en runa, så måste man lyckas med färdigheten *runmagi*. Färdigheten runmagi kräver att man har gåvan. Tiden för varje runa står i tabellen nedan. Det är de vanligaste förekommande runorna som står nedan. Ett slag görs för varje runa. Misslyckas man med en runa måste man göra om hela processen.

Kraftrunan, eller kraftsymbolen är en symbol som aktiverar andra runor/symboler. Efter varje runa, står det antal kraftrunor som behövs för att det skall ha verkan. För en starkare magi krävs mer kraftsymboler/runor.

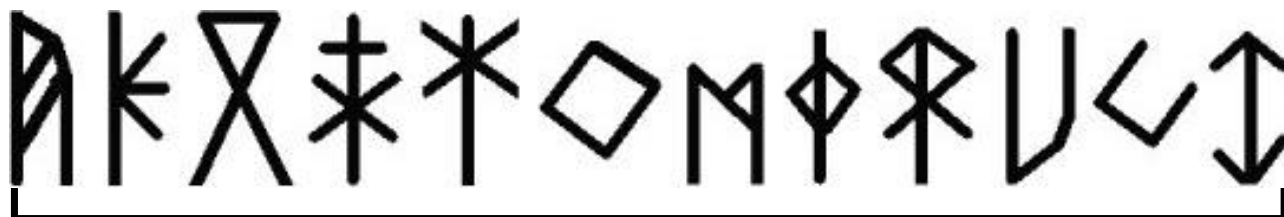
## Runor

Runor används som skriftspråk av bland andra darler och dvärgar. Det finns över 100 olika runor och över 50 olika skriftspråk. Alla runor är inte av magisk karaktär, utan det är några få om inte *vardagsrunor*. Runorna ristas eller huggs in i det som skall förtrollas. Oftast görs detta av en *runsmid* eller en runkunnig symbolist.

Att rista runorna så att deras magi framkommer görs på litet olika sätt. Vanligast är att man blandar flera runor till ett nytt tecken, eller att man skriver samma runa upprepade gånger efter varandra helst ojämna tal. Tal som 3, 7 och 9 är speciellt magiska. Runmagi är en hednisk rit som är bannlyst av kyrkan. Man kan aldrig göra fler än 12 runor på ett föremål.

Somliga spåkvinnor och män använder runorna för att spå i framtiden. De har små påsar med runor på benbitar eller på stenar som de drar ur påsen ett och ett samtidigt som de ställer en fråga. De kan ta tre runor och kasta på en getfäll för att på så sätt få svar ifrån gudarna.

Nedan är en Darlisk runrad med 12 runor. Den används främst i samband med runmagi. Varje runa har två betydelser, beroende på om den är rättvänd, som den här visas, eller upp och ned. Starka runor är de som inte går att vända.



## Ahn

Rättvänd: *fisken*. Framgång och lycka. Felvänd: Kahn; *vargen*. Svek och oro även olycka.

## Irth

Rättvänd: *eken*. Stabilitet, ro, säkerhet. Felvänd: Karth; *asken*. Osäkerhet, rädsla.

## Farid

Rättvänd: *kvinnan*. Skönhet, kärlek och mjölk. Felvänd: Tafir, *räven*. List, svek och lögner.

## Touk

Rättvänd: *huset*. Skydd, hemmet och vaktande. Felvänd: Bynte, *kärlet*. Överraskning eller oväntat.

## Lavrilk

Rättvänd: *livet*. Början eller pågående. Felvänd: Dadik, *död*. Avslut eller gåta.

## Ehn

*Solen*. Kraftsymbol, styrka, förenande, ljus.

## Miut

Rättvänd: *mannen*. Krig, rusdryck och beslutsamhet. Felvänd: Garin, *tuppen*. Högljudd, gift, snabbt krigt.

## Skaud

*Skada* eller *läkande*. Kraftsymbol.

## Bourni

Rättvänd: *björnen*. Styrka, överlägsenhet och makt. Felvänd: Lembir, *lämmeln*. Dumdristig, svag och liten.

## Tekh

Rättvänd: *vatten*. Källa, ursprung och svalka. Felvänd: Yrm, *storm*. Oväder, kaos och okontrollerbar.

## Augl

Rättvänd: *ugglan*. Visdom och ålderdom. Felvänd: Firda, *ormen*. Girighet, avkomma och vanära.

## Hadir

Den starkaste av alla runor. Hadir står för *fadern* men även den som brukar spjutet och vapnet.





Runor		
Runa	Kraftrunor	Effekt
Ahn	7	+5% i valfri färdighet.
Irth	6	+1 i MEN.
Farid	5	+1 i KAR.
Touk	6	+5% i defensivt värde (endast vapen, rustningar och sköldar)
Lavrilk	7	+1 i HP.
Ehn	-	Kraftruna
Miut	6	+5% i offensivt värde (endast vapen).
Skaud	-	Kraftruna
Bourni	7	+1 i STY.
Tekh	3	+1 i FP/dygn.
Augi	4	+1 FÖR.
Hadir	-	Kraftruna
Kahn	5	-5% i valfri färdighet.
Karth	4	-1 i FÖR.
Tafir	4	-1 i KP.
Bynte	5	+3 i tärningsslaget för att lyckas med färdigheter.
Dadir	4	-10% i FYS-slag mot gifter och sjukdomar.
Garin	4	Kontakt med runan orsakar skada som ett getingstick.
Lembir	7	-2 i FÖR.
Yrm	5	-10% i alla formler och besvärjelser inkl. mirakel och runor.
Firda	5	-1 i KAR.



## Mirakelmagi

Det händer att präster och även munkar kan utföra storslagna mirakel. Vad de utför liknar trolldom. Men trolldom är strängt förbjudet i många delar av världen. Mirakelmagi är den form där utövaren själv inte utför besvärjelsen utan hennes gudom. Hon ber till sin gud och beroende om guden är nådig så utförs miraklet. Mirakelmagi fungerar inte varje gång och bara för dem som har gåvan och står på mycket god fot med sin gudom. Alla gudomar är olika starka inom detta område och vissa gudar kan inte utföra samma saker som en annan gud. Regeln gäller att desto fler anhängare en gud har, desto starkare mirakel kan den utföra.

För att lyckas med mirakelmagi måste man först lärt sig de olika bönerna som utför de olika miraklen. Man måste be bönen korrekt. Sedan måste man utföra miraklet i sin gudoms namn. Det innebär att det måste ligga i gudomens intresse att tillåta dådet. Vidare måste gudomen vara på humör eller inte vara upptagen med annat. Det råder 50% chans att gudomen inte lyssnar just då. Slutligen måste KP (karma poängen) vara minst 20 åt något håll. Givetvis åt den religion man tillhör.

Först slås slaget för om man kommer ihåg bönen korrekt, lyckas man, slår man ett slag för att se om gudomen lyssnade. Lyckas båda slagen utförs miraklet som önskat.

Det skall observeras att om gudomen har väldigt mycket att göra eller tycker att personen i fråga handlar fel och inte alls enligt gudomens tycke så hjälper han icke (detta avgör SL).

Danzariska böner		
Bön	Kostnad	Effekt
Förlänga livet	6	Genom detta mirakel skänks den som ber ytterligare 1T10 år att leva. Hon får inte upprepa bönen igen förrän under sista året.
Förbanna	5	Förbannelsen gäller för en enda person och det går bara att förbanna en person åt gången. Förbannelsen upphävs då den som uttalade bönen vill eller då hon dör. Förbannelsen ger ett avdrag av 1T6 i valfri färdighet, som är möjlig att känna till.
Bärsärk	4	Den som miraklet är riktat mot måste lyckas med ett norm. MEN-slag föra att inte bli bärsärk. Se <i>bärsärk</i> .
Hela	3	Detta mirakel hela fysiska skador som uppkommit av yttre våld. Den helar 1 HP/dygn i den kroppsdelen som väljs. Kroppsdelen måste ha minst 1 HP annars går det inte att hela.
Driva ut gift	3	Detta mirakel driver ut gifter helt om det inte orsakat större skada än 1T6. Miraklet får endast utföras 1 gg/dygn.
Skapa mat	4	Av lera eller sten kan den som utför detta mirakel skapa diverse ätliga delar. Max 1T6 ransoner/dygn.

Kyrkans böner		
Bön	Kostnad	Effekt
Välsigna	2	Den som är tillber gudomen i fråga och blir välsignad kan aldrig bli vampyr, varulv eller gast. Välsignelsen garanterar att man efter sin död hamnar vid sin gudoms sida. Man kan när som helst frivilligt avsäga sig välsignelsen.
Rätt väg	3	Den som utför bönen ställer en enkel fråga som var närmaste vattendrag eller vilken väg som leder mot ett visst mål. Som en svag viskning kommer svaret.
Hela	4	Detta mirakel hela fysiska skador som uppkommit av yttre våld. Den helar 1 HP/dygn i den kroppsdel som väljs. Kroppsdel måste ha minst 1 HP annars går det inte att hela.
Sanningsägare	4	Den som ber kan få ett svagt varsel om ett påstående är sant eller falskt.
Bota sjuk	6	Detta mirakel hela sjukdomar, eller lindrar symptom såsom spetälska, smittkoppor, pest, lungsot etc. Beroende på hur långt gången sjukdomen är så går det ibland att bromsa den helt. Helningen kan utföras med 1 dygns mellanrum och helar 1T3 HP/gång. Återställs den sjukes HP helt efter 3 ggr, så blir hon frisk. Annars förblir hon sjuk. Den sjuke behöver kontinuerlig hjälp av miraklet för att fortsätta leva.
Levitera	6	Den som ber börjar sväva i maximalt 3T10 sekunder. Hon kan sväva i en hastighet på maximalt ½ m/s.
Drömvandring	6	Genom detta mirakel kan den som ber uppsöka andra människor eller varelser i deras drömmar och lämna kortare meddelanden. Det går inte att föra någon dialog.
Spådom	7	Genom detta mirakel ges en svag ledtråd om vad som komma skall. SL avgöra hur mycket som avslöjas. Avslöjas inget är framtiden bara ovanligt grumlig..
Väcka döda	12	Detta innebär att återuppväcka en död. Lyckas slagen så slås ett tredje slag med 1T6. Längre än så många dygn får inte den döde inte varit död. Då går det inte att återuppliva. Kroppen måste vara hel i övrigt. Kroppar som inte kan leva utan hjälp senare kan inte heller klara sig efter återupplivandet.
Sprida farsot	13	Farsoter är något man bara önskar sina fiender. Den som utför miraklet blir själv smittbärare av koppor, lungsot eller böldpest i ett dygn. Efter att tiden gått ut så kan personen själv bli mottaglig för smittan. Se sjukdomar och infektioner.

## Besvärjelsemagi

Att kunna kasta besvärjelser är inte bara att mumla något och sedan händer något spektakulärt, för det första måste man kunna kontrollera sin kraft och sedan måste man förstå den. Besvärjelsemagi är bland det mest abstrakta man kan sätta sig in i. Hur kan man påverka allt omkring sig med de 5 sfärerna som de givits sedan födseln.

Först och främst skall det stå klart att ingen kan förklara magi med de empiriska teorier som man i vanliga fall är van vid. Man kan inte bevisa något samband eller att magi är linjärt på något sätt.

Vad som här i texten beskrivs som magi, är en mycket förenklad förklaring för att man skall kunna förstå och använda den i spelet.

Sfärerna kallas de teman eller grupperingar av nära besläktad magi. Det finns 5 kända sfärer som alla är olika. Det är inte fel att jämföra dem med färger, som om man blandar dem kan bli andra färger. Vid en första anblick verkar sfärerna kanske enkla eller stilla, men i själva verket är de mycket labila och kan man hantera dem rätt kan man åstadkomma de mest fantastiska ting. Det är kunskapen om sfärerna och besvärjarens fantasi som sätter gränser om vad som är möjligt. Desto bättre kännedom besvärjaren har om det hon skall påverka, desto enklare kan hon göra det, på så sätt kan en besvärjare bli duktigare och mäktigare under övning och erfarenhet. Nedanför följer de 5 kända sfärerna och förklaring till hur de fungerar.

Sfär	Kostnad	Beskrivning
Elementarsfären	3	Elementarsfären köps en klumpsumma som man sedan fördelar valfritt på fyra element: jord, vind, vatten och eld.
Rörelsesfären	4	Rörelsesfären påverkar rörelse i universum mellan två kroppar.
Livssfären	4	Livssfären påverkar allt levande med en livskraft inom sig.
Tid och rumssfären	5	Tid och rum handlar om transporter, kontakt med andra universum och astralvärlden. Den svåraste att lära sig av alla sfärer.
Tankesfären	3	Tankesfären handlar om att läsa och påverka andras tankar, skapa illusioner och förvrida och påverka sinnesintryck.

## Elementarsfären

Elementarmagi påverkar det mest grundläggande inom det kända universum. Man kan återknyta nästan allt i naturen till dessa fyra element. Inom elementarmagin gäller vid vissa kombinationer av elementen regeln *lika kraft löser*. Detta förklaras med att en eld med en viss storlek, värme och kraft försvinner om man tillsätter motsvarande del vatten, liksom vattnet kommer att förångas och även mista sin kraft. Skulle det tillsättas mer vatten, skulle det finnas kraft kvar och det skulle antagligen återstå en våt fläck.

Nu skall det nämnas att det är nästan helt omöjligt att anpassa en besvärjelse att vara lika kraftig och stor som det man vill kasta den emot. Antingen måste det vara samma besvärjare som kastat båda besvärjelserna eller att det är en otroligt skicklig besvärjare, i båda fallen är det mycket svårt. Elementen är jord, vind, vatten och eld.

Jord påverkar döda ting, sådant som inte är av kött och blod. Sten, ren jord, sand och vissa metaller. Man kan inte nyskapa elementen jord, men man kan med detta element flytta, förändra och ändra dess densiteten.

Vind påverkar väder och vindar. Storm i ett vattenglas, brukar man säga och det kan man åstadkomma med detta element. Man kan nyskapa luft och flytta befintlig.

Eld är inte samma sak som värme. Med eld kan man nyskapa eld, det vill säga antända material som kan brinna. Det krävs mer kraft, desto mindre antändligt något är. För att skapa eld krävs oftast något som kan brinna samt syre.

Vattnelementet innebär att kunna nyskapa rent vatten och kunna påverka rent, icke förorenat vatten. För att kunna få det att rinna motströms, skapa virvlar eller vattenpelare behövs inte elementet *vind*. Men för att kunna spruta vatten fritt i luften krävs oftast inblandning av elementet vind.

En besvärjare köper en summa i sfären Elementar, sedan fördelas poängen på valfria element. Det element som innehar det högsta värdet blir besvärjarens primära element. Det kommer att affektera personligheten hos besvärjaren. Man väljer sitt primära element när man första gången införskaffar poäng i elementarsfären. Man kan aldrig ha högre värde i något annat element än sitt primära element. Man kan däremot ha lika värde i två, tre eller alla fyra elementen.

## Rörelsesfären

Denna sfären påverkar rörelsekraften i föremål och materia. Rörelsesfären fungerar i flera nivåer. Rörelse kan ändras i något som redan rör sig, eller sätta något i rörelse. Lägga märke till att effekten blir densamma som att kasta eller knuffa på något. För att hålla något svävande krävs inblandandet av sfären elementar och elementet vind.

Rörelsen kan ske i alla riktningar och måste givetvis övervinna eventuell gravitation eller annan motståndskraft.

En skicklig besvärjare kan även påverka molekyler och ändra deras rörelse. På så sätt kan man värma något genom att öka molekylnas svängning eller sänka temperaturen genom att avstanna molekylnas rörelse. För kännedom skapas värme genom friktionen som uppstår mellan andra molekyler och atomer. Vid  $-273$  grader står molekylna stilla. Alltså finns inte kyla, det är bara avsaknad av värme. Värme i sin tur uppstår av friktionskraft, atomrörelse samt energivandring. De naturlagarna som finns följs även av de som utövar magi, de är mycket svåra för att inte säga omöjliga att rubba och påverka.

För att skapa en isprojektil krävs följande sfärer; elementar, rörelse samt kraft. Med elementet vatten skapar man vatten och med rörelse fryser man det. Kraften ingjuter man för att få den att bestå. Skadan avgörs av projektilens storlek, form och hastighet. Notera att man endast skapar isprojektilen, för att skjuta iväg den krävs vind och kraft, alternativt rörelse och kraft.

## Livssfären

Med denna sfären påverkar man allt som är levande och innehar livskraft. Man kan även skänka det som är dött livskraft. Det finns en oskriven lag om att ingen, förutom gudar kan skänka något en själ. Livskraften är svår att hantera och den kan användas till annat än att skapa liv, den kan även beröva livskraft. Att känna av livsnärvaro och att hela skador är några områden sfären påverkar. Det tar ungefär 1 sekund för sfären att verka så att man kan hela 1 hp.

## Tid- och rumssfären

Att bromsa tiden, att stanna tiden eller att transportera föremål från ett ställe till ett annat utan att vidröra det innebär ett av de svåraste momenten inom besvärjelsemagin. Att nå andra dimensioner, att åkalla demoner och att hindra åldrande i såväl föremål som levande varelser, då med inblandande av respektive sfär.

Ingen besvärjelse vill man misslyckas med, men att misslyckas med denna brukar innebära det värsta tänkbara.

## Tankesfären

Att påverka sina egna tankar och sinnen eller att påverka andras tankar. Detta är en kraftfull sfär, då man kan skapa illusioner. Illusionerna kan variera i storlek, skepnader och detaljrikedom. Det är svårare att skapa en illusion som rör sig, är enormt stor, detaljrik eller långvarig. Det är också av betydelse hur många illusionen skall påverka.

Tankesfären används dessutom till att döva eller skärpa sina eller andras sinnen som kan vara lukt, smak, hörsel, syn och känsel.

Man kan läsa andras tankar, skapa falska tankar, motstå andras illusioner samt att kontrollera andras tankar och vilja. Det senaste bryter mot samma oskrivna lag som att ge något en själ.

Desto detaljrikare en illusion skall bli, desto mer energi får man tillföra. Energipoängen räknas om i förhållande till de inblandades mentalitet. För varje energipoäng som överstiger mentaliteten blir slaget 10% svårare att lyckas med. Man börjar att räkna från besvärjarens egen mentalitet.



## Erfarenhet och besvärjelser

En besvärjare kan få erfarenhet på liknande sätt som man får ERF i färdigheter. Det inträffar varje gång besvärjaren lyckas med sitt slag för besvärjelsen och tärningsutfallet är under grundvärdet för grundegenskapen *mentalitet*.

Det är upp till spelaren när höjning av värdet eller inköp av nya sfärer skall ske, helst i samråd med spelledaren och då karaktären inte är utsatt för stress.

## Tanken, gesten och ordet

Trots att det bara finns en besvärjelsemagi så finns det flera olika variationer. Tanken, gesten och ordet är tre olika sätt att skapa en besvärjelse och som faktiskt ses som ett mäktighetstecken av andra besvärjare. Detta kallas även kraftansamling. En mäktig besvärjare behöver inte tala om vad hon skall göra för besvärjelse medan andra besvärjare behöver gestikulera, uttala ramsor och bygga upp en tankekraft. En besvärjare kan öva och bli bättre på detta. En nybörjare behöver både säga ramsor, gestikulera med händerna och samla inre kraft. Detta kan även bestämmas ifrån början, men karaktären måste köpa kraftansamlingarna/attributen med ERF.

Nu är det inte så att man behöver alla attributen för att lyckas ändå, det tar bara längre tid för besvärjaren att koncentrera sig för att lyckas. Se tabell nedan för ERF kostnad samt antal moment vid otillfredsställande attribut.

Kraftansamling/attribut	Kostnad	Moment
Tanken, ordet och gesten	-	5
Tanken och ordet	25	3
Tanken och gesten	50	2
Tanken	75	1
Den inre viljan	100	-

## Ordet

Ordet är en fras eller en hel ramsa som aktiverar besvärjelsen. Detta kräver att besvärjaren har förmågan att tala eller viska högt. Det spelar ingen egentlig roll vad ordet har för innebörd, men man vet att några få besvärjare har råkat tillkalla demoner och andra av mörkrets tjänare när de olyckligtvis sa dess namn. Brukligt är att man använder sig av något av de äldre språken, ibland till och med alviska där inga demoners namn är omnämnda, eller för svåra att uttala att det skulle vara svårt att misslyckas.

## Gesten

Gesten är en inget konstigare än en enkel rörelse med handen eller fingrarna. Precis som med ordet behöver det inte betyda något utan är bara en aktivering av besvärjelsen. Givetvis förutsätter det att besvärjaren åtminstone kan röra sin svärdshand fritt. Om sköldhanden måste nyttjas, tar det 1 moment längre att genomföra.

## Tanken

Tanken är besvärjarens egna tanke, utan gest och utan att uttala ett enda ord. Bara tanken kan aktivera besvärjelsen vilket är snabbt, smidigt och säkert. Det enda som krävs är att besvärjaren är vid medvetande. Tanken kan givetvis påverkas genom att förvränga besvärjarens tankar med känslor, alkohol, illusioner och galenskap.

## Den inre viljan

Den inre viljan är fullkomligheten. Den *inre viljan* verkar och fungerar precis som viljan, med den skillnaden att besvärjarens omdöme inte kan påverkas. Det är svårt att beskriva. Det närmaste man kan komma är att det är som magin har fått ett eget sinne, en egen kanal till besvärjaren. Trots att besvärjaren sover, är medvetlös, oförmögen att tänka själv, kan hon ändå skapa besvärjelser. Detta givetvis utan att veta var hon är, om så hennes själ är fryst kan hon i blindo kasta besvärjelser. Besvärjelserna gynnar alltid besvärjaren.

## Kraft

Kraften är det besvärjaren använder för att övervinna de motstånd som föreligger då hon vill skapa en besvärjelse. Besvärjelsen blir i regler svagare desto längre ifrån källan den kommer och ännu svagare allt efter som tiden går. Besvärjaren kan givetvis välja att skapa en starkare besvärjelse som når och räcker längre, men det är givetvis svårare. Se i listan nedan för att beräkna hur många kraftpoäng som besvärjelsen kostar att använda.

Kraften kan inte ensam skapa, skada eller påverka något utan inblandande av någon av de andra sfärerna.

Skulle besvärjaren göra en felberäkning d v s att besvärjelsen blir för kort, för lite volym etc, så upphör den i tomma intet.

Tid (s)	Kraft	Avstånd (m)	Kraft	Volym (l)	Kraft	Energi	Kraft
-	0	-	0	-	0	-	0
0,7	1	1,5	1	2,0	1	1	2
1,5	2	3,0	2	10,0	2	2	3
2,0	3	8,0	3	20,0	3	3	4
2,6	4	15,0	4	45,0	4	4	5
3,5	5	25,0	5	95,0	5	5	6
7,5	6	50,0	6	185,0	6	6	8
15,0	7	100,0	7	500,0	7	7	9
25,0	8	150,0	8	1000,0	8	8	12
45,0	9	200,0	9	5000,0	9	9	14
90,0	10	300,0	10	10000,0	10	10	16
360,0	11	750,0	11	17500,0	11	11	18
900,0	12	2500,0	12	75000,0	12	12	20
1800,0	13	5000,0	13	100000,0	13	13	28
3600,0	14	7500,0	14	250000,0	14	14	36
3600,0+	15	10000,0+	15	500000,0+	15	15+	48+



## Tid

Om man skapar en besvärjelse och kastar den kommer den inte ens att märkas, då besvärjelsen försvann lika fort som den uppkom. Man måste bestämma att besvärjelsen skall ligga kvar en viss tid. Om man t ex kastar en besvärjelse för att tända ett stycke trä vet de flesta att hastigt föra en tändsticka under träet inte kommer att få den att börja brinna. Det kräver att man håller stickan stilla tills träet har fattat eld. På samma sätt används tid, men bestämmer hur länge en besvärjelse skall verka.

## Avståndet

Avståndet som besvärjelsen kastas begränsas ofta inom besvärjarens synområde. Det är sällan en besvärjare kastar en besvärjelse på något hon inte ser. Avståndet räknas ifrån besvärjaren själv och ändras givetvis om hon förflyttar sig.

Avståndet räknas i radie runt centrum, vilket gör att en besvärjelse kan påverka flera samtidigt. För varje ting eller person som påverkas slås ett enskilt slag. Lägg märke till att besvärjaren själv bestämmer vilka besvärjelsen påverkar eller inte, tänk på att volymen ökar, om det nu är en besvärjelse där volymen är intressant.

## Volym

Volymen på det som besvärjelsen skall påverka. Brukligt är att man tar till i överkant, då ögonmått sällan stämmer exakt. Skall man påverka en människa, kanske det räcker med att påverka en hand eller fot, inte hela kroppen.

## Energi

Energi innebär de antal poäng som besvärjaren vill tillfoga för eventuell skada eller hela utöver vad besvärjelsen redan gör (t ex en viss eldboll gör vanlig brännskada, men besvärjaren kan få den att göra ännu mer skada genom att påverka den med energi)

Energi används även för att överrösta en annan besvärjelse. Om en besvärjare kastar en isprojektil mot en annan besvärjare, kan hon välja att skydda sig med magins hjälp. Hon måste då skapa en motbesvärjelse som kan ta emot hela skadan, vilket avgörs med energin. Även här tar man ofta i lite i överkant, då man aldrig kan veta hur stark besvärjelsen är som man skyddar sig emot.



## Att använda besvärjelser

Att använda sina krafter är inte alltid enkelt. Det kräver tid och tålamod samt stor kunskap i det man skall åstadkomma. Det är inte realistiskt att en besvärjare ifrån Nabald eller Shidor använder sig av isprojektiler eller släpper lös en snöstorm mot sitt offer. Besvärjaren måste veta vilka beståndsdelar som skall ingå i den besvärjelse hon skall kasta. Det räcker inte med att spelaren vet hur allt hänger ihop, karaktären måste besitta kunskapen själv. Besvärjaren behöver dessutom kunskap om allt hon kommer att påverka med sin magi och även känna till de regler som finns. Oftast är en skicklig besvärjare inte alltid den som besitter starkast magi, utan den som kan kombinera sina sfärer på bästa sätt. Det finns många olika skolor, eller sätt att använda sfärerna, somliga bättre än andra.

Besvärjelsemagin är en fri form, där utövaren är tillåten att göra nästan vad hon vill.

För att räkna ut chansen att lyckas med en besvärjelse gör man följande. Man tar i samförstånd med spelledaren fram de olika sfärer som besvärjelsen kan tänkas innehålla.

De inblandade sfärernas enskilda värden läggs ihop, utom den lägsta sfären. Summan av de adderade sfärerna divideras med antalet inblandade sfärer plus ett. Därefter görs en uträkning av eventuella kraftpoäng som dras av från föregående ekvations summa. Resultatet skall lyckas på en D100 slag, som vanligt fumlars man om man slår dubbel 0.

Man kan endast använda en sfär en gång i en och samma besvärjelse, men man kan lägga tid på en besvärjelse och sedan skapa en besvärjelse att påverka den första, osv. Under förutsättning att den första besvärjelsens tid inte hinner att löpa ut.

För att räkna ut sin chans att lyckas i att kasta besvärjelsen tar man och adderar ihop den lägsta sfären som är inblandad med de övriga sfärerna som är med i besvärjelsen dividerat med antal sfärer inblandade plus ett.

minsta inblandande sfär + (sfär + sfär + sfär)/(totalt antal inblandande sfärer + 1) = *besvärjelsen värde att lyckas* – uträknade kraftpoäng

## Misslyckande

Systemet tillåter en besvärjare att lägga hur många besvärjelser hon behagar, men rimligtvis inte fler än värdet i grundegenskapen MEN per dygn. Det är tärande för en besvärjare rent fysiskt och psykiskt att utföra dessa stycken. Glöm inte att det är en fingervisning, men att det faktiskt är möjligt att lägga fler.

Skulle det vara så att värdet för en besvärjelse blir så låg, kanske t om negativ kommer inte besvärjaren att kunna kasta den.

Men skulle besvärjelsen kastats och inte nått ända fram, tiden hunnit ta slut eller om något annat skulle hindra besvärjelsen, kommer den först och främst att upplösas och det råder en 50% stor chans att det fräser till, blir en högljudd knall och små explosioner av ljusblixtar. Detta händer när den magiska kraft som är uppbyggd för snabbt och för okontrollerat går tillbaka till universum. Explosionerna och ljuden är ofarliga, men kan dra uppmärksamhet till sig och skrämman upp även den mest erfarna besvärjaren, för utseendet påminner mycket om en *snedtändning*.

Om slaget om chans att lyckas utvisar dubbel nolla (00) har man misslyckats så fatalt att man fumlats. Detta innebär i regel oftast att det inträffar nästan det rakt motsatta som var tänkt. Om det inte går att bedöma av spelledaren skall man slå på fummeltabellen för besvärjare.

## Magins färger

Somliga besvärjare ser ett samband mellan magin och färger. Det uppstår ett fenomen att de plötsligt tycker om allt som har ett samband med sin främsta sfär, även färger. Så långt man kan gå tillbaka i tiden har vissa sfärer alltid förknippats med vissa färger. Vissa besvärjare fattar tycke för detta omedvetet, medans andra vill visa var de står. Färgkoderna är en signal till andra besvärjare medan de går förbi obemärkt av övriga.

Sfär	Färg
Livssfären	Vitt
Tid och rumssfären	Brunt
Tankesfären	Svart
Rörelsefären	Gult
Elementar/jord	Grönt
Elementar/eld	Rött
Elementar/vind	Purpur
Elementar/vatten	Blått

I sällsynta fall kan sfären svagt påverka personligheten och utseendet hos besvärjaren. Det kan yttra sig i ett hetsigare temperament, rödaktiga toner i hår och skägg och en intensivare blick för den som brukar elementar/eld sfären. Ljusare och blekare framtoning i hår och kroppspigment hos den som brukar livssfären. Mörkare hos den som brukar tankesfären osv.

Förändringarna sker gradvis och mycket långsamt och endast då besvärjaren har valt att bruka en sfär som sin primära. Detta sker ofta ganska sent i livet och nästan uteslutande av besvärjare som har stor erfarenhet.



## Exempel för besvärjelsemagi

Exemplen nedan är endast till för att illustrera och varje spelare bör skapa sina egna uträkningar tillsammans med spelledaren.

### Att skapa en isprojektil

Besvärjaren vill skapa en isprojektil i form av en istapp och skicka iväg den mot ett mål 8m bort. Besvärjaren antas ha undersökt och förstått sig på ämnet is.

Besvärjelsen behöver vatten som fryses till is med rörelsesfären och som skickas iväg med vindsfären.

Besvärjaren har 8% Elementar/vatten, 11% Rörelsesfären, 5% Elementar/vind. Eftersom Elementar/vind med 5% är lägst står det utanför beräkningen.

$$5\% + (8\% + 11\%) / 4 = 5\% + 5\% = 10\% - \text{Kraften}$$

Kraften blir 1 poäng för att påverka något som är strax under 0,5l. 1 poäng för att det tar minst 0,2 sekunder för projektilen att färdas sträckan på 8m, och för att behålla isen intakt. ( poäng för att färdas 8 meter ifrån besvärjaren, vilket blir 1 + 1 + 3 = 4 poäng i kraft.

10% - 4p i Kraft blir 6% chans i att lyckas. Besvärjaren valde att inte lägga på någon energi för skadan, så närmast är att se i skadetabellen vad en fallande istapp gör i skada.

### Att skapa is i en varelses lungor

Besvärjaren vill skapa vatten i en varelses lungor och sedan frysa det till is. Besvärjaren vill försäkra sig om maximal skada och vill hålla vattnet i frys form i minst 10 sekunder. Varelse vet inte om detta och besvärjaren befinner sig på 2m avstånd.

Besvärjaren behöver vattensfären för att skapa vatten, livssfären för att hon skall påverka något levande samt rörelsesfären för att frysa vattnet. Besvärjaren anses ha tillräckligt goda kunskaper om sfärerna samt varelsens anatomi.

Besvärjaren har 20% i Elementar/vatten, 8% i livssfären samt 23% i rörelsesfären. Det lägsta värdet är Livssfären på 8%.

$$8\% + (20\% + 23\%) / 4 = 8\% + 11\% = 19\% - \text{Kraft}$$

Kraftpoängen blir 1 poäng för att det är ungefär 1,0 liter vatten som skapas. 2 poäng för att varelse befinner sig 2m ifrån besvärjaren samt 7 poäng för att hålla igång besvärjelsen i 10 sekunder. Det blir 1 + 2 + 7 = 10 kraftpoäng.

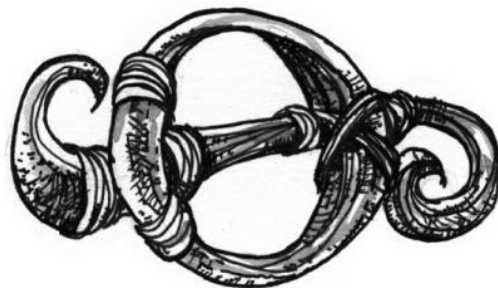
19% - 10p i Kraft blir 9% chans i att lyckas.

## Att hela en blödning med en smärre benfraktur

Besvärjaren vill hela en skada som orsakats av yttre våld på en person som är villig att helas. Besvärjaren har 13% i Livssfären och vill hela minst 3p på den skadade, dvs minst 3 sekunder samt 3 energipoäng. Eftersom livssfären är den enda inblandade sfären är chansen att lyckas 13% - kraften.

Kraften blir 1p för volymen som det handlar om, 3p för tiden som besvärjelsen skall verka, samt 4p för 3 energipoäng för att hela.  $1 + 3 + 3 = 7p$

$13\% - 7p = 6\%$  chans att lyckas.



# Världen

Detta kapitel handlar om världen i Arxedus. Både geografi, historia och samhälle. Vi tar upp olika religioner och kulturer så att man kan få en mycket kortfattad överblick hur världen ser ut och fungerar. Det är viktigt för SL att hitta en plats i Arxedus där han trivs att spela sina äventyr. Världen är skapad för att vara varierande och sammanhängande. Varje land har en egen historia men här presenteras det endast mycket kortfattat. Det kommer att tillkomma information om de andra länderna allt eftersom. Området kring Verania är det som är mest genomarbetat för tillfället.



## Samhälle

Nedan följer tre mer ingående beskrivningar av en köpman ifrån Etollien, en adelsman ifrån Nabald och slutligen en enkel bonde ifrån Arnaien. Detta är tre exempel ifrån de olika samhällsskikten i de olika områdena som kan sägas vara typiska. Givetvis finns det många undantag och inget är det andra likt, men det ger en uppfattning om vilka bekymmer som bryr de olika människorna.

Livet och arbetsbördan är markant olik för de olika klasserna i samhället. Det beror givetvis på vilka länder och vilket styre landet har. I nordligare breddgrader är kulturen ganska homogen. Visserligen hade de adliga bättre ställt än bönder och vasaller, men lider ändå av samma problem. Mat, sjukdom och vinterkyla är stora problem för alla samhällsskikt. Laglösa, trolösa och trälarna står längst ned, medan de markägande bönderna och köpmännen utgör nästa klassindelning. Högst upp är adeln, prästerna, kungarna och de höga militärerna - de som regerar i landet. Trälarna är skattebefriade, då de som äger dem, är tvungen att betala skatt för dem i deras ställe. 1 gris, ½ ko eller 3 kopparmynt per år och träl, utom kvinnor och barn, då de endast var värda hälften så mycket. Skatten betalas till den som råder över länet, som i sin tur betalar till statsmakten. Utöver detta betalas ofta *tionde*, till kyrkan om det finns någon sådan. Var tionde säck med mjöl, var tionde ko, var tionde gris, var tionde rova skall betalas till kyrkan. Även var tionde son eller dotter skall givas till kyrkan, för att bli nunna eller munk. Alla kyrkor kräver dock inte detta, utan det kan variera lokalt.

En träls liv är hårt. Trälen får arbeta med alla de sysslor som hör till en gård, stenbrott, gruva, linnestuga, smedja etc. Ofta 12-14 timmar om dagen. Trälarna är ofta brännmärkta med familjemärket av dem som äger dem för att inte kunna fly eller bli stulna. Trälarna får inte äga något själva och är lika mycket värda som djur. De får sova i stallet eller i undermånliga hus. Slavar av denna sort är ganska vanliga runt om i världen, då organisk arbetskraft är relativt billig och nästan det enda som finns. Alternativet är djur, men människor kan utföra så mycket mer. Trälar är samlingsnamnet på trälarna och slavar.

Bönderna levde ett hårt liv och långt ifrån alla hade råd med trälarna. Ofta var det storbönder som hade trälarna och fler djur än 10. Bönder är samlingsnamnet på alla de som bodde på landet och hade djur och odlade grönsaker. Oftast var bönderna självförsörjande i den mån att de behövde något annat, kunde säkert grannen godta en liten byteshandel.

Bönderna bor i hälften av fallen i samhällen med 5-10 gårdar, så att de kunde få hjälp med sysslor om det skulle behövas. Böndernas gårdar skulle alltid välkomma kyrkans och militärens män och bjuda dem på husrum och mat. Mat bestod ofta av olika bröd gjorda på olika sorters korn. Även gröt och soppor är vanligt. Ibland kött och fisk, beroende på tillgången. Äpplen, rotfrukter, saltat fläsk och rökt fisk kunde ätas året om, då de förvarades i stuvor och jordkällare.

Adeln levde det bästa livet av dem alla. De såg till att ha gott ställt och deras inkomst kom ifrån böndernas hårda arbete och slit, men även skatter ifrån de köpmän som bedrev sin verksamhet. Adeln sades ha ansvaret att försvara bönderna i händelse av krig och andra våldsamheter. Men liksom allt annat varierade även detta åtagande ifrån län till län.

## En köpman i Etollien

En vanlig köpman i Etollien som handlar mestadels med kol. Han har ingen familj och äger ett litet enkelt hus i östra Etollien, men sover sällan där då han ofta är ute i affärer. Han är 46 år gammal och arbetat nästan hela sitt liv som köpman. Han var ifrån början en enkel bondson men har nu tjänat upp en förmögenhet. Han tror på en gudom som ger han rikedom, Diron, men på frågor om vilken religion han tillhör så svarar han vad som passar bäst för situationen.

Hans arbete går ut på att knyta kontakter med smeder, garvare, krukmakare och större hushåll och ta upp beställningar på kol. Han tror på långvariga affärsrelationer vilket gör att han har bestämda kunder, även om det ibland kommer in nya. Han är öppen för de flesta affärer som han tror ger bra avkastning. Han har även ett avtal med kolare i skogen strax utanför Etollien och ibland köper han kol ifrån de båtar som kommer både ifrån Cha-Era och Edor.

Han tog den långa vägen och började i liten skala och har nu byggt upp en trogen kundkrets. Han anlitar bärare, revisorer och andra köpmän då det behövs. Han försöker att hålla inne med skatter till handelshus och avgifter till kyrkan i den mån det går utan att stöta sig

Han tillhör ett handelshus som heter Carraboni som handlar med malm, järn, stål och kol.

Carraboni har ett avtal med flera gillen och även det kolgille som köpmannen har sina kontakter med. Ibland köper han även kol vid sidan av, för att kunna tjäna mer pengar. Handelshuset skall ha en del av den vinst han gör och redovisar för, men handelshuset i sig, ger inte bort några bra affärer. Det är främst till för att den styrande makten skall ha kontroll över den handel som sker.

Köpmannen måste tjäna minst 1 km/dag för att kunna äta sig mätt och ytterligare 2 km/dagen om han sover någon annanstans än hemma. Kläder och andra förnödenheter uppgår till ungefär 1 km/dagen även om det spenderas i omgångar. Köpmannen som räknas som en vanlig stadsbo behöver tjäna ungefär 1500 km/året i bara vardagliga kostnader. Eftersom han köper kol i säckar och varje säck kostar ca 1-4 km och han gör minst en fördubbling av kostnaden behöver han sälja minst en säck om dagen. Dessutom behöver han tjäna litet mer då skatt och avgifter tillkommer. Sanningen är att under kallare årstider, då det går åt mer kol, säljer han 5 säckar/dag. I vanliga fall så säljer han i genomsnitt 1-2 säckar/dag. Vår köpman tjänar ungefär strax över 4000 km/år vilket ger honom, trots skatt och avgifter och diverse hyra och ett ganska lyxigt liv, en del pengar över som han sparar och ibland använder då det går dåligt.

## En adelsman i Nabald

En adelsman i Nabald som på grund av sitt släktskap ärvt sin sociala rang. Han har en fru, inga barn är ca 45 år gammal och bor i de finare kvarteren i Nabald. Han äger en hjord kameler och även ett litet stuteri tillsammans med sina 3 bröder. Huset han bor i är 2 våningar och har flera rum. Han hushåller sig med 3 tjänstefolk. Han anses ha mycket pengar. Tillräckligt med pengar att det räcker att avlöna sitt tjänstefolk och leva ett liv i lyx och ändå ha en anseelig summa kvar till den eller de som ärver honom. Adelsmannen betalar mellan 4-7 km/veckan till sitt tjänstefolk, vilket är lite över det normala. Den mat och de godsaker som går åt kostar honom ca 4 km/dag. Stuteriet säljer ungefär 20 hästar om året, vilket ger en inkomst på 1-2 km/dag. Hans kamelhjord som handhas tillsammans med en annan hjord och en annan uppfödare ger en inkomst på 1-2 km/dag. Pengarna betalas ut i omgångar. Hans affärsverksamhet har han endast för att fördriva sin tid och ser det mer som en hobby.

Skatten som betalas av adelsmannen uppgår till 50 km/år. Inkomsten är ungefär 520 km/år och utgifterna ungefär 910 km/år. Han gör en förlust med 1 km/dag.



Adelsmannens passion i livet är läsa och skriva böcker samt brädspel med den övre societeten. Han brukar medverka vid diverse tillställningar med mycket mat, sång och dans.

Adelsmannen lever mycket gott och har inga drömmar om att bli rikare. Han har inte så mycket folk under sig, vilket gjort honom ganska ödmjuk. Ändå ser han ned på de fattiga och sätter sig och sina likar som de som betyder något för landets framtid.

Han är soldyrkare och lever enligt den lära som påbjuds, liksom resten av hans hushåll. Han tillhör även ett samfund som kallas den Östra Bodushin där många andra adelsmän ingår. De träffas och samtalar om affärer, problem och politik som rör medlemmarna och även en gemensam bönestund till solen. Adelsmännens liv kretsar helt utanför böndernas liv och mycket sällan har det att göra med köpmännen. De skickar sitt tjänstefolk. De behöver bara stå på god fot med de som har mer pengar än de själva, prästerna och sin sol.

De flesta adelsmän brukar ha betydligt mer pengar och betydligt fler folk under sig. Det är inte ovanligt att deras affärer går med förlust men detta styrs vanligtvis av krig, missväxt och i vilken position adelsmännen har. En adelsman som äger stora marker har ofta mycket god inkomstkälla och ofta all den arbetskraft han behöver. Däremot har han ett större ansvar att skydda sina marker och sina vasaller från inkräktare och krig.

Mindre uppror och krig är vanligt då det tvistas om var gränserna går. Få är de adelsmän som sparar på sina tillgångar. De försöker att leva så gott de kan under den tid de har möjlighet.

## En bonde i Arnaien

En vanlig bonde i Arnaien har en liten gård, en fru och 3 barn. Han äger en häst, två kor, några höns och fyra getter. Han äger en hage och en åker där han kan odla den mat som familjen behöver. Frun i huset bakar och lagar all mat och om det är ett gott år även säljer eller byter hon bort överskottet. Överskottet går till att köpa in nya verktyg och nya djur då man slaktar och äter upp de djur som inte ger någon avkastning eller då det är dåligt med mat.

Bonden är styrd av vädret och det värsta som kan drabba honom förutom sjukdom är dålig skörd. Han är övertygad om att gudarna styr vädret och gör därför offer och ber böner varje morgon och kväll. Av samma anledning ser han till att hålla sig på god fot med prästerna. Även hustomtar och vättar som finns runtomkring är han mån om, även om han aldrig sett några. För att hålla troll borta har han lagt ut lite ståltrådknyten runt gården. Även om han är övertygad om att hans gud skyddar honom så kan han inte vara nog så försiktig.

I bondens åker odlas kål, rovor och kanske morötter eller rödbetor. En hel del vete och några kryddor. Frun i huset samlar ibland även bär och svamp i skogen. Det äts mat två gånger om dagen. En gång på morgonen, ofta gröt eller en soppa och på kvällen lagas det ofta olika sorters grytor. Salt och socker anses som lyx och förekommer sällan.

Bonden har inte någon större mark. Det är en adelsman som äger skogen runtomkring. Bonden får förlita sig på att sina grannar som har mer mark, kan bistå honom med hö till djuren under vintern. I sin tur får de fisk som fiskats i sjön eller småvilt som bonden kan ha jagat i skogarna. Ofta utan att be adelsmannen om lov innan, vilket gör att bonden inte vill komma i onåd med adelsmannen.

Adelsmannen har makt att ta ifrån bonden både marken och gården. Bonden är skyldig att betala skatt till adelsmannen och då han inte kan betala i pengar, får det ske med vad bonden har. Det kan vara mjöl, kor, ägg, sylt eller till och med hans söner. Han får då släppa iväg sina söner som skall fostras till att bli soldater eller tjänstefolk hos adelsmannen. Bonden måste också betala tionde till kyrkan. Det är ett överskott att var tionde säck med mjöl, var tionde kyckling eller något annat som gården kommit upp i, skall skänkas till kyrkan. Detta gäller även vart tionde barn som skickas iväg för att bli nunna eller munk.

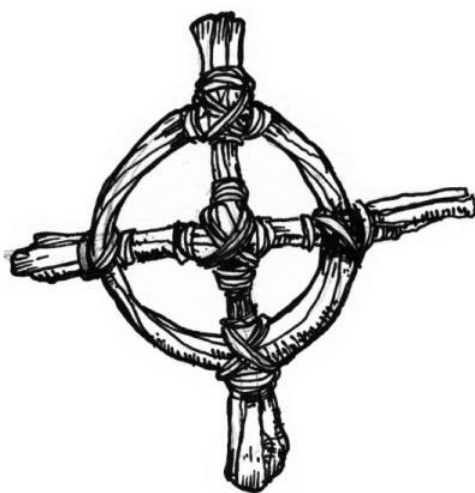
Bondens liv är kantat av orättvisor och hårt arbete och det är inte konstigt att han ser det som gott om det går sämre för någon annan. Om det hittas en tjuv eller en häxa som skall avrättas inför allmän beskådning, så ses det som ett stort nöje för bonden och hans familj. Dels är det spännande att se en häxa eller en hemsk mördare och dels är det nöjsamt för bonden att se att andra har det värre än honom och slutligen är det ett bevis på att rättvisa faktiskt skipas. Bonden vet att de dömda gjort någon annan orätt och skall straffas. De är en av orsakerna till att det finns ondska i världen och att adelsmannen tvingas ta ut så hög skatt vilket i sin tur drabbar bonden.

Bonden är inte nöjd med sitt liv, men förstår och har godtagit att det är hans plats i livet. Han vill gärna vara rik, men inser att hur mycket han än jobbar, så kan han aldrig tjäna ihop till sin egen skatt. Lite stolt är han då han äter den mat som hans mark skänkt honom. Men han är bitter då det varit missväxt.

Denna bonden lever sparsamt och är inte på krogen alltför ofta. Ibland kan han hjälpa någon rikare granne med skörden eller någon adelsman och då få några slantar för besväret. Det bonden tjänar om året är kanske inte mer än 10 km. Men om bonden säljer all avkastning som gården ger honom och hans familj skulle det uppgå till ca 200 km. Räknar man in fruns insamlande av bär och svamp och bondens olagliga jakt blir det ytterligare 30 km. Andra bönder kanske sätter i system att jaga olagligt, eller har en verksamhet vis sidan av som t ex skomakare.

Några kanske ärver mer mark, eller smyger med skatterna då ligger årsinkomsten, om man kan kalla den det, på ca 500 km. Ofta ger inte detta så mycket mer i kassan, då mycket spenderas på öl i värdshuset. Givetvis finns det de som är fattigare och de som är rikare.

Vår bonde i Arnaien är ganska normal och motsvarigheter kan hittas i nästan alla nordliga områden av den Stora Kontinenten. Även norra Eder och nordöstra Cha-Era.



## Vetenskap

Vetenskapen är inget man försörjer sig på. Så är det i nästan hela världen förutom möjligen i landet Etollien där man värdesätter vetenskapen och framförallt kunskap i flera ämnen på ett annat sätt. I andra varelsers kulturer, såsom dvärgarnas så är vetenskapsmän högt aktade och dvärgakungar skänker dem pengar i utbyte mot ny teknik. I människornas samhälle och kultur så strider vetenskapen mot de flesta religioner. Allt är redan förklarat och de som försöker sig på att hitta en annan lösning på ett problem eller en fråga blir ofta anklagade för kätteri.

I Etollien är mode, konst, kultur och vetenskap respekterat på ett annat sätt. Där välkomnas nya tankar och idéer som inte direkt strider mot eventuella religioner eller påverkar det politiska läget. Det räcker inte alltid med att presentera nya rön, då andra vetenskapsmän och framförallt allmänheten, kräver konkreta bevis. Den som är en framgångsrik vetenskapsman är inte bara en duktig kemist eller fysiker, hon måste också ha karisma och kunna tala för sig.

En vetenskapsman försöker ofta komma på lösningar på eventuella problem och främst dom som kan gynna vetenskapsmannen ekonomiskt. En uppfinning kan man kanske sedan sälja och tjäna pengar på.

I andra länder så anställs en vetenskapsman i hov hos kungar eller andra högt uppsatta personer. De får då ta emot beställningar från kungen på problem som skall lösas. De anses vara så gott som trollkarlar ibland och respekten som de får, bottnar i rädsla.

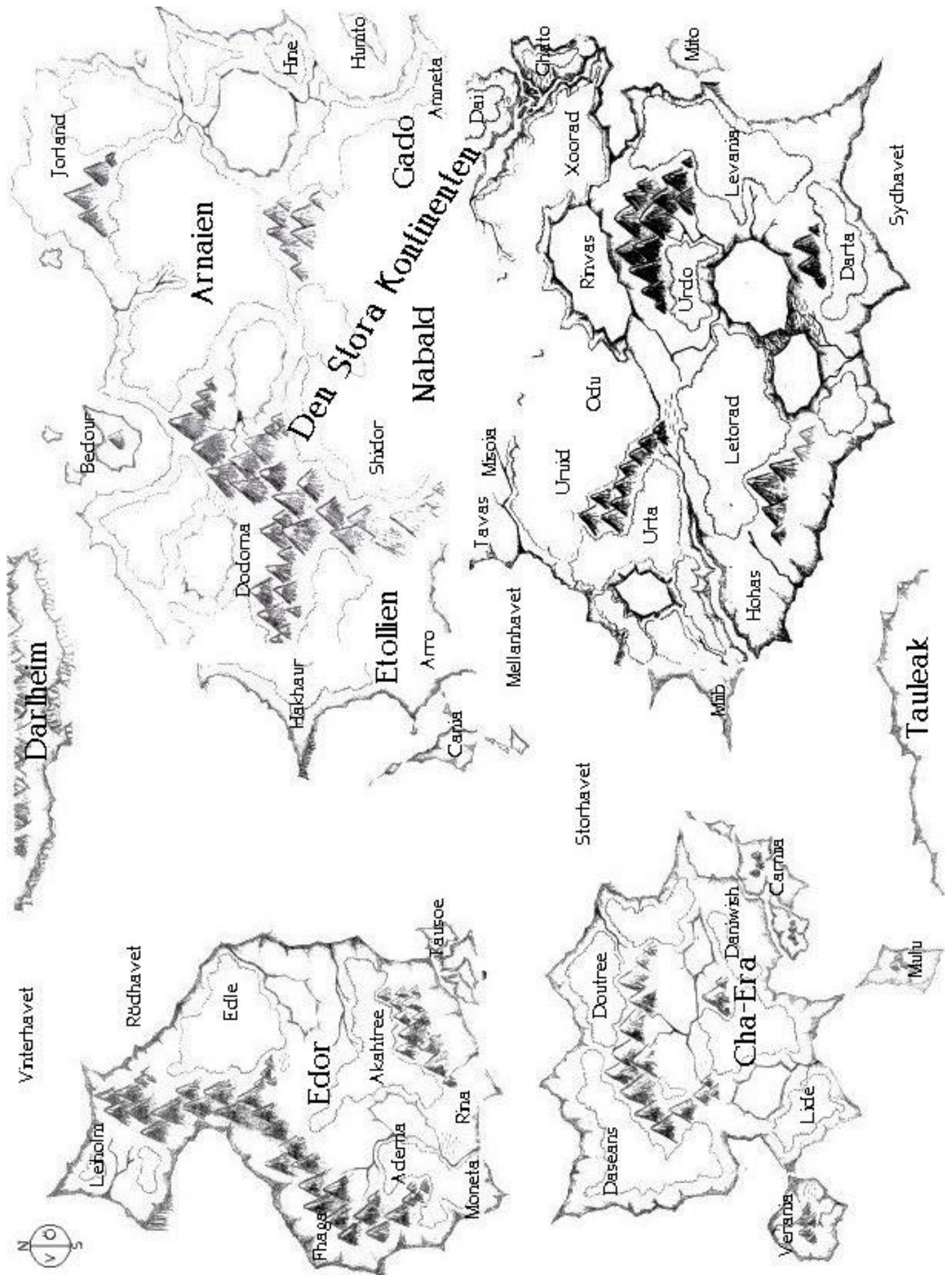
Som det förefaller är vetenskapsyrket litet och grundar sig på antagna sanningar och är hårt uppstyrd av flertalet religioner.

Alver har en ganska låg efterfrågan på vetenskap. Deras problem kan inte lösas på lätta sätt då de oftast är filosofiska och inte lata av naturen. De flesta uppfinningar är till för att förenkla en uppgift. Alverna vetenskapliga kunskap är liten men koncentrerad.

Dvärgarna har ett gediget vetenskaps intresse. Dels för att förenkla, utöka och effektivisera exempelvis gruvarbete. De vill hela tiden öka sin produktivitet, antingen genom hårt arbete eller genom vetenskap. Att säga att dvärgar är lata är lögn, de har ett annat sätt att se på det och de är inte i första hand ute efter att förenkla, utan att expandera.

De främsta vetenskapliga framstegen är, lite beroende på var i världen som man befinner sig, följande. Kompass, sextant, skovelhjul, väderkvarn, de stora segelskeppen. Några enstaka kikare finns, där den visuella bilden visas upp och ned. Ångmaskiner, krut, glasögon och klockor finns inte.





# Darheim

Darheim är namnet på den absolut nordligaste landområdet i världen. Härifrån härstammar Darlerna. Darheim är indelat i tre områden, se nedan.

## Jutenheim

Jutenheim är Darheims nordligaste område. Högt upp i dessa berg och glaciärer sägs vara tillhåll för jättarna, som enligt myterna skapade Darheim och den största av dem alla, jättarnas fader, skapade världen. Jutenheim består i berg, snö och is och mycket lite levande växter och djur finns i dessa områden.

## Frostdal

Frostdal heter den östra delen av Darheim som vätter mot havet och Hinger. Frostdal har den största delen av invånare. För urminnes tider sedan låg Vintrabo och Frostdal i fejd med varandra, men har för längesedan blivit under ett styre. Än idag kan man dock höra lite berättelser om de gamla krigen. Den största staden heter Nafôr. Frostdal livnär sig på fiske, odling och boskap.

## Vintrabo

Vintrabo är Darheims västra landområde som gränsar mot Edor. I Vintrabo lever de flesta dvärgarna och inte sällan ihop med de människorna som finns i samhällen nära bergen. Vintrabos största stad heter Ikkla. Vintrabo livnär sig på fiske och en del odling.



# Edor

Edor är det som upptäcktes av de i öst (Den Stora Kontinenten) för nära 8000 år sedan. I Edor fanns då Danzar och Edorier. Edoerien troddes länge samma land som Cha-Era då man för 7000 år sedan upptäckte sundet mellan dem.

## Leiholm

Leiholm gränsar till Doleen i söder. Leiholm återfinns långt i norr på Edorier och är till skillnad ifrån övriga Edoriern inte påverkad av varma strömmar. Berget De Syv skiljer Leiholm och gör det svårt att ta sig till via land. Leiholms höga och branta klippor gör det svårt att ta sig iland ifrån havet också. Klimatet är kallt och blåsigt. Leiholm har snö 8 månader om året. Trots detta finns det två större skogar, Listas och Fåundir. Leiholm har två städer, Marhafn och Corrik. Corrik är huvudstaden och där bor 85% av landets befolkning på 2,25 miljoner innevånare. De flesta som bor här är Edorier, men även avlägsna släktingar till Darler. Den flod som rinner genom Leiholm heter Seer.

## Doleen

Doleen är ett landområde i norra Edor. Doleen är ett land som tillhör Edors högländer. Landet är bergigt och ganska kargt, men har också lummiga och gröna skogar på sina ställen. Folket i Doleen lever ett ganska tryggt liv och dess historia är inte kantat av många krig. Doleen är monarki där landet styrs av en konung. Kyrkan har ganska nyligen börjat sitt intåg och har endast funnits några decennier. Därav är många fortfarande anhängare till andra gudomar. Några gudomar är dessutom lokala och vissa religioner återfinns endast här, i Doleen. Doleens största städer heter Gwalion, Archill och Kallany. Gwalion är huvudstaden. Doleen delas i öst och väst av den stora bergskedja som sträcker sig genom nästan hela Edor. Doleen gränsar till Edle, Leiholm och Edor. Doleen blev självständigt land när en länherres dotter blev bortgift till den dåvarande kungen och landet skänktes i hemgift. Doleen var namnet på den dottern, som tyvärr avled vid en relativt ung ålder av en sjukdom. Doleen sägs ha varit en av de vackraste i hela Edor.

Bergskedjan som delar landet kallas i Doleen för Farkûr. De fyra största bergen heter Ragur, Ferris, Hagur och Kannit. Namnen kommer ifrån de dvärgar som sägs ha upptäckt bergen för tusentals år sedan och dessutom grundat klaner och gruvverksamheten i området.

Längs kusten är det vanligt med fiske och en del djurhållning, främst får. På östsidan förekommer också djurhållning, men det är även vanligt med andra djur än får. Vanligt är också jakt samt odling av olika grödor. Det förekommer en hel del handel mellan de båda sidorna.

## Edle

Edle tillhör Edoriernas högland. Landet befolkas av Edors urbefolkning. Edle har ett nätverk av hundratals familjeklaner som alla regerar över varsin del av landet. Varje landsdelslagar bestämmer varje klan individuellt vilket gör landet osäkert för en utomstående att besöka. Klanfejden brukar sluta med blodiga små krig. Däremot enas alla inblandande klaner om ett yttre hot nalkas, som darler eller andra rövare. Hittills har ingen besegrat Edleningarna i deras hemland. Det finns en gemensam klanhövding som mer eller mindre styr landets klaner. Hans högsäte ligger i centrala Edle och länet heter Jarnu. Jarnu gränsar till Doleen och Edor.

## Edor

Edor är Edors kärna. Befolkas dels av urinvånare, nomader som lever på sina hjordar med hästar och dels av de Edorier som bosatt sig närmare kusten i städer och gårdar. Edor är ett land där stolthet, hjältemod och bedrifter uppskattas. Till skillnad ifrån sina släktingar i norr, Edle, så är befolkningen mindre krigisk i Edor. De lyder alla under en kung, som har sitt säte i huvudstaden Ewegal. Edor är imponerande med bergen i väst och syd. Skogen Chabras som sträcker sig nästan genom hela landet. Sjön Hembron och floden Styr.

## Aderna

Ardena värms dels av underjordiska källor och dels ifrån den varma ström som sveper in ifrån söder. Ardena har i söder djupa djungler som i norr övergår till glesare lövskog. Landet har flera sjöar och mycket träskmark. Dock finns här mängder av stammar. Landet är heligt för de uråldriga Edorierna i hela Edor och därför utämpas här inga krig och Edor hjälper Ardena i händelse av inkräktare. Ardena sägs vara guden Turmis favoritplats på hela Edor.

## Fhaga

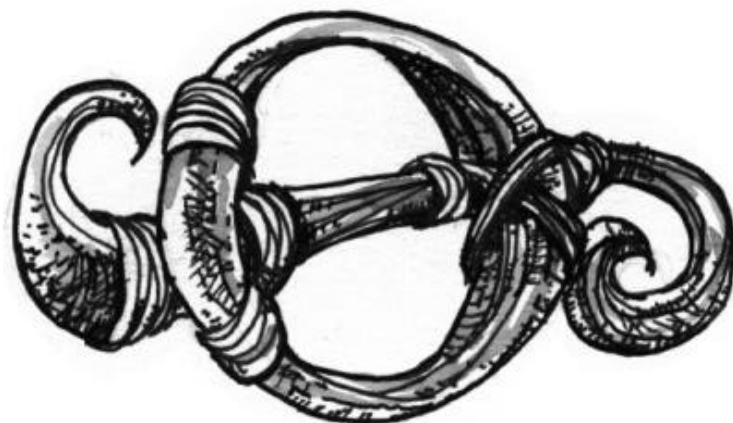
Fhaga lyder under en kejsare som sitter i Fhagas huvudsäte Ramdhul. I Fhaga finns flera varma källor och det är ett ganska geologiskt aktivt land. Det är tempererat året runt. Fhaga tar avstånd ifrån Edor, utan att inkräkta på makt. Däremot gör de gärna affärer med Edors fiender, vilket ibland besvärar Edorierna som bor i övriga Edor.

## Moneta

Moneta heter den halvö som sträcker sig ifrån Edor längst i söder. Moneta är även namnet på den enda stad som finns i landet. Moneta är mycket varmt och mycket fuktigt. Moneta är historiskt känt då många seglare och äventyrare ifrån öst, Cania och Arro anlant för handel. Idag är Moneta både en handelsstad och en port mot både den Stora Kontinenten och Cha-Era. Precis som Aderna anses Moneta vara heligt land, även om det varit flera blodiga krig här.

## Rina

Rina, även kallat "de förlorades land" är en mytomspunnen plats. Förr trodde man att ohyggliga monster bodde i skogarna och slätterna. Idag tror man att området är vulkaniskt aktiv, vilket ibland ger upphov till att giftiga gaser tränger upp genom marken och orsakar både hallucinationer och förgiftningar. Idag lever människor i Rina i speciella områden där det är relativt riskfritt att vistas.





## Cha-Era

Cha-Era, även kallat *skugglandet*, efter upptäckten av sundet till Edor. Cha-Era ansågs då endast vara en skugga av det land Edor ansågs vara.

### Cha-Era

Cha Era är inte bara namnet på kontinenten utan också namnet på det största landområdet. Cha Era är inte bördigt eller ett varmt land. Temperaturen håller sig vid +8 grader på dagen och det blåser ofta över slätterna. Cha Era styrs av ett kungahus som har sitt säte i östra delen av landet i staden Karanda. Cha Era har erkänt problem med att hålla sitt folk under kontroll och det pyr hela tiden politiska oroligheter. Den armé som finns patrullerar ofta gränserna så att ingen av de omkringliggande länderna försöker sig på ett angrepp. Handel och resande tillåts att passera över gränserna. Däremot får inga landsmän utom adel och prästerskap lämna landet, utan speciell tillåtelse.

### Daseans

Daseans kallas ”Cha Eras skog”. Det varma klimat som även påverkar Moneta och Rina tränger sig på över Daseans likaså. Marken är bördig och skogarna mycket djupa och mörka. De människor som lever här bor längs kusten och livnär sig på fiske, odling och boskapskötsel. Daseans gränsar till Doutre och Cha Era i öst. Daseans styrs av en kejsare ifrån huvudstaden Loge. Den största staden heter Trake och ligger längst västerut och har goda möjligheter till handel med Moneta.

### Doutre

Doutre är ett land som efter flera hundra år av krig med Cha Era skaffade sig en gräns vid bergsmassivet. Idag är Doutre ett eget land med eget styre, en kejsare som är ättling till de som ledde frihetskampen. Idag ligger inte Doutre och Cha Era i krig, men det kan ibland uppstå vissa oroligheter vid gränserna som ifrån Cha Era bevakas hårt. Doutres största huvudstad heter Erdo.

### Carga

Carga består idag av en stor skog och slättland. Landet styrs av en kung med råd och det har goda affärskontakter runt om i världen. Huvudstaden heter Sardo och var länge en av världens främsta handelsstäder. Det sägs även att i Carga dräptes den sista kända draken för ca 1000 år sedan.

## Daniwish

Daniwish gränsar till Cha Era i väst och Carniia i öst. Daniwish är troligtvis Danzars hemland. Idag lever endast en bråkdel av de forna Danzar som finns kvar som nomader, omkringresande på Daniwishes slättland. Daniwish styrs idag av en kjesare och ligger för närvarande i krig med Niuak. Daniwish huvudstad heter Sendor.

## Carniia

Caniia är en egen ö, som räknas till Cha Era. Carniia befolkades först av Etollier som lade grunden till det feodala samhälle som finns här idag. Huvudstaden heter Rowen. Regal och Falko är två andra större städer i landet. Landet styrs idag av kyrkan och ett kungahus.

## Niuak

Niuak ligger i södra Cha Era och styrs av en kejsare ifrån huvudstaden Setir. Niuak har under flera år legat i krig med Carniia. Båda länderna om den ö som ligger väster om Carniia. Cha Era har insett att de aldrig kan mäta sig med Niuak och Carniias snabba och mycket tekniska flottor. Ön som de båda vill ha kallar för Hemark.

## Lide

Är ett kallt och kargt land och gränsar till Verania i väst och Cha Era i öst. Lide har en stark armémakt och tillåter inte att någon passerar gränserna till Cha Era. Cha Era är Lides svurna fiender sedan urminnes tider även om de inte ligger i krig med varandra för tillfället så märks orloligheterna av vid gränserna. Lide är styrt av en kung och huvudstaden heter Herdor.

## Mulu

Mulu med berget Mulu ligger utslängd en bit ut i havet, trots detta räknas Mulu tillhöra Cha Era. Mulu har en mycket annorlunda kultur tillskillnad ifrån resten av Cha Era. Mulu sägs vara ett land dit förlista sjömän en gång kom och beblandade sig med de väsen som fanns där. Sångerna och dansen och många ritualer liknar inget som finns någon annanstans i världen. Mulu har ett styre, i form av ett råd om 7 medlemmar, men saknar styrande kung eller huvudstad.



## Verania

Landet Verania styrs av hertigar av deras län och svarar till en gemensam kung. Konungen är härskare och styr ifrån landets huvudstad Salros. Konungen svarar inför kyrkan sedan nästan 200 år tillbaka. Kungen har flera kyrkliga rådgivare i sitt hov. Hela landets invånare är omkring 4 miljoner, med blandat ursprung.

Landets yta är ungefär 1 314 800 km<sup>2</sup>. Inte mer än hälften av landet är sporadiskt bebott av människor.

Landet har 15 län. Länen är Salros, Poros, Emaros, Esowish, Wishoria, Erdo, Zogard, Eraramer, Yraksíd, Zádakar, Nimora, Eracasna, Balmud, Harto och Yrbad. Flera av länen saknar en hertig eller en styrande makt i länet.

De flesta län har Den enda vägen, som främsta religionstillhörighet. Ungefär hälften av invånare är anhängare medan ca 3% av anhängarna är ortodoxa. Språket är arnaiska med en dialekt som kallas vernaiska. Veraniska finns i både syd och nordlig dialekt.

Valutan är 1 guldstycke, 10 paxir och 100 halpax. Paxir är ett silvermynt präglat med en ros på ena sidan och en fisk på andra sidan. Halpax är ett kopparmynt som är präglat på samma sätt som en paxir. Det sägs att ett äkta Veraniskt mynt luktar fisk.

Vädret är en fuktig och kall miljö. Ofta blåsigt och generöst med nederbörd året om. Ett konstant dis tycks vila över landet.

Följande tabell beskriver max och medeltemperatur vid centrala Vernaia, vid Nimora. Det kan vara blåsigare och kallare vid kuststräckan.

Max och medeltemperatur								
Etori – Dretori			Pamori – Sumori			Jario - Haktori		
-40	-10	+3	-10	+8	+15	-20	0	+10

Tideräkningen utgår nästan helt ifrån månvändekalendern och väldigt sällan ifrån kyrkans.

Verania importerar mycket trä, mjöl, grönsaker, mjöl och grödor.

Vernaia exporterar mest fisk, järnmalm och torkade, ätbara alger.

Verania innebos förutom av människor också av dvärgar och alver.

Veranias byggnadsarkitektur är starkt influerad av den darliska på landsbyggen, då de låga, bastanta husen skänker värme. I Salros och den sydöstra delen av landet kan byggnaderna vara flera våningar höga och gjorda av trä. Ett genomlöpande tema är att det skall vara bastant.

Landets ekonomi varierar till att i östra och i sydöstra vara ganska god, till att i övriga landet vara på gränsen till fattigdom. Landets välgång gynnar inga närliggande länder och handeln är dålig.

Samhället består av mestadels bondefolk var uppgift är fiske, skogsbruk och jordbruk. I centrala Verania bedrivs även viss gruvverksamhet. Stämningen mellan bönderna är ofta rå men hjärtlig. De kan uppfattas som ganska sammanbitna och man får känslan av att de lever sina liv med en blick över axeln. De förväntar sig nästan att bli attackerade vilken stund som helst.

Samhällsskikten utgörs i första hand av de länsherrar och hertigar som styr länen. I andra hand av de som står på god fot med dessa och kyrkans högre uppsatta män. Ofta handlar det om rika köpmän, storbönder och officerare.

Vanligaste sysselsättningen är fiske och fiskförsäljning i Verania. I andra hand jordbruk, skogsbruk och slutligen gruvarbete.

Jämnligheten är sådan att alla måste tjäna sitt eget leverbröd, både som kvinna och man. Ingen ser ned på en kvinna som försöker gå sin egen väg. Det är dock inte brukligt att en kvinna hamnar i ett högt ämbete.

Vardagen brukar för de som arbetar som fiskare vara lång. Ibland kan de ge sig ut flera dagar för att fiska.

I Verania firas de traditionella skördefesten, vinterfesten och vårfesten. Kyrkans högtider blir allt vanligare att man firar, i de norra och östra delarna av landet.

Handel bedrivs i hela landet och i de större städerna måste alla varor säljas via ett handelshus och det finns ett antal. Handelshusen ser till att det betalas skatt till kungen och att inga olagliga varor säljs. Det finns mer och mindre seriösa handelshus.

Folktron är påtaglig i hela Verania. Redan från födseln har Veranierna fått höra om de hemska trollen som finns i väster. Många lever med en skräck för natten och vad som lurar i dimman.

Veranias urinvånare var inte mänsikor, utan troll, dvärgar och alver. Veranias tidiga historia är inte känd och det finns väldigt få spår som påvisar att det hade funnits andra större kulturer. De senaste tusen åren har människorna flyttat till Verania, exploaterat och dels utarmat jorden och havet och dels sägs trollen vuxit sig större och drivit människorna på flykt.

Kulturen påminner om den nordliga kulturen på många sätt. Kyrkan har haft ett stort intryck de senaste 200 åren och därmed har det även satt sina spår i vardagslivet.

Den Veraniaiska konsten i både bild, skrift och musik är ganska rak och bastant. Konsten är formad efter de år av dåliga tider, brist på jobb och de kalla och råa i naturen som finns här. Veranier älskar inte sitt land, de är födda här och har svårt att lämna det. Konsten är sällan uppskattad, förutom den sång och dans som förekommer på det lokala ölhuset.

Kläderna i Verania brukar ofta bestå av ylletunika, yllebyxor alternativt klänning. Ofta en väst, rock eller jacka i fårskinn för att hålla värmen. Eftersom det kostar att färga sina kläder är det vanligast med naturfärgade klädesplagg.

Verania har inget universitet eller något känt bibliotek. Eftersom hälften av befolkningen tillhör kyrkans religion, så tar de automatiskt avstånd ifrån vetenskapen som sådan. Nästan alla är analfabeter och skolgång för barn tillhör endast de övre samhällsskikten. Däremot är simkunnigheten stor, då det anses som en nödvändighet, eftersom de flesta livnär sig på att fiska.

Verania är bergigt på sina håll men har ändå flera stora slätter. Landet är fattigt på kuperad terräng och att färdas längs vägarna brukar gå bra, så länge de inte har regnat sönder. Landet är kargt, kallt, disigt och blåsigt. Himlen är nästan alltid vit eller grå. Bergen är höga och fälten är vidsträcka.

Skogsområdena är samlade med stora avstånd mellan.

Veranias största naturtillgångar är järnmalm, fisk och kopparmalm. I de centrala bergsområdena skall det finnas sporadiskt med tillgångar på halvädalstenar, kol, månsilver, guld, silver och mineraler.

Landets flora har ett begränsat utbud och det håller sig inom ramen för växter som tål både kyla och lite ljus. Däremot finns det både några få djur och växter som endast finns just på Verania.

De stora hjordar med bufflar och renar som en gång vandrade över landet är nästan helt utrotade. De finns hjortar, renar och älgar i skogarna och på sina håll har hertigar försökt att införa vildsvin, vilket varit lyckosamt. Till veranias speciella fauna tillhör den veraniska bergsgeten, den veraniska karpnen och den veraniska gamen. Bergsgeten är ganska stor och aggressiv om man jämför med vanliga husgetter. Den är långhårig och vit under vintern. Under sommaren har geten en något gråare ton. Alla försök att tämja den har varit misslyckade. Den veraniska karpnen lever i bräckt vatten och kan bli upp till 2 meter lång och väga upp till 150 kilo. Karpnen är mycket välsmakande och kan med fördel serveras med olika rotfrukter. Tyvärr är den ganska sällsynt på sina håll i landet. Den veraniska gamen är en avlägsen släkting till den vanliga skalliga gamen. Den veraniska gamen mäter 3 meter i vingspann, är helt klädd i svarta, oljiga fjädrar, men har utseendet av en stor gam. Det är en gammal historia om att det betyder otur att ha följe av dessa stora, svarta, orädda fåglar.

Veranias största floder är Casna och Ramer som båda delas i mindre folder längre in i landet. Verania har två stora sjöar vars namn är Zendir och Zodira. Det är floderna Barin och Ka-cas som rinner samman och bildar Casna. Floderna Ka-ramer, Nordivattir och Ergodes bildar Ramer. Verania har fyra större skogsområden som alla består av blandskog, det vill säga både löv och barrträd. I norr finns Casnaskogen och Berima. I öster finns Porsiasbogen även kallad Padoria. I väster finns den Zádarkiskaskogen. Skogarna skiljer sig något åt i storlek då Casnaskogen är minst och Zádarkiskaskogen är störst.

Det största stäppområdena är Gedia, Ercasna och Yraksíd. Stäpperna består av ofruktsam jord, gräs och evigt vindpinade områden med låga kullar. Trots detta stäpplandskap skär enorma bergsmassiv genom landet. Bergen är höga, branta och skarpa och delar in landet i mindre delar.

Veranias vägar har sedan länge lämnats och bara de största används fortfarande. Endast rester som milstenar och riktmärken finns kvar av de gamla vägarna. På de vägar som finns kvar färdas sällan ensamma ryttare utan de som tvingas ta vägarna ser ofta till i att färdas i grupper.

Bebyggelsen är koncentrerad till de städer som finns vid kustlinjerna. De flesta som bodde längre in i landet har lämnat sina hem eller gått ett annat öde till mötes. Några få gårdar och byar finns kvar, men precis som vägarna står många gårdar övergivna och öde.



## Historia

Verania upptäcktes för snart 3000 år sedan av människorna. Det räknas då till en ganska ungt land. Innan människorna kom dit, fanns ganska små ansamlingar av troll, alver och dvärgar utspridda i hela landet. Människornas exploation drev först undan alverna och dvärgarna längre västerut, vilket gjorde att trollen koncentrerades i väster. När trollen nådde nuvarande Eraramer blev de plötsligt starka och slog tillbaka, dessutom drabbades landet av flerårig missväxt. Alver, dvärgar och människor enades och drev trollen bortom bergen till det ogästvänliga och kalla Zádakar och Yraksíd. Människornas rike fortsatte att växa och alverna och dvärgarna drev undan. Alverna drog sig till skogarna i norr och dvärgarna bildade ett samfund i Nimora. Efter hundra år av lugn bröt underlig epedemi ut och återigen drabbades Verania av missväxt. Trollen kom kort därefter och denna gången var de starkare än de redan plågade människorna. Alverna gjorde ett försök att hjälpa människorna vilket lyckades precis. Tyvärr var förlusterna stora och hotet var fortfarande inte över. Alverna var svaga och människorna visste att de inte kunde få hjälp ännu en gång. De människor som en gång drivit den stora inflyttningen flydde nu landet och lämnade kvar ett svagt styre och fattiga bönder i ett sargat och sjukt land. Hotet ifrån trollen hänger i luften.

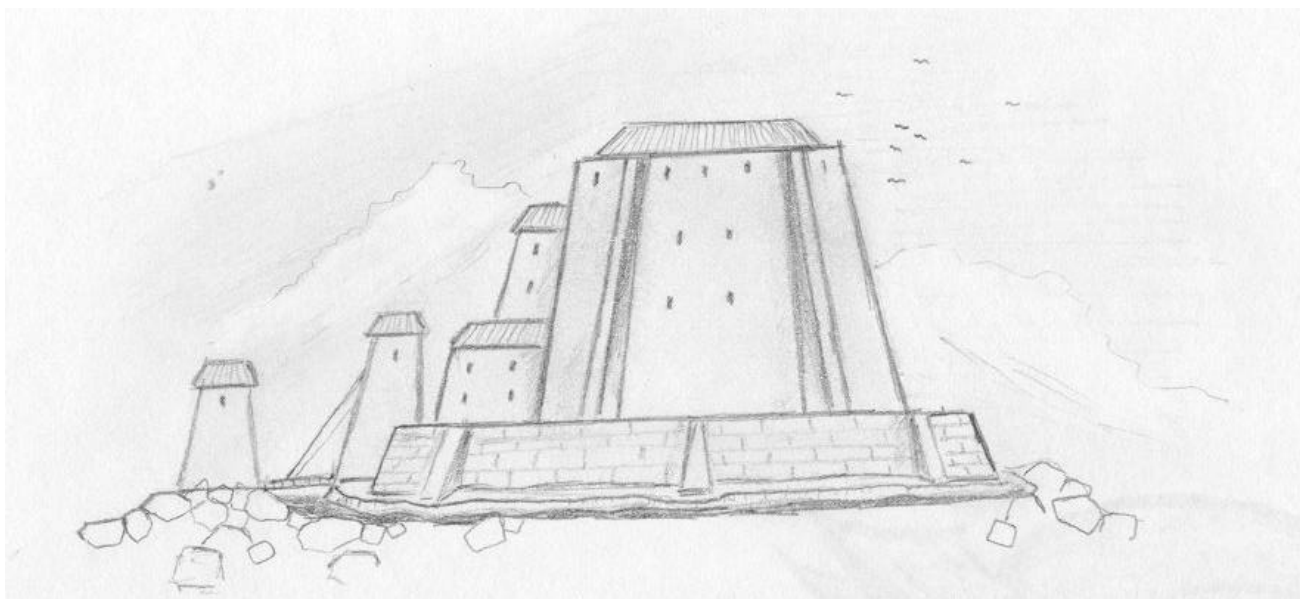
Ännu en gång skulle Verania drabbas av missväxt och det är som landet är förbannat. Vernia är idag ett svagt land, med stor fattigdom.

Nu styrs landet av en kung ifrån huvudstaden Salros. För 300 år sedan bildades den första kyrkoordern. För 200 år sedan svor den dåvarande regenten trohet åt kyrkan, vilket idag lämnar makten delad åt kungen och åt kyrkan.



## Salros

Salros är Veranias största stad och är sätet för kungen och kyrkan på ön. Salros slott kallas för den *Salmiriska Rosen* och ätten Salmir är den ätt som under flera generationer styrt Verania. Salros ligger längst ut på en halvö och är strategiskt placerad för sin lilla med effektiva flotta. Skogen brukar kallas för Fallvarten eller Den fallande skuggans skog. Ett fåtal andra samhällen ligger i länet Salros. Dessa byar förser staden med mjöl, kött och annat som inte kan odlas eller uppfödats i staden. Salros är vida känd för sitt fiske. Tidigt på morgonen ger sig tusentals skepp ut och på kvällen återvänder de med fisk, skaldjur och snäckor. Mycket av fisken tas tillvara med en gång, viss fisk exporteras till Lide medans mycket torkas i torkhus. Torkhusen ger Salros en karaktäristisk profil, med dessa fyrkantiga torn som kan vara upp mot 100 m höga. Salros omges av en 24 meter hög mur som skall skydda invånarna mot angrepp.



*Den Salmiriska Rosen på sin klippa.*

## Poros

Poros har ingen större stad i sitt län, endast några byar. Poros är det län där det finns mest skog (förutom Zádakar). Poroskogen möjliggör jakt på småvilt och erbjuder smala odlingsmöjligheter. En del kött levereras till Salros och andra städer på Verania.

## Emaros

Emaros gränsar till Poros och Ercasna. I väst och söder ligger bergen. Emaros består till största delen av skogsområden och de som lever här livnär sig på jakt, fåruppfödning och jordbruk. Även om skogen inte skänker ett överflöd säljs en del både till Balmud, Nimora och Salros. I Emaros försökte en hertig att införa vildsvin. Det visade sig snart att vildsvinen hade svårt att hitta föda och idag finns endast ett fåtal vilda vildsvin kvar i skogarna. Emaros har en ganska liten stad, Ilandi som ligger mitt i länet. Där har hertigen en fästning.

## Esowish

Esowish ligger i östra Verania och trots att det är kallt, är nästan hela landet en våtmark. Esowish har flera myrar, där det på hösten och våren bryts torv som sedan säljs till andra delar av Verania samt andra länder. Esowish är förrädiskt då många har gått bort sig i de sumpiga våtmarkerna. Vidora heter Esowish stad, som ligger mot ön Harto.

## Wishoria

Wishoria var en gång det länet där det satsades mest på arméer och det är även det länet som trollen har gått hårdast åt. Wishoria är nu öde och endast ruiner ligger kvar av de städer, fästningar och borgar som en gång var Veranias främsta försvar. Många är de plundrare som begivit sig dit den senare tiden för att aldrig därefter mer ses till. Trots att det inte verkar vara någon större trollaktivitet i länet anses det farligt och rent av dumdrigt att bege sig dit.

## Erdo

Erdo utgör med Gedia, centrala Verania. Gedia och Erdo består av långa vindpinade slätter med få och sporadiska ansamlingar av buskar och träd. Marken är karg och det växer inte mycket annat än gräs här. Det enda byggnader som bryter av emot den grå himlen är de vaktorn, eller ruinerna av de vaktorn som finns här och var. De är placerade så att inga skulle passera oupptäckta förbi bergen i söder och bergen i norr.

## Zogarad

Zogarad är namnet på länet och dess stad. Zogarad är den sydligaste staden och en av de större. Zogarad gränsar till Whisorian och Esowish. Staden har ett gott försvar och höga murar. De har kunnat avvärja de flesta anfall genom tiderna. Zogarads invånare livnar sig precis som i Salros på vad havet kan ge.

Zogarad är en gammal befästning för den största militärmakten som funnits i Verania. En gång i tiden skänkte den robusta staden skydd åt tusentals soldater och deras familjer. Idag finns nästan inga soldater kvar då kriget slutade för över 100 år sedan. Idag är det en stad med gott om lediga bostäder, tyvärr är allt spartanskt och ägs idag av rika köpmän, vilket gör att det ändå finns många slumkvarter. De som har råd vill för allt i världen bosätta sig i denna staden. Det råder ett sällsynt lugn i en så stor stad som detta ändå är, men under den städade fasaden sjuder ett ihopkok av tusentals intriger.

Zogarad livnar sig på fiske i den mån det går, då havet nästan är utfiskat i detta område. Jorden är utarmad men skänker åtminstone mat, fast det råder inget överflöd.

I centrala Zogarad finns det en stor daglig marknad och utifrån centrum strålar små kullerstens belagda gator där alla tänkbara skrå håller till. I Zogarad finns de flesta typer av folk, men då staden är stor så är chansen liten att man stöter på bråk och osämja. I staden finns det flera uppslag till äventyr, korta som långa. Den som tar sig tid kan upptäcka att Zogarad inte alls är så sömnig som den till synes verkar.



## Militärmakten

Militärmakten är något som präglar hela staden. Överallt man vänder sig i staden kan man träffa på en stadsvakt. De flesta soldatfamiljer blev stationerade som stadsvakter och yrket har sedan gått i arv till deras söner. Militärmakten betalas genom en ganska hög skatt som även tas ut av besökare som ämnar stanna längre än en vecka samt av gamla avtal till adelsfamiljer i staden. För att dryga ut den ändå något sparsamma kassan så sker en försäljning av gamla vapen och utrustning ifrån de forna krigen. Vapen och rustningslagret är förhållandevis stort och det finns alltid något att hitta för den som söker efter billiga och bättre begagnade standardvapen. Rostiga svärd och spjut finns det gott om.

De stadsvakter som finns idag är inte härdade soldater. De flesta har aldrig ens varit i strid, men mängden av vakterna är imponerande och de flesta gläder sig åt när det händer något. De flesta är okorrumperade och skulle vara väldigt glada att hjälpa till bara för att bryta tristessen. Ibland kan de vara något överambitiösa då brott misstänks.

## Tomazordern

Kyrkan har givetvis nått hit och var även med och utformade Zogarat. I de finare kvarteren finns den äldsta orden kvar – Tomazordern. Tomaz var en helgonförklarad munk som var känd för sin godhet mot främlingar och han hjälpte alla i nöd. Tomazordern har ca 150 aktiva munkar och ytterligare 50 präster, kyrkosoldater, abottar och nunnor. Tomazorderna har 3 förläggningar. Var och en av förläggningarna tjänar ett eget syfte. Den norra är bönetemplet, den östra är hjälp och allmänhetens tempel och den västra är bostad och gårdstemplet. Alla är imponerande byggnader i sann etollisk arkitektur.

Tomazordern har det mycket gott ställt i förhållande till att de tar ut en väldigt liten del i skatt. De drar sig inte för att hjälpa en troende i nöd och ställer upp med både logi och andlig vägledning. Men varifrån får de sitt välstånd? Är de på god sida med maktens och ärans gud eller ligger det en mörk hemlighet någonstans i deras djupa källargångar.

## Ulindriorden

Ulindriorden är en annan kyrklig orden som har sin förläggning nära den gamla borgen.

Ulindriorden är en kyrklig riddarorden grundad av Tamak Ta Ulindri en krigsherre som ansågs mycket hängiven kyrkan och sin gud. Ulindriorden har samarbete med Tomazordern och har även ett avtal att skydda och försvara den adelsfamilj som är inneboende i borgen. Det finns ungefär ett 30-tal riddare och ca 50 soldater. Dessutom ca 20 ortodoxa präster som dels styr och ställer i Ulindriorden samt agerar rådgivare åt adeln i Zogarat. Dessa rådgivare besitter stor makt då de dels har många och djupa avtal med den styrande adeln samt har en stark militär makt att backa upp deras ord. Ulindriorden har mycket svårt att se mellan fingrarna med kätterier och misstro till *solum deus*.

## II Legionen

Då kriget pågick som mest i Verania och kungen Armedar den 14:e gjorde ett avtal med sin farbror Saredar som då var krigsherre i Etor att han skulle träna och skicka sina främsta soldater som militär hjälp till Armedar den 14:e. Saredar skickade 10 legioner till sin brorson där den första legionen var elitstyrkan. Armedar mötte stort motstånd och då han fortfarande var ung och oerfaren gjorde han ett dumdrigt val och mötte ett kraftigt nederlag som kostade honom livet. Den första legionen tillintetgjordes och många delar av de övriga. Idag finns efterlevande och åldrande veteraner kvar och de har tränat nya elitsoldater. Legionerna slåss inte för någon enskild person utan har vikt sina liv att rensa upp bland troll och diverse farligheter i Verania. De är alla enastående krigare och den främsta legionen är den II Legionen. Få blir invalda och alla måste genomgå hårda test. Det är sällsynt, men det händer att de hjälper städer mot rövarangrepp etc. annars patrulerar de omkring i Verania. I II Legionen ingår idag ca 20 man i varierande åldrar och skick. Den II Legionen anses vara eliten av de övriga. Vad som är gemensamt är att de inte lyder under någon ledare utan agerar efter demokratiska och oftast samstämmiga råd med övriga legions medlemmar. Men varje enskild man är ansvarig för sina egna handlingar.

## IV Legionen

Precis som II Legionen finns delar av den IV Legionen kvar. De samarbetar med de övriga men anses av många att det är gamla förlegade legoknektar som rider omkring i landet och orsakar bråk. Det kanske är så. Eller så är det kanske legionernas förtjänst att det inte inträffar fler krig än vad det gör. Det ingår ca 50 män i IV Legionen. IV Legionen har ett avtal med gamla militären att hålla sig i närheten av Zogard med omnejd medan övriga två legioner är spridda över resten av landet.

## V Legionen

Den V Legionen var den första av 3 bågskyttelegioner. V Legionen håller hårt på reglerna att inga närstridsvapen får användas, endast bågar. Fienden skall tillintetgöras innan de når fram. Endast de bästa bågskyttarna, noga utvalda och testade, blir medlemmar. I V Legionen finns det ca 30 man i varierande åldrar.

## Handel

Handel i Zogard förekommer även om det inte är några speciella eller ovanliga varor som cirkulerar. Här köps och säljs främst matvaror, då tillgång och efterfrågan som vanligt styr. All handel som inte räknas till *småhandel* beskattas och alla som har fler än 3 tunnor, 3 djur eller 3 av samma sort måste anmäla detta till ett handelshus eller stadsvakterna. Stadsvakterna brukar inte vara sena att meddela detta, men det finns även köpmän som har specialiserat sig att hitta kryphål och gärna bistår med sina kunskaper mot en liten avgift.

Det finns ca 10 större handelshus i Zogard. De tre största heter La Irusta, Olega och Jurega. Inte överraskande handlar de framförallt med matvaror. Något som inte får exporteras i större mängd är de överskott på gamla vapen och rustningar som militären har i förvar. Den säljs, men får inte säljas i något större parti eller då *köparens uppsåt är tvivelaktigt*.

## Gatorna

Gatorna i Zogarad är många, smala och slingrar sig hit och dit. De flesta hus är byggda av bastanta stenhus och är två våningar höga. Även om det finns undantag. I många delar av staden har tak och våningar rasat samman i brist på underhåll. Husen är sedan länge tömda på värdeföremål och vidare plundring eller husockupation är mot lagen. En äventyrare som behöver ett enkelt hus till en billig peng kan hitta det här. Det gäller bara att hitta en ärlig handelsman som äger ett par upprustade hus. Eftersom husen är många och gatorna långa så är Zogarad en bra tillflyktsort för dem som vill hålla sig undan. Detta är något som stadsvakten avfärdar, men erkänner samtidigt att de inte patrullerar alla hus eller håller en fullständig bokföring. I undre världen är Zogarad väldigt känt tillhåll för diverse skurkar, alldeles för känt för att större brottslingar ägnar större tid att gömma sig här.



## Eraramer

Eraramer gränsar till Nimora i norr och Wishoria i söder. Eraramer har fyra större borgar med ett försvar som skyddar intilliggande byar. Eraramer är under starkt inflytande av kyrkan, som har sitt starkaste fäste här. Ador heter den största borgen. Erdu, Foel och Harre är nästan lika stora. Varje borg har en egen kyrka. I Eraramer flyter två floder. Ka-ramer och Ergodes som i Whisoria flyter samman till Ramer. I landet är det vanligt att dvärgar är på genomresa eller handlar med folket.

## Yraksid

Yraksid, det förlorade landet. Ett län, om man nu kan kalla det för det, som människorna aldrig nådde med sin exploatering. Få har varit i området, och ännu färre har levt och berättat om det. Tillsammans med Zádakar är detta *trollland*. Trollen är många här och de sägs både utkämpa rivaliserande klanstrider och även planera attacker för att erövra resten av landet. Yraksid liknar Erdo, då det är kargt och mest består av slättmark.

## Zádakar

Zádakar är lika känt som Yraksid för att vara ett tillhåll för troll. Skillnaden med Yraksid är den att Zádakar består av stora och djupa skogar. Få har undersökt området och få är intresserade av att göra en närmare bekantskap. Zádakar var aldrig heller befolkat av människor. Däremot har det funnits ett fåtal alver i området, men de har dragit sig undan, bland annat till Balmuds skogar.

## Nimora

Nimora (dv. Namrô) är en mångtusenårig stad som ligger i centrala Verania. Nimora är en dvärgstad som till hälften huggits in i berget och till hälften byggts upp utanpå. Nimoras murar är flera hundra meter höga. Det sägs att den byggdes för att lura sina fiender att det bodde jättar i berget, så att de inte skulle våga anfälla. Den stora porten har inte varit öppnad på över 400 år. Nimora är huvudstad för dvärgarna i Verania och en av de största dvärgstäderna i världen. I berget bakom muren finns flera tusentals gruvor. Långt ifrån alla är i bruk idag. När Nimoras blomstrade fanns det nästan drygt 2 miljoner dvärgar, idag är endast 100.000 bofasta.

## Eracasna

Eracasna är liksom Erdo en stor slättmark, där det ständigt drar kalla vindar. Här och var finns ansamlingar av buskverk och dungar av träd. I Eracasna finns få byar och de få samhällen som finns är koncentrerade längs kusten.

## Balmud

Balmud är den nordligaste staden i Verania. I Balmud sker en del trätransport till övriga delar av landet via dess hamn. Precis som Zogard och Salros är Balmud omgiven av murar och är en ganska stor stad. I Balmuds djupa skogar lever de alver som finns kvar i Verania. Idag är alverna väldigt sällsynta och har lite att göra med människorna och deras leverne. Balmud är en stor stad och är kanske den staden i hela Verania som har den bredaste handeln. Det beror delvis på stadens geografiska läge i förhållande till landet, samt att de som styr staden och länet ser genom fingrarna med de bestämmelser som finns i övriga landet.

## Harto

Harto är namnet på den ö som ligger i östra Verania i det Lideiskahavet. Harto är en ö, där människor funnit en bra och säker tillvaro. Förutom att det är väldigt kallt så erbjuder ön bra tillgång till fisk och kol.

## Emdon

Emdon ligger strax under Harto närmare väster. Emdon var länge en hamn för den Doniska flottan innan den flyttades till Zogard. Många av de som bor kvar på Emdon är ättlingar till de militärer som stred för landet då det koloniserades för nära 3000 år sedan.

## Yrbad

Yrbad är en ö höljd i ständig dimma. Mången är de som förlit nära Yrbad och även om ingen egentligen sett troll på ön, ligger det för nära Zadakar för att vara på den säkra sidan. Yrbads förflutna är bortglömt och ön vilar i ständig mystik. Inga samhällen finns på Yrbad.

## Chagaar

Chagaar är en ö, där många förbipasserande skepp sett tecken på troll, vilket är underligt, då man nästan är säker på att troll inte har vatten farkoster eller kan simma särskilt bra. Troll pålningar och målningar med trolltecken på bergväggarna som varning för de som vågar sig för nära. Det värsta som kan hända är att trollen bygger en flotta att och angriper de få städerna som finns kvar ifrån två håll. Dock tror ingen att det skall hända, men tanken är lika skrämmande som omöjlig. Chagaar är en ö få vet något mer om. Ändå har den en hertig, som aldrig satt sin regerande fot på ön

# Tauleak

Tauleak sägs vara den mest ogästvänliga platsen i hela världen. Detta till trots har flera bosatt sig här, mest för att slippa andra eller för att gömma sig ifrån något. Tauleak styrs inte av någon kung eller kejsare utan av en samling människor som för tillfället har makten. Tauleak har inga städer, då landområdet mest består av is, snö och glaciärer. Vet man inte var man skall leta är det väldigt svårt att hitta de få och små samhällen som finns gömda i landet.



# Öen STORA Kontinenten

Den Stora Kontinenten namngavs aldrig, då den ansågs vara det enda landområdet i världen och behövdes inte skiljas ifrån något. Det var känt som *Världen*. När man senare upptäckte Eder och Cha-Era kunde man inte enas om ett namn och man kallade det kort och gott för Den Stora Kontinenten.

## Bedour

Bedour är en 800 år gammal ö som reste sig ur havet under en vecka. Bedour är idag befolkat och har flera mindre samhällen. Bedour styrs av en klanledare. Bedour har flera aktiva vulkaner och många varma källor vilket gör att ön har växter och djur som vanligtvis inte trivs så långt upp i norr.

## Sinshwod

Sinshwod är namnet på det land som alverna blev lovade i en överenskommelse för över 7000 år sedan. Det visade sig snart att människorna själva ville ha landet. Det kan finnas några få ättlingar till alverna kvar i skogarna, men kuststräckan är exploaterad av människorna. En kung styr landet med järnhand ifrån landets huvudstad Allandar.

## Hinger

Hinger styrs av en kung med stort inflytande av kyrkan. Huvudstaden heter Rinn. Hinger är ett fattigt land som inte bara varit plågat av pesten och missväxt, utan också ständigt hot ifrån Darlheimska räder. De som lever i Hinger är inte tillåtna att lämna landet liksom ingen är tillåten att ta sig in. Kyrkans armé kommer ifrån de omkringliggande länderna och de används för att skydda och kontrollera folket.

## Hakhaur

Hakhaur är det enda landet på Den Stora Kontinenten som har en Darlisk kejsare. Hakhaur's seder och bruk är hämtade ifrån Darlheim. Huvudstaden heter Fârdûn.

## Etollion

Etollion är furstudömet där Eto är huvudstad. Etollion är byråkratiskt och kanske i sin helhet det land där människornas tekniska och kulturella utveckling nått längst. Detta har haft sin påverkan på naturen i landet då exploateringen gått framåt. Trots detta går utvecklingen åt så många håll samtidigt så den industriella revolutionen lär dröja flera tusen år till. Etollion gränsar till Arro, Hakhaur och Dodorna.  
Hedon

## Dodorna

Dodorna är ett bergsland och med den massiva bergskedjan Dodornabergen som avgränsar landet mot öst är det ett undanskymt land som mest exporterar mineraler och metaller ifrån de tusentals gruvor som finns. Dodorna sägs även vara ursprungslandet för de dvärgar som finns i världen. Dodorna styrs av en kejsare.

## Arro

Arro är kungadömet som gränsar till Etollion. Kyrkan spelar här en viktigare roll och har influerat hela kulturen. Trots detta lever en chevaleresk och feodal kultur kvar. Landet är uppdelat i flera mindre hertigdömen. Huvudstaden i Arro heter Vale.

## Worrich

Worrich är idag ett medelstort fiskesamhälle i södra Arro. En gång, en stor stad, idag återstår bara en skugga av dess forna glansdagar. Runt omkring i skogen finns lämningar av de byggnader som en gång utgjorde staden. Worrich grundades av en fältherre vid namn Randor Worrich vid det krig mellan Cania och Etollien. När Arro förklarades som ett självständigt land gjorde folket uppror och störtade anhängare till Cania som bodde i Worrich. Worrich är idag ett fiskesamhälle där nästan alla livnär sig på fisket och vad havet kan ge. Worrich hyser en hamn som även kan ta emot större båtar, vilket ger Worrich bra handelsmöjligheter. Idag har Worrich 1000 invånare, husen är av typiskt Caniansk stil blandat med Etolliska bondehus.

## Cania

Cania heter den halvkontinent som ligger i havet utanför Arro. Precis som Arro råder här en feodal kultur. Kyrkan har ingen organiserad kontroll i detta landet då det råder inbördeskrig och politiska oroligheter. Förr var Cania det land som ledde koloniseringen av Etor och Cha-Era då Cania alltid besuttit stor kunskap inom navigering och haft en nära relation till havet. Canias huvudstad heter Ardona.



## Shidor

Shidor och Nabald utgör de största landområdena på Den Stora Kontinenten. I norra Shidor är landet bördigt, skogsbevuxet och har höga berg. I centrala och södra Shidor är det en tillsynes oändlig öken. Det sägs att Shidor är ett heligt land och trots att det inte växer eller lever mycket i öknen, härstammar många myter och gudasagor härifrån. Huvudstaden i Shidor heter Uldor. Shidor delar inte Nabalds huvud religion och har efter ett avtal delat det forna landet Nashi. Det råder fred mellan Nabald och Shidor även om stämningen dem emellan är kylig.

## Arna

Arna, *det gröna landet*. I Arna finns de största och djupaste skogarna i världen. Här och var ligger samhällen och städer. Det är svårt att resa i Arna, men detta till trots är Arnaier det folkslag som utvandrat mest. Arna är ett ganska tryggt och säkert land med god ekonomi. Landet styrs av en kung med ett råd bestående av hertigar och representanter ifrån kyrkan. Arna gränsar till Shidor, Sinshwod och Jorland. Arnas huvudstad heter Venros.

I folkmun kallas ibland Arna för Arnaier, men det är det gamla namnet. Urbefolkningen kallas Jarner och lever i små samhällen i de djupa skogarna.

## Jorland

Jorland och Arna var en gång i tiden ett enat land, men efter omständigheter delades landet och fick olika styren. Jorland liknar i mångt och mycket Arna, fast det råder ett kallare klimat här. Jorlands huvudstad heter Rukragar. I Jorland härskar en kejsare över alla provinserna.

## Gemada

Gemada är både namnet på ett berg och en stad i östra Jorland. Gemada, staden, har ungefär 200 000 invånare och räknas till en av landets största städer. Gemada är uppbyggt runt en högrest borg. Inflyttningen och bebyggelsen startade inte förrän vid ett krig, då många av Jorlands invånare flydde till Gemada, då armén hade trupper vid borgen. Staden ligger ganska långt ifrån andra städer och är ganska svår att ta sig till. Trots det relativt stora invånarantalet är handeln dålig med andra städer. Gemada är känt för att klara sig själv och har stor djurhållning och uppodling. Gemada är nästan helt självförsörjande. Gemadas styrs av en borgmästare som givetvis lever i borgen, tillsammans med släktingar till alla de inblandade adelsfamiljerna ifrån kriget. Gemada har fortfarande en ganska väletablerad armé som är välkänd för dess effektivitet.

Gemadas gator är ganska vida och husen är sällan högre än två våningar. Det tenderar att bli kallt om vintrarna så byggnaderna är låga och något nedsänkta i marken. Husväggarna är tjocka och är ofta av timrat virke. Runt Gemada, precis som i nästan hela Jorland finns det en hel del skog vilket utgör grunden till många av Gemadas byggnadskonstruktioner som nästan alla är av trä.

Området kring Gemada är rikt på vilt, troll och goblins i skogarna. Berget Gemada är vackert, speciellt på somrarna. Toppen är sporadiskt besatt av glänsande kisel, vilket ger det ett karaktäristiskt utseende.

## Nimanar

Nimanar heter kejsardömet mellan Arna och Östrikena. Nimanar är för de flesta ett ganska känt land då det är det land där kyrkan har sitt råd. Nimanar styrs av kyrkan och dess påve. Nimanars huvudstad heter Sagas.

## Gado

Gado är det största och mäktigaste av alla Östrikena. Gado är ursprungslandet för folkslaget Gados. Gados är ett land rikt på historia och kultur och de var tidiga med både skrivkonst och matematik. För ungefär 6000 år sedan antog landet sin nuvarande styre som består av en kejsarfamilj som styr landet. I Gado råder en utbredd hierarki där kejsare, militär och adel står över alla andra. Bönderna i Gados är fattiga, men landet är rikt. Gado har en stark armé. Gado ogillar besökare ifrån andra länder, om de inte är viktiga affärsmän som kan gynna landets välgång. De är därför försiktiga så att bönder inte nås av information, då det inte skulle gynna överklassen.



## Nabalb

Nabald tillsammans med Shidor utgjorde en gång samma land, men religionsdifferanser gjorde att landet fick delas. Nabald består bara av en enda stor öken. Huvudstaden heter Nabad och utgör en central punkt inom handeln i nästan hela landet. Nabad ligger centralt i öknen.

## Nabad

Nabads gator vimlar av folk. Inte bara de beslöjade nabadiska kvinnorna och de turbanklädda nabadiska männen, utan folk ifrån världens alla hörn. Gadoiska herbalister, Etolliska tyghandlare och Edooriska köttprånglare och legosoldater blandat med alla dessa Arnaier som både säljer och köper det mesta. Dofterna strömmar ifrån alla matställen, uteserveringar och kryddstånden. Ljudet av högljudda prisdiskussioner, intressekonflikter och fyllbultar överröstar nästan de stackars gatumusikanterna som trots många åhörare sällan får en slant för konsten. Få höjer ett ögonbryn när en dvärg eller någon enstaka alv går förbi och försvinner lika fort i folkmassan.

Man kan givetvis lämna de hektiska och trånga handelsgatorna för att vandra genom de oändligt många och lika trånga bostadsgatorna. Här och var på väggarna sitter plakat som alla pekar ut ett mål, *det Stora Torget*. Förvillande nog har Nabad två stora torg, men ett, det äldre blev nyligen omgjort och reoverat. Så det äldre, numera kallat *det Nya torget* är därmed huvudtorget. I direkt anslutning till torget ligger Nabads allra viktigaste stadsdelar. I öster ligger processionsvägen som leder via en vid gata till palatset. I väster ligger det stora templet, den heliga staden och de gamla gravarna. Mot norr slingrar sig huvudvägen fram till stora porten och i söder sträcker sig en annan väg, inte fullt så vid, mot södra porten och det gamla torget. Det nya torget är ungefär 20000 steg långt och 20000 steg brett. Torget är belagd med tusentals polerade ljusa sandstenar som skänker området en mycket speciellt ljus. På några stenar i mitten finns flera inskriptioner om Nabads historia och några böner till de gamla gudarna. Torget används inte till varken marknad eller någon mötesplats alls. Den nyttjas endast i händelse av krig, brand eller andra extrema situationer. Tanken med torget idag är att kunna skydda många av invånarna ifrån eventuell löpeld, då de kan rädda sig till det öppna torget. För var den en viktig del i den gamla tron, då böner och riter ägde rum där. Nabad är omgivet av en ganska skev och vind mur, ungefär 13 famnar hög. Muren har rasat, byggt om, stadens gränser har flyttats och ibland har vissa delar bara bättrats på med de enklaste lösningarna. Detta lämnar en ganska ostrukturerad, men funktionell ringmur. Staden har även kvar delar av alla de gamla ringmurarna och runt flera av de gamla och heliga områdena finns innermurarna kvar. Det skulle vara mycket svårt för en utomstående kraft att inta Nabad, då de många skikten av murar i staden ger en god strategisk grund. Nästan alla murarna har bröstvärn som regelbundet patrulleras av vakter. Detta ifall en arme skulle klara sig genom öknen, vilket är näst intill absurt.



## Pragat

Pragat är en stad som ligger i södra Nabald i ökenområdet som kallas Chivia. Staden har ungefär 50 000 invånare och består av de typiska låga vita husen och de trånga gatorna. Staden har vuxit fram ifrån vad som början var en handelsplats för varor ifrån Nabald mellan Odu, Letorad och andra länder i söder. Pragat har funnits i ungefär 1000 år och är grundad av kapitalisten och köpmannen Bahir Fahim, idag är borgmästaren en ättling som heter Faiz Fahim Ghalib. I Pragat utväxlas många mindre affärer mellan köpare och säljare. Oftast handlar det om mindre partier och enstaka varor. Den styrande makten har valt att se mellan fingrarna med en del olaglig handel av droger och rusdrycker vilket även medfört hög brottslighet, men en ganska god ekonomi för staden. Pragat saknar en egen armé men har stadsvakter, eldvakter, livvakter för Faiz Fahim Ghalib samt en del inhyrda legosoldater.

## Humto

Humto är en stor ö som ligger i en bukt skapad av landmassan Gado. Det finns kulturellt sett många likheter med Gado men religionerna skiljer liksom maktutövningen. Gado låter Humto vara eftersom sägner säger att kejsarens fall skall komma ifrån Humto. Humto och Gado försöker att ha så lite som möjligt med varandra att göra och ibland kan det uppstå mindre handelskonflikter. Humtos miljö är ganska torr, trots detta är det ganska mycket vegetation. Människorna här livnär sig på fiske, jordbruk och jakt. I Humto är nästan alla religiösa och tillhör Mandaireligionen. Huvudstaden heter Segate.

## Segate

Segate är en typisk Gadoisk hamnstad. Den ligger i västra Humto och det lever omkring 300000 bofasta. I Segate finns det kejserliga palatset Varantai, där matriarken Quida Shaleng styr. Quida Shaleng byts ut var 20:e år, under festliga omständigheter och ett nytt flickebarn döps och lämnas att styra landet i ytterligare 20 år. Quida Shaleng är folkets politiska och andliga ledare och till sin hjälp har hon ett harem med manliga präster, som agerar kurtisaner, rådgivare och livvakter.

## Mandai

Mandai är den gud, vars jordliga fru heter Quida Shaleng. Mandai är en mäktig och god gud som styr allt i universum. Mandai har humor och älskar att spela människorna ett spratt. I religionen delas man in i ett kast. Man återföds till nästa kast om man varit en god människa och återföds till ett lägre kast om man betett sig illa. Det lägsta kastet är bönderna, under det finns endast *det eviga mörkret*. Efter bonde kastet kommer köpmannakastet, eller borgarkastet. De som har det litet bättre ställt än bönderna. Sedan kommer prästerskapskastet. Att tillhöra Quida Shalengs harem anses högaktningvärt. Sista kastet är att återfödas som Quida Shaleng och efter det återförenas man till sin gud Mandai.

## Amneta

Amneta med sin huvudstad Bedai ligger i mitten av Österrikena. Amneta skiljer sig ifrån sina grannländer i språk, religion och kultur.

## Warandism

Religionen *warandism* innebär att man tror på reinkarnation. Varje yrke har en rang liksom varje ämbete, djur eller föremål. Beter man sig som en god *warandi* så återföds man till något med en bättre rang tills man slutligen återförenas med det livsgivande ljuset. Den lägsta rangen man kan vara är något stort och orubbligt. Som ett berg eller ett hus. Eftersom det tar så lång tid för ett berg att dö och återfödas så anses det som ett straff så att man kan begrunda sina synder under en lång tid och ändra sig. En god *warandi* hjälper sina bröder och systrar och skall lyda en annan *warandi* av högre rang. *Warandis* äter inte kött eller något som kommer ifrån djur. De äter bara speciella växter och frukter som en profet, vid namn Uio Arpari, utsänd ifrån ljuset, godkänt. *Warandism* finns bara i Amneta och 99% av befolkningen tillhör den.

*Warandismen* vill sprida sin lära med våld, då man inte kan bli en *warandi* om man inte först återföds. I Amneta finns en helig armé som skall skydda och sprida läran.

## Bedai

Bedai är en annorlunda stad, där husen är runda och mycket höga. Eftersom vindarna är ganska stilla och det sällan regnar så har lera blivit den vanligaste byggnadsmaterialet. Leran togs ifrån lerbrott runt staden vilket under århundranden blev ett rejäl vallgrav. I Bedai finns de ämbeten och präster som styr landet Amneta.

## Tori Jima

Tori Jima, en stad byggd av ett annat folk för flera tusen år sedan och som efter blodiga strider föll i Amnetas händer. Tori Jima har nu flera typer av byggnader, vilket gör att staden är en upplevelse i sig. I Tori Jima finns det en uråldrig stjärnkalender som av någon anledning är skriven med dvärgarunor.

## Dai

Dai är mest känt som landet med en årstid. Det är alltid varmt och fuktigt och Dai består av djungler och träskmark. Dai styrs av en kejsare. Dai gränsar till Xoorad, Amneta och Ghato. Dais huvudstad heter Zao.

## Zao

Zao ligger vid mynningen av floden Gis och är en stad med stor fattigdom och misär. Zao har härjats av många mystiska sjukdomar, missväxt och oväder genom årtionden. Anledningen till att det fortfarande finns folk kvar är att de inte kan flytta, då de inte har pengar att börja om på nytt. I Zao försöker alla överleva och livnär sig på vad de kan. Droghandel, människoslavav och heliga relikier cirkulerar i den undre världen. Den förre kejsaren av Dai har slutit ett avtal med Etollien om vissa förnödenheter. I gengäld skulle Etollien bruka landet och utnyttja landets resurser. Avtalet gjorde inte att dåvarande kejsaren blev populär, snarare tvärt om. Han dog under mystiska omständigheter, efter han luktat på en blomma som sänts honom.

## Ghato

Ghato består precis som sitt grannland Dai också av djungler och träskmark, men har ett mer varierande väder och klimat. Ghato är kända för sina många och duktiga filosofer som är uppskattade runt om i världen. Huvudstaden i Ghato heter Wadai.

## Wadai

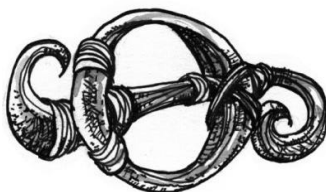
*Skönheten då jag beskådade de varsamt skötta trädgårdarna och de omsorgsfullt placerade stenarna vandrade med ens till mitt hjärta. Upplevelsen kom över mig tusenfalt då jag vandrade genom gatorna i stadens mitt. Varje hus hade en trädgård och däri odlade de frukter och bär jag aldrig skådat. Trots att jag aldrig stulit i mitt liv, kunde jag inte motstå frestelsen att smaka ett endaste rött bär ifrån en trädgård. Smaken var lika ljuvlig som proportionerna på busken som det vuxit ifrån. Då jag vandrade vidare fylldes jag av ännu mer underliga och vackra minnen som varar än idag.*

- Carolsa Falktunga

Wadai är en stor stad, kanske en av Österrikernas största. Staden är cirkulär till ytan och ju längre mot mitten man närmar sig, desto rikare är invånarna. Staden har flera mindre murar och har karaktäristiska smala gator.

## Xoorad

Xoorad består av djupa skogar och djungler. Xoorad är mest känt för sina mystiker och deras heliga riter. Hela Xoorad verkar genomsyras av denna mysticism som präglar hela kulturen. Landet styrs av *mystikernas heliga råd*. Mycket kan dölja sig i bergens dimmor som väller ner över skogarna. Huvudstaden i Xoorad är Xiu.



## Nivôna

Nivôna gränsar till Xoorad i norr och Urdo i väster. Nivôna tillåter ingen att komma in i landet eller någon att lämna det. Runt hela landet är det rest en hög mur. Endast adeln med den styrande makten tillåter sig att någon enstaka gång skicka ut spioner för att infiltrera andra länders maktsystem. Nivôna är det få som vet något om och ännu färre som någonsin varit där. Huvudstaden är Hador.

## Urdo

Urdo med sina skogar, dalar och höga berg. Urdo styrs av en kejsare. Huvudstaden heter Wemdur och ligger vid en av Urdos tre större floder. I Urdo har det under flera tusen år varit en politisk och religiös maktkamp. Detta och de hot om att landet skall attackeras av handelstrategiska skäl av Letorad, Nivôna eller Levania har gjort att stämningen är smått paranoid här. Ingen kan lita på någon, allra minst främlingar. Huvudstaden heter Prakan.

## Levania

Levania är ett land få har vågat besöka. En kungafamilj skänktes landet till att regera i, men de som redan bodde i landet gjorde revolution och störtade regenterna. Idag styrs landet av olika stammar. Stammarna är ganska primitiva rent teknologiskt, men de är utmärkta krigare och jägare. Deras primära mål är att försvara landet, deras andra är att försvara sin stam mot de andra stammarna. Eftersom stammarna är nomader finns det inte heller någon huvudstad.

## Odu

Odu ligger insprängt mellan Uruid, Nabald och Letorad. Huvudstad är Denden och styret är enväldshärskare. Landet är litet till storlek och folkmängd, men har en beryktad och skicklig armé. Det sägs att människorna i Odu är av ett *speciellt segt virke*.

## Uruid

Uruid är ett land styrt av kyrkan med en kung. Uruid har många sandöknar. Ibland dessa öknar ligger bergshöjder som gör landet kuperat och mycket svårodlat. De bebyggelser som finns håller sig nära de brunnar och vattenhål som finns. Huvudstaden heter Otaey.



## Sancres

Sancres är en typisk by som ligger i centrala Uruid. Sancres inhyser ca 100 invånare som alla livnär sig på jordbruk och boskap. Sancres hus har samma arkitektur som de flesta andra hus i Uruid. Husen är enkla och byggda i sten och lera, med slammade, vitmålade väggar. Tak av trä och i sällsynta fall halm. Sancres är idag ingen stad som utmärker sig på något annat sätt än att vara en lugn och något sömning viloplats för de som är på genomresa. Däremot har Sancres nästan alltid omnämnts i gamla historier ifrån de åldriga krigen,

## Mito

Mito är en ö som ligger utanför Levania. Mito är ett feodalt samhälle. Kyrkan har under några decennier börjat konvertera Mitoanierna. Mito är indelat i flera olika hertigdömen. Huvudstaden på Mito heter Kira.

## Tavas

Tavas är känt för sina fantastiska klippformationer och sin rödbruna sanddynor. Tavanierna är skickliga på att odla och nära städerna brukas terrassodlingar. Tavas har stora ädelstenstillgångar och exporterar även sin röda sandsten till exklusivare byggnader runt om i världen. Huvudstad är Zargo.

## Misoia

Misoia, *de fördömdas land*. Misoia är ett land där regeringen, den rådande kungen satt i system att inhysa förvisade och fångar ifrån andra länder som betalar. En stor del av landet är en fångkoloni medan den övriga delen är en tillflyktsort för de som vill undkomma någons vrede. Förvisning eller skydd. Båda kostar pengar och landets regering har inga skrupler. Misoia är även namnet på huvdstaden.

## Urta

Urta består av djupa och fuktiga djungler. I landet har flertalet olika kulturer vuxit fram och flera finns kvar än idag. Få vågar sig in i djunglerna som sägs hölja skatter och rikedomar ifrån svunna tider. Urtas huvudstad är Umbul.





## Angamul

Angamul hade en gång i tiden djupa skogar, men efter exploatering runt de större städerna har mycket försvunnit. Angamul har egna gudar och en egen kultur. Landet är torrt och varmt. Huvudstaden heter Pernissis.

## Miib

Miib har samma kultur som Angamul men har en annan kung. Angamul och Miib har många oenigheter och för ibland krig i olika områden kring gränserna. Huvudstaden är Pator.

## Hohas

Huvudstaden är Paron. Kulturen och religionen är liknande den i Miib och Angamul, men gudomarna har andra namn. Vem som var först tvistar de ännu om och det är inte alltid det blir diskussioner som inte slutar i stridigheter. Hohas har haft en mängd mäktiga ledare som endera erövrat andra länder. De senaste 2000 åren har Hohas sakta drivits tillbaka och varit otursförföljda i alla sina slag.

## Arkmekar

Novette heter huvudstaden och i hela landet märks det att invånarna har påbrå ifrån Etollion. Det är på denna plats som mode, skönhet, konst och kultur tävlar om vartannat. Styret är mycket royalistiskt och det anses fint att inte tillhöra arbetarklassen. Många av de rika i Etollion flyttar hit för att umgås med de finaste.

## Celi

Celi med sina forna, rika dagar. Idag finns här bara spökstäder och övergivna slott kvar. Ingen vet egentligen vad som hände. Landet föll i glömska och förfallet skedde utan att någon egentligen tyckte att det var märkligt. Idag rycker folk bara på axlarna. Det finns fortfarande invånare i Celi, men bara ett fåtal. Huvudstaden idag heter Wort.

## Shemerak

Shemerak, *sjölandet*. Shemerak är landet där sjönomaderna finns. De har sina skepp på de två enorma sjöarna. Där odlar de en speciell sorts fisk(Carta) i stora burar av nät mellan sina båtar. De äter inte fisken, utan de speciella växterna som växer nära fiskarnas stim.

## Darta

Darta är ett land i krig med Shemerak. Darta anser sig ha rätt till att fiska i den sjö som angränsar till landet medan Shemerakerna hävdar att deras fiske är inhumant och skadar deras växtodlingar. Eftersom Shemerakerna inte kan tänkas attackera på land och Darta kan fiska i havet istället, är det inga blodiga strider som äger rum. Darta är ett vulkansikt aktivt område, speciellt nära havet och i bergsområdena, men det var länge sedan det var utbrott eller jordskalv. Huvudstaden heter Parkez.

## Rhohea

I Rohea växer inga träd högre än en meter över marken. Landet är svagt kuperat och består egentligen av en enda stor vindpinad slätt. Det blåser och regnar då det inte snöar. Rohea har en stad, och flera mindre samhällen. Rohea styrs av en kejsare i ett feodalt samhälle.

## Letorad

Letorad ligger i oroligheter och krig med flera länder och dessutom inbördes. Kulturer och religioner varierar numera i hela landet. För 3000 år sedan var det inte så, då en tyrannisk regim styrde med järnhand. Då den störtades lämnades landet utan styre och maktkamp och konplotter övertog. Idag finns en kung, under inflytande av kyrkan, men styret är svagt. Huvudstaden heter idag Tram.



## Gudarna

I Arxedus tror man på att något större styr över själva livet – gudarna. Här presenterar vi de vanligaste förekommande gudarna. Gudarna är varandras bröder och systrar. Eftersom man inte säkert kan säga att detta är sanning, så förblir mycket osagt än så länge.

Gud	Kön	Namn
Makten och ärans gud	M	E'hamon, den Enda
Missbildade djurens gud	M	Goratio, den Onde
Visheten	K	Zea
Tiden	M	Fhage
Krigsgud	M	Urak
Kärleksgudinna	K	C'sia
Vädergudinna	K	Dinia
Havsguden	M	Maredon
Moder Jord	K	Gaia
Dödsgud	K	Dasonia
Tvedräkt	K	Karmera
Sjukdom	M	Ylter
Lärdom	M	Olrion
Magi	K	Makra
Ödet	K	Nesia
Väverskan	K	Quessla
Sege	K	Demer
Fred	K	Demia
Inkubi	M	Incubi
Succubi	K	Succubi
Stormen gud	M	Harku
Budbäraren	M	Arom
Naturkatastrof	M	Devaki
Små vatten	M	Mevaki
Årstiderna	K	Nijo
Barnafödande	K	Eja
Dödsrikets herre	M	Arion
Återfödelsen	K	Lia
Pengar och guldets herre	M	Diron



*Solum deus*

*Och gudarnas kraft i världen var stor. Ty deras skapelse, människan, hade tillgång till deras enorma krafter genom hemliga konster, kallad magi. Ty de vandrade bland oss som jämlikar, som en far och er mor leder sina barn, så ledde de oss.*

*Blott en Gud höll sig för sig själv, ty han fann detta motbjudande. Maktens och Ärans Gud hade ingen plats i detta samhälle där inga fejder fanns, ingen stod över någon annan, ingen ärofyllt strid utkämpades.*

*Då sökte sig hans broder, Herre över alla de missbildade djuren, till den plats där Maktens och Ärans Gud dvaldes och sporte honom vad som felades. I vredesmod över att han stördes slungade Han, Maktens och Ärans Gud, allt sitt hat, all sin avund, allt sitt missmod, i sin broders anlete.*

*Hatet brände likt syra i De Missbildade Djurens guds ansikte och även i hans själ. Så hett hatade han sin broders brist på tillbedjare att hans vrede brände fast broderns hjälm och hans hud brann likt fnöske.*

*Vrålet av smärta ekade genom världen och förändrade människorna för evigt. De negativa känslor som fyllde rösten slog an en sträng, väckte en hunger i de dödliga. Girighet, hat, makt! Allt detta kände de, smakade de och älskade det. Så bröt ett krig ut, det första kriget...*

*Även djuren, de missbildade djuren, drabbades av den onda vågen och deras herres smärta.*

*Tillsammans med sin Gud flydde de och dvaldes i ensamhet till kriget ebbade ut, och människorna splittrades och skingrades.*

*Den skadade Guden var för evigt förändrad, ty de onda känslor som genomsyrat honom, broderns onda känslor, hade väckt ett oresonligt hat inom honom mot brodern.*

*Maktens och Ärans Gud samlade äntligen tillbedjare, och i sitt sökande efter Gudens gunst började många förespråka honom som Den Ende Guden, Den Enda Sanna Tron. Vad som skulle utvecklas till Kyrkan, hade skapats.*

*Kyrkans anhängare blev bara fler och fler genom våld och tvång. Man dyrkade Den Ende i ren skräck, och Guden gjorde inget åt det, ty all dyrkan är dyrkan. All fruktan och smärta som Kyrkan skapade spädde på den Sårade Gudens hat och han och hans varelser, de missbildade djuren, började slå till mot Kyrkans anhängare.*

*Bröderna inledde en lång och evig strid sina anhängare emellan. Och "Den Ende" fortsatte, om än i mindre utsträckning, beblanda sig med de andra Gudarna, de gudar som hans präster kallade falska, förblindad av all dyrkan som han var.*

*Där de andra Gudarna upphöjde sina dödliga tillbedjare, barn de avlat med andra dödliga, så tog "Den Ende" en hel stam och fyllde av sin kraft. Med stor list stal han vingar från fåglarna och fäste dem på deras ryggar. Han kallade dem olyckliga änglar.*

*Kyrkan är icke den Enda Sanna Tron, vilket ständigt varit min övertygelse, och det smärtar att veta hur den kommit till, ur en Guds avund, och att den Ondska jag kämpat mot under hela mitt liv, är frukten av min egen tro...*

Detta dokument är en kopia av det original som användes mot Paladin Cyra Dacan då hon dömdes för kätteri och brändes på bål för innehållet i denna text.

# Kyrkan

*Den Ende, den rätta vägen, Solum deus eller kyrkan är alla samma religion med olika namn som grundar sig på Läran. Det är en tro till att en enda gud (E'hamon) är större och mäktigare än alla andra gudar och att han på den yttersta dagen skall beskydda sina anhängare och låta dem finnas vid hans sida.*



Religionen uppstod troligtvis i östra Etollion för över 6000 år, även om det finns inskriptioner och sägner om E'hamon långt tidigare än så. Enligt *läran* (utdrag ifrån de heliga skrifterna) så talas det om att Cha Era är *gudarnas land*. Kyrkan styrs idag av en påve som sitter i ett råd om 12 medlemmar (*ärkebiskopar*). Påven väljer själv sin efterträdare av någon av de 12 sittande i rådet. Ärkebiskoparna väljs utifrån de 12 *ordrar* med flest anhängare och mest makt.

Anhängare till den rätta vägen, den enda vägen tror att deras gud skall ta sina anhängare och beskydda dom på den yttersta dagen då världen rämnar i ett krig mellan gudarna. Anhängare är de som ärar hans namn och skänker honom makt i världen så att han kan växa sig starkare och mäktigare.

Genom att tro på Den Enda så accepterar man också flera andra gudar, men man placerar Den Enda som den störste och mäktigaste av dom alla. Så vitt man vet har Den Enda aldrig visat sig, men har sänt änglar och talat till profeter i deras drömmar. Den Endes broder, De missbildade djurens gud är den ständige ondskan i världen och de andra gudarna är det enda som står i vägen för total makt. Kunde deras anhängare omvändas, skulle det aldrig bli någon yttersta dag, enligt de heliga skrifterna. På grund av detta strävar Den Endes religion att omvända så många som möjligt. Dels genom upplysningslära av missionärer och dels genom maktutövning och våld. De som inte frivilligt sällar sig till Solum Deus, riskerar att dö. Nu är det inte alla som är av den övertygelsen, utan de som kallar sig ortodoxa, som dessutom inte heller tror att det finns några andra gudar. I detta finner de bevis i andra religioner som tror på en enda skapare, men att de är vilseledda och bör upplysas.

Religionen utövas genom att man lever enligt en viss standard som bestäms av en präst. Prästen får sina uppgifter ifrån biskopen i sin tur ifrån rådet. De flesta *levnadsreglerna* kommer ifrån skrifter som skrevs av en gammal profet som ingen längre vet namnet på. Skrifterna kallas *Läran* och består av 3500 sidor av text som beskriver guden och detaljerat vad han finner skönt i världen och vad han finner avsky för.

Påven

Ärkebiskop

Biskop

Överstepräst

Utredare

Abbedissa

Abott

Vägledare

Inkvisitator

Nunna

Munk

Präst

Handelsmän

Missionärer

Missionärer

Varje kloster måste tillhöra en officiell order för att kunna få rösta och räknas som anhängare. De är endast några få utvalda i varje kloster som får lov att rösta. Ofta är det Abotten eller Abbedissan som röstar för sitt kloster. Det finns ingen gräns om hur många kloster som får tillhöra en och samma order. Om biskopen för ordern vill ge rösträtten till någon annan i klostret går det bra. Vald biskop sitter på platsen i 1 år, men kan väljas om.

Endast rådet kan godkänna nya ordrar som då måste ha en orderlag/orderskrivelse där alla regler och fundament skall ingå.

Det är alltid de med flest anhängare och de med störst makt som sitter i rådet. Endast Påven sitter hela sitt liv och har vetoröst.

Rådet finns idag i Nimanar på Den Stora Kontinenten.

## Sekter och kulter

*Din sanning är inte min sanning  
och min sanning är inte din sanning.  
– Bruce Lee*

På samma envisa sätt som människor och vissa andra mänskliga varelser måste känna gemenskap och bilda grupper, bildas ibland även sekter, kulter och andra samfund. Rent psykologiskt sett kan det bero på flera orsaker, men ofta ligger någon, en enda person, bakom det som av andra kan uppfattas som dårskap. Ofta är grundarna till sekter de som vill ingå i den stora gruppen människor, men som inte själva blivit accepterade. Blivit utstötta ur sitt samhälle. Eftersom gemenskap betyder så mycket för denna personen bildar han en egen gemenskap, ofta med något större som backar upp det han eller hon säger. Andra svaga och oftast utstötta människor är välkomna, för i denna gemenskapen är det dom som är normala. Ordet sekter och kulter uppfattas av många som kanske negativt eller förknippas med domedagssekter etc. Det skall tydligt betonas att långt ifrån alla sekter, kulter och andra samfund har en ideologi som går ut på att skada andra människor. Nedan är några samfund som excisterar i Arxedus värld. Om en rollsperson vill tillhöra någon utav dessa, bör det diskuteras med SL vid skapandet av karaktären. Det står SL fritt att skapa andra samfund, för i en värld befolkad av människor, finns det utrymme för hur många grupperingar som helst. Både på gott och ont. Sekter och kulter är ganska ovanliga i andra varelsers kulturer, även om det förekommer hos alver och dvärgar. Nedanstående samfund är skapade för människor och det är uteslutande människor som ingår i dem.

### Brödraskapet Azrel

Azrel är namnet på en uråldrig gud som sades vara personifierad genom landet Gamodas härskare. Gamoda har sedan länge erövrats och dess ursprungliga läge har fallit i glömska. Man tror att det låg där landet Nabald nu ligger, men man vet inte riktigt säkert. Många historiska texter om Gamoda och dess kultur tyder på att de var civiliserade och hade en stark krigsmakt. Azrel är idag namnet på ett brödraskap som säger sig vara Azrels beskyddare och skall vid gudens återkomst hjälpa honom att återta det som en gång var hans. Däremot är det inte sagt när guden skall återkomma, men det skall föregås av sex heliga tecken. Tecknen skall alla påvisa var landet en gång låg och ledaren av Azrels beskyddare skall visa vägen. Azrels anhängare förkastar alla andra gudar, vilket gör att de idag lever med sin tro i hemlighet eller lång borta ifrån kyrkans utbredning. Azrels anhängare förbereder sig för ett krig, vilket gör att de ofta ingår i en befintlig krigsmakt, är ärbara krigare inom många av den Stora Kontinentens centrala länder.

För att bli anhängare till broderskapet måste man kunna bevisa påbrå ifrån landet Gamoda, oftast sker detta med dokument och typiska Gamodiska namn. Endast män får ingå i broderskapet och för att bevisa att man verkligen förkastar andra gudomar måste man dräpa en uppsatt anhängare till en annan religion, sekt eller kult. Präster inom kyrkan är vanligt förekommande offer.

## Necedes väktare

Necede är enligt legenderna en kvinna som för tusentals år sedan beskyddade de kvinnor som trotsade männen och som gjorde uppror i ett kungadöme i södra Letorad. Hon gömde dem och lärde dem förutom mycket annat att läsa, skriva och slåss. Necedes skapade en motståndsrörelse i det forna landet mot det förtryck och de orättvisor som männen hade gentemot kvinnorna, som behandlades värre än slavar. Necedes blev slutligen mördad och de kvinnor hon tränat och hjälpt svor en ed att sprida läran och hjälpa andra kvinnor i världen. Necedes väktare är ogillade av vissa statsmakter och även kyrkan. Observera att detta gäller generellt och att det finns undantag.

Necedes väktare ogillas av kyrkan då de lägger religionen åt sidan och istället hedrar Necedes nästan som en gudom. Länder vars lagar förtrycker kvinnor och som styrs av män är oroliga för Necedes ibland våldsamma angrepp.

Necedes väktare är ofta bildade och starka kvinnor, inte alltför sällan krigare. För att ingå i Necedes väktare får man gå i lära i 3 år för att lära sig läsa, skriva, uppföra sig, koder och lagar och att slåss. Efter detta går man i ed på att hjälpa andra kvinnor i världen och slå tillbaka mot förtryck. De reser ofta runt i världen, som de svurit att göra.

## Dödskulten

Dödskulter uppstår lite här och var och det som beskrivs just här är generella drag för deras ibland brutala och blodiga agerande. Dödskulter har en övertygelse om att de måste förse sig, sin gudom eller moder jord med antingen blod, själar eller ibland kroppsdelar. Ibland innebär det ett insamlande och offrande av något levande till gudomen. Ibland handlar de om att de måste stilla en inre hunger efter livskraft som förslagsvis finns hos andra människor. Först och främst har vi den primitiva kulten, som ibland blandas ihop med huvudjägare och kannibaler. De offerar människor som inte ingår i kulten för att blidka sin gud eller ledare. Vidare har vi övertygade människor som lämnat sina hem för att ägna sin tid åt att gemensamt uppsöka andra människor, ta dem tillfånga och offra dem. Antingen för sin egen skull eller för sin gudoms skull. De sista som tillhör denna grupp är vanliga människor som regelbundet måste utföra dessa handlingar. Det kan vara vem som helst i ett samhälle och ibland samlas de även i grupper för att göra gemensamma offer. Syftet att samlas är inte endast för att känna gemenskapen, det handlar också till stor del om självbevarelsedrift. Känner de igen varandra ifrån mötena är risken mindre att de angriper sina egna.

Dödskulter har många likheter med Danzars gamla traditioner. Då det en gång om året, ibland mer, ibland mindre, offerade människoliv till sin gud. För detta har Danzar blivit jagade och drivits nästan till utrotning. Idag är traditionerna förbjudna och de förekommer inte, eller mindre sällan i alla fall.



## Girilds hand

Girilds hand är en sekt för män och kvinnor som vigt sitt liv i att hjälpa andra. Fast det är inte helt utan kostnad som de erbjuder sina tjänster som helare och helbrägdsgörare. Den som mottager deras tjänster måste avsäga sig sina band till familj och vänner för att själv ingå i Girilds hand. Det finns ett alternativ, en annan person kan ta deras plats istället. För de rika och välbärgade betalar de med slavar, som tvingas till de kloster som finns. Girilds hands anhängare kännetecknas genom deras långa kappor som är vita, orange, bruna eller grå. All kroppsbehåring måste avlägsnas, för det är en kanal för deras inre energi att sippra ut. Deras kala hjässor är ibland tatuerade, eller målade i de heliga mönster som finns, ofta ett handavtryck ifrån den som en erbjöd sina tjänster. Anhängare måste leva i fattigdom. De får bara äga sin kappa, en kniv och en stav. Mat och husrum får de tigga sig till. Givetvis lever de i kyskhet och är nästan omänskligt fromma. För att ingå i Girilds hand får man under flera år gå i lära i kloster, för att lära sig exorcism, hela och andra läkande riter. De ger hellre sina liv än att ingå i något som kan verka till ondo för oskyldiga medmänniskor. De är inte falska på något sätt utan informerar alltid om vad det innebär att bli helad av dem.

## Slutets tid

Slutets tid, även kallad domedagsekten är en sekt för både män och kvinnor som lever med övertygelsen att värden skapades av ett misstag och enda sättet att råda bot på det är att låta universum göra om allt. För att det skall ske måste världen som vi känner den idag förstöras. Tyvärr är inte Slutets tid en samling dårar som bankar sig trötta på stenar eller rycker upp gräs med rötterna. Sekten gör gemensamma och ofta välplanerade attacker mot samhällen. De är inte främmande för att starta skogsbränder och förgifta vattendrag. Slutets tid sägs ha en helig skrift och ett nätverk av personer som är villiga att ge sina egna liv i ett försök i att förgöra gudarnas skapelse. De som viger sina liv åt denna övertygelse får sina själar renade på den yttersta dagen och kommer då att belönas.

## Lakatii

Lakatii är egentligen ingen sekt utan en smittsam sjukdom, men valet att ta med den är att den i många fall liknar en kult. Sjukdomen lär härstamma ifrån västra delar av världen, men ingen vet säkert exakt varifrån den började. Inkubationstiden varierar ifrån en vecka till ett år och vissa människor påverkas inte alls. Lakatii påverkar endast människor och inga andra varerlser. Lakatii verkar så att personer som blir drabbade dras till varandra och verkar dela varandras tankar. Personer som insjuknat slutar helt att tala. Efter ett tag blir personen aggressiv och får kraftig ångest. Efter ytterligare en tid måste personen komma i kontakt med andra som insjuknat, problemet är att de inte skyr några medel och kan börja agera väldigt ogenomtänkt. Om flera drabbade träffas, bildar de ofta ett samhälle. De välkomnar alltid gäster och försöker hela tiden att få dem att stanna, på så sätt luras många sällskapssjuka äventyrare ut för denna sjukdom. Enda kännetecknet, som dokumenteras till dags dato är att de först och främst inte talar, deras blickar är tomma och att de ibland har kraftiga svettningar.

## Språk

Språket är bland det viktigaste en civilisation har till grund. Utan ett utvecklat språk är det omöjligt att dela kunskap och driva utveckling framåt. Att berätta historier som både informerar och skapar fantasier som gynnar kreativitet. Utan språket skulle man inte kunna ha lagar och rättssystem. I flera religioner tror man att språket är gudarnas gåva till människorna. Så vitt man vet talar inte djur med varandra och de är heller inte lika teknologiskt utvecklade.

Att språk är viktigt är många medvetna om. Många kejsare och rika män som använt sig av slavar var snabba med att skära ut deras tungor. Inte för att slippa deras klagan och sorgböner, utan för att göra dem svaga. Utan språk finns inga historier om hur det var att leva i frihet, inga historier om gudar eller hjältar. Utan ett språk kan man inte skapa samordnade motståndsrörelser.

Något som då växte fram, först bland slavar, var teckenspråk. Det är senare upptaget av köpmän, tjuvar, lönnmördare och hörselskadade för att kunna kommunicera.

Språk skiljer sig bland folk och kulturer i hela världen. Nya språk skapas och uråldriga faller i evig glömska. De tidigaste språken saknade helt skriftspråk och de skulle dröja ytterligare tusentals år innan ett väl fungerande skriftspråk skulle tas i bruk. Man vet inte vilket som var det första språket, eller den första skriften. Men man vet att det inte var människorna som var först med språken utan möjligtvis alverna. Ingen vet riktigt säkert.

Vi kommer inte att gå in djupare på något språk, utan endast ge er några exempel på några ord och fraser.

Språken skiljer sig överallt i världen och det är inte ovanligt att det talas flera olika språk i ett land. Det vanligast förekommande är olika dialekter av *arnaiska*. Språket har spridit sig över världen och blivit populärt för sin enkelhet och att det tilltalar många, framförallt köpmän som har det som officiellt handelsspråk. Genom tiderna har andra språk tagit det arnaiska alfabetet. Alfabetet liksom i sin språkform är enkelt uppbyggt. Ofta har varje land sitt eget språk, men de flesta talar också arnaiska eller någon dialekt av arnaiska.

<i>Språk</i>	<i>Skript</i>	<i>Talas</i>	<i>Kostnad</i>
Arnaiska	Arnaiska alfabetet	Runt om i världen	2
Darliska	Darliska runor	Darler, dvärgar och tomtar	3
Nabaldiska	Nabalglyfer	Nabader	3
Danzariska	Danzariska runor	Danzar, dock förbjudet	4
Edoriska	Arnaiska alfabetet	Edorier	3
Etolliska	Arnaiska alfabetet	Etollier	3
Gadoiska	Gadoiska alfabetet	Gadoer	4
Trolltunga	Dvärgarunor	Troll, tomtar och Goblins	5
Östdvärgiska	Dvärgarunor	Gadoiska och dSK. dvärgar	5
Västdvärgiska	Västdvärgarunor	Edoriska och Cha-Eriska dvärgar	4
Wyriska	Gadoiska alfabetet	I sydöstra delar av dSK.	4
Lariska	Nabalglyfer	I södra delar av dSK.	4
Chereval	Arnaiska alfabetet	I västra delar av dSK.	4
Aloiska	Arnaiska alfabetet	I södra Edor samt norra Cha-Era	3
Mörkermål	Alviska runor	Mörkeralver	6
Alviska	Alviska runor	Alver, Slättfolk	6
Drakmål	Dvärgarunor	Endast av drakar	12
Viloriska	-	Teckenspråk, munkar i Österrikena	4
Amneriska	Amneriska alfabetet	I Amneta	3

*Nabadiska namn*

**Mansnamn**

Bahir  
 Bajala  
 Baqir  
 Aabid  
 Aadil  
 Aalam  
 Aalim  
 Aashiq  
 Aashir  
 Daamin  
 Darim  
 Fadi  
 Fadil  
 Fahd  
 Fahim  
 Falah  
 Faraj  
 Farasat  
 Ghanem  
 Ghassan  
 Ghufan  
 Ghulam  
 Habel  
 Habash  
 Habib  
 Habis  
 Hajib  
 Halim  
 Ibrahim  
 Fharibap  
 Ihab  
 Idhan  
 Ikram  
 Imad  
 Jabal  
 Jabir  
 Jafar  
 Jamal  
 Mahmud  
 Malik  
 Saad  
 Sadeem  
 Saffar  
 Tabassum  
 Tahir  
 Tali  
 Talib

**Kvinnonamn**

Aabirah  
 Afreen  
 Alimah  
 Aliyah  
 Arifah  
 Atikah  
 Abasah  
 Badiyah  
 Baha  
 Bahar  
 Bahij  
 Bahira  
 Balqees  
 Barzah  
 Basbas  
 Dahma  
 Daliya  
 Deebe  
 Dujanah  
 Durdanah  
 Nada  
 Nadimah  
 Najmah  
 Raghad  
 Taban  
 Tarannum  
 Sahar  
 Wafa  
 Wajahat  
 Wakalat  
 Waqar  
 Wardah  
 Wasna  
 Widad  
 Wijdan

*Arnaiska namn*

***Mansnamn***

Bronwen  
 Duncan  
 Finbar  
 Flann  
 Awnan  
 Fern  
 Ahern  
 Alan  
 Alastar  
 Amargein  
 Danann  
 Ardagal  
 Leinster  
 Bain  
 Bairre  
 Finnbar  
 Banning  
 Barram  
 Dim  
 Galway  
 Belenus  
 Bram  
 Bran  
 Bryn  
 Breasal  
 Breck  
 Broccan.  
 Brogan  
 Cahan  
 Caley  
 Wicklow  
 Carrick  
 Kass  
 Cathbad  
 Ulster  
 Cianan  
 Colm  
 Conaire  
 Criofan  
 Daley  
 Declan  
 Desmond  
 Dolan  
 Domnall  
 Doran  
 Dubgall  
 Dugan

***Kvinnonamn***

Aideen  
 Aisling  
 Ana  
 Benvy  
 Brenna  
 Bryg  
 Caer  
 Cahan  
 Ceara  
 Cessair  
 Cliona  
 Dairine  
 Uisliu  
 Devany  
 Doirind.  
 Cuimhne.  
 Nemed  
 Eileen  
 Elva  
 Etaoin  
 Fand  
 Fenella  
 Finnsech  
 Geillis  
 Glenna  
 Gobnait  
 Isibeal  
 Jilleen  
 Kacey  
 Kenna  
 Laoise  
 Mab  
 Maeve  
 Muire  
 Moina  
 Morrigan  
 Muirin  
 Naomh  
 Nessa  
 Nevina  
 Nia  
 Padraigin  
 Saraid  
 Seana  
 Sorcha  
 Tara  
 Trevina

*Edoriska namn*

**Mansnamn**

Orosol  
Iuc  
Iuceph  
Zac  
Juceph  
Semuel  
Navarra  
Empesat  
Aboçach  
Abram  
Menahem  
Vivfilli  
Kakon  
Saul  
Javier  
Alfo  
Gonza  
Cristobal  
Loren  
Zebastian  
Beni  
Feli  
Domin  
Luca  
Mato  
Nico  
Santo  
Jorgo

**Kvinnonamn**

Jamilla  
Hayn  
Abran  
Essua  
Medelin  
Sufija  
Escachiza  
Lefi  
Juce  
Niort  
Nabort  
Manua  
Escapa  
Isabel  
Ana  
Juana  
Beatriz  
Margarita  
Luisa  
Marta  
Teresa  
Inés  
Leonor  
Antonia  
Mariana



*Etolliska namn***Mansnamn**

Antoine  
 Gilles  
 Luc  
 Henri  
 Lucien  
 Berna  
 Huber  
 Beran  
 Jacqu  
 Bruno  
 Rolan  
 Salomon  
 Clavet  
 Morin  
 Eri  
 Anglade  
 Bonifac  
 Giuliani  
 Arditti  
 Boudaud  
 Griscot  
 Arguillere  
 Boudet  
 Guermes  
 Arnaud  
 Bouise  
 Daget  
 Guillain  
 Azam  
 Bourdin  
 Danjou  
 Guégan  
 Azan  
 Brego  
 Clauzel  
 Forey  
 Rimek  
 Vignon  
 Villain  
 Moreau  
 Nicolet  
 Serra  
 Nomdedeu  
 Sibril  
 Pages  
 Pradeau  
 Fouinon

**Kvinnonamn**

Dominiq  
 Joa  
 Nelli  
 Anne  
 Karine  
 Nichloe  
 Mari  
 Cathi  
 Evelyne  
 Cecile  
 Sabin  
 Chanti  
 Sophi  
 Corinn  
 Nathali

*Gadoiska namn****Mansnamn***

Chen  
 Zhang  
 Yang  
 Huang  
 Wu  
 Zhou  
 Zhao  
 Sun  
 Zhu  
 Gao  
 Ma  
 Liang  
 Guo  
 Zheng  
 Cai  
 Zeng  
 She  
 Deng  
 Shen  
 Tang  
 Luo  
 Feng  
 Ma  
 Han  
 Jiang  
 Zhong  
 Fang  
 Yao  
 Jiang  
 Tan  
 Qiu  
 Jin  
 Jia  
 Tian

***Kvinnonamn***

Ping  
 Xi  
 Pa  
 Niu  
 Yu  
 Nie  
 Xue  
 Xu  
 We  
 Xia  
 Xing  
 Qiao  
 Xin  
 Nie  
 Xiao  
 Qi  
 Xian  
 Liao  
 Li  
 Zou  
 Xiao  
 Ping



*Danzariska namn***Mansnamn**

Cinbiak  
 Delka  
 Ho  
 Inmak  
 Poalu  
 Kadluk  
 Pudjortok  
 Kakidlarnerk  
 Akko  
 Tatkut  
 Noartok  
 Karjuk  
 Neromiktok  
 Auyark  
 Pagar  
 Thrall

**Kvinnonamn**

Insulae  
 Askari  
 Kajira  
 Torvis  
 Nykus  
 Rarius  
 Ubar  
 Sardar  
 Idasu  
 Rajira  
 Inna  
 Savi  
 Canjellne  
 Canukus

*Darliska namn***Mansnamn**

Haruk  
 Hakon  
 Erlik  
 Jogeir  
 Vigi  
 Ormulf  
 Trymm  
 Eysteinn  
 Ketill  
 Raudir  
 Myndill  
 Holmfridar  
 Olef  
 Sigfrid  
 Arnulf  
 Gudmundir  
 Illugi  
 Fullugi  
 Rorbiorn  
 Sveinn  
 Gulleif

**Kvinnonamn**

Sigrid  
 Gilda  
 Gunhildir  
 Gudir  
 Unni  
 Gisla  
 Maria  
 Sibba  
 Helga  
 Dora  
 Gyrdir  
 Ketiley  
 Inga  
 Frosta  
 Kati  
 Kari



*Dvärgiska namn***Mansnamn**

Ragur  
 Ferris  
 Hagur  
 Kannit  
 Torsil  
 Lelin  
 Linar  
 Bugnus  
 Ranar  
 Glugnar  
 Nali  
 Volim  
 Gasur  
 Nalir  
 Nenar  
 Boirin  
 Kobur  
 Fofur  
 Bifur  
 Glanus  
 Legan  
 Rafur  
 Valir  
 Molir  
 Lurin  
 Dolir  
 Bilir  
 Solin  
 Glulir  
 Kemli  
 Nosil  
 Glesil  
 Moibur  
 Raran  
 Hebur  
 Kugnus  
 Tiran  
 Gloran  
 Sagnar  
 Haran  
 Balin  
 Gleran  
 Geran  
 Konar  
 Hofur  
 Gleli

**Kvinnonamn**

Runa  
 Brewill  
 Merwni  
 Lillyra  
 Cyrika  
 Bradda  
 Maena  
 Merira  
 Neaniver  
 Laecla  
 Rerka  
 Jungwen  
 Jeaniver  
 Syllyra  
 Saebrylla  
 Jydda  
 Cleniver  
 Cilla  
 Ceassa  
 Ysassa  
 Gwaelyan  
 Clyll  
 Gwarka  
 Alwlyan  
 Gwolyan  
 Neana  
 Meroryan  
 Breka  
 Rwill  
 Dadda  
 Raelyan  
 Deallyra  
 Elulyan  
 Ronoic  
 Mwnoic  
 Bryna  
 Claebrylla  
 Elybrylla  
 Rudda  
 Nilla  
 Clallyra  
 Raeryan  
 Elinoic  
 Sidda  
 Ryllyra  
 Raella

*Alviska namn****Mansnamn***

Agendor  
Garandor  
Elondir  
Elrohir  
Ellemire  
Crion  
Agilos  
Eandrill  
Elathan  
Dunhar  
Halandir  
Gelondir  
Melandir  
Loran  
Hardin  
Filindus  
Ilundir  
Hagarim  
Osildor

***Kvinnonamn***

Arthel  
Dioriel  
Yalifani  
Aideena  
Liestia  
Iundiria  
Siernna  
Silindiel  
Gilonthiel  
Loriel  
Melina  
Naharia

## Arnaiska

Arnaiska är av samma anledning som att det arnaiska folket är det mest utbredda och vanligast förekommande språket i hela världen. Även om få talar det till vardags, är det ett språk där det är enkelt att snappa upp ord, eller att förstå innebörden av ett. Många av städerna och länderna är namngivna på arnasika. Det arnasika alfabetet används dessutom av många andra språk världen över och har tusentals olika dialekter.

Ex. För att böja ordet mörk, mörkare, mörkast läggs ofta -s, -es eller -is till. (chas (cha), chaes och chais).

### Liten ordlista för Arnaiska

esu	skarp, bitter, sur
chi	ljus, vit, liv
cha	mörk, svart, död
era	land, jord
do	hög, lång
vir	gift, sjuk
Eto	ett
Samo	två
Dreo	tre
Pamo	fyra
Gaso	fem
Haro	sex
Sumo	sju
Jaro	åtta
Yano	nio
Tento	tio
Et	i, innuti, till/av
Ka	han, man
Si	hon, kvinna
Yri	örn, stor örn
Darchin	spindel

## Darliska

Darliska är en enkelt och ordfattigt språk, i den betydelsen att ett ord kan ha flera olika betydelser. Språket har många konsonanter och är *grovhugget* i både skrift och tal.

Darliska låter som dvärgiska och det är inte så konstigt, med tanke på att många ord är lånade direkt utav *östdvärgiskan*.

Liten ordlista för *Darliska*

Smidr	smed	Bjorn	björn
Resti	reste, upprättade	Denni	denna
Eftir	efter	Standa	står, ställd
Sinn	sin	Landi	land
Sun, Son	son	Drepinn	dräpte
Auk, ak	och	Er	det
Daud, Daudir	dödad, död	Sjalfa, sjalfir	själva, själv
Hann	han, honom	Gera	göra
Varö	vore, var	Liggir	ligger
Lidi	härskara, här	Jutim	jätte
Brodur	broder, bror	Dvaergur	dvärg
At	till, åt, för, efter	Skuldi	skuld, skyld
Let	lät, tillät	Ormi	orm
Daier	de	Dottir	dotter
Foru	for, färdades	Bergi	bärga, bära
Gavu	gav, skänkte	Giftir	gifta
Aerni	Örnen, Örn	Skipan	skeppen
Gulli	guld	Sualiboatar	segelbåtar
Godir	duktig, duglig	Kunu	konung, kung
Draeng	dräng, yngling	Hinni	henne
Huggwa	hugga, rista	Syndir	synd
Bro	bro	Ei	ej, icke
Giora	göra, bygga	Feaga	fega, rädda
Modir	moder, mor	Ey	ö
Forungi	härförare	Lius	ljus
Haenna	henne, hon	Le	led, visa
Arvi	arv, arvtagare	Husum	hus, hem
Wann	vann, segrade		
Sokti	sökte, letade		
Borgir	borgar, slott		
Waester	väster, västra		
Bondi	make, maka		
Iarl	jarl		
Wikinger	vikingar		
Varör	vakt		
Salu	själ		
And	ande		
Fadir	far, fader		
Aes	som		
Norr	norr, nord		
Merki	märke, etsning		
Letu	lät		
Huggva	hugga		
Goda	goda, bra		
Drengi	drängar		
Hjalpi	hjälp		
Drotinn	drottning		

# Spelet

Var och en kommer att tolka reglerna på sitt sätt eller anpassa dom efter behov. Vissa spelldare tycker om att skapa sina egna spelvärldar. Vissa kanske saknar somliga regler medan andra tycker att det är för mycket regler. Ändra i så fall så att det passar dina behov och så att det först och främst blir roligt att spela. Om du gör någon modifikation, dela gärna med dig till andra spelare och spelldare på vårt forum. Där kan du få ideér av andra. Vi som konstruerat Arxedus kommer också att fortsätta att fundera på andra lösningar och på så sätt hålla spelet levande. Genom er diskussion vet vi vart vi skall styra eventuella framtida uppdateringar.

## FÖRKORTNINGAR

### Förkortningar i Arxedus

T	Tärning	M	Materiel
T2	En tvåsidig tärning, eller ett mynt.	MV	Materielvärde
T4	En fyrsidig tärning.	E	Egg, eggskada
T6	En sexsidig tärning.	S	Stick, stickskada
T10	En tiosidig tärning.	K	Kross, krosskada
T100	En hundrasidig tärning, se	Di	Dinidag, veckodag enl.
Tärningar.		månvändekalendern.	
SL	Spelledare	Ze	Zeadag, veckodag enl.
S	Spelare	månvändekalendern.	
P, p	Poäng	Fh	Fhadag, veckodag enl.
STY	Grundegenskapen Styrka	månvändekalendern.	
MOT	Grundegenskapen Motorik	Ur	Uradag, veckodag enl.
FYS	Grundegenskapen Fysik	månvändekalendern.	
SMI	Grundegenskapen Smidighet	Os	Osidag, veckodag enl.
MEN	Grundegenskapen Mentalitet	månvändekalendern.	
FÖR	Grundegenskapen Förnuft	Si	Siadag, veckodag enl.
PER	Grundegenskapen Perception	månvändekalendern.	
KAR	Grundegenskapen Karisma	Ga	Gaiadag, veckodag enl.
INT	Grundegenskapen Initiativ	månvändekalendern.	
sm	Silvermynt	d.	står för dagar
km	Kopparmynt	v.	står för veckor
gm	Guldmynt	t.	står för timmar
ERF	Erfarenhetspoäng	m.	står för minuter
SK	Startkapital	s	står för sekunder
BF	Bärförmåga	SM	samhörig mentalitet
F	Förflyttning	MM	mentalitet mot mentalitet
HP	Hälsopoäng	Fysk.	Står för Fysisk kontakt
GV	Grundvärde		
Off	Offensivt värde, se Strid		
Def	Defensivt värde, se Strid		
FV	Färdighetsvärde, se Regler		
CL	Chans att lyckas, se Regler		
KP	Karmapoäng, se Regler		

## Slutord

Jag vill tacka för att du tagit dig tid att läsa Arxedus regler. Arbetet har tagit flera år att genomföra och det har inte varit helt lätt. Jag känner att Arxedus är långt ifrån klart, men det som saknas kan förhoppningsvis er egen fantasi komplettera. Jag tror aldrig att man kan blir helt klar, utan att känna att något saknas. Att skriva ett rollspel är ett evighetsprojekt och gör man det ensam så tar det ännu längre tid. Glöm inte att Arxedus kommer att uppdateras och fortsättas att utvecklas på vår hemsida, vilket jag hoppas att så många som möjligt kan bidra med erfarenheter och egna historier.

Arxedus kommer att ligga till grunden för det datorspel som nu skall påbörjas. Det kommer antagligen ta minst lika lång tid, men det är något som jag faktiskt ser fram emot.

Jag vill tacka alla som hjälpt till och stöttat mig. Antagligen har flera bidragit till en del i spelet utan att själva veta om det. Tack!

Jag skulle vara otroligt tacksam för all kritik och respons av detta spelet. Minsta lilla tas tacksamt emot till min e-post: [darker@linux.nu](mailto:darker@linux.nu)

Alla eventuella likheter med verkligheten i vårt samhälle och i denna bok är ren slump.

Jag vill tacka alla för att stått ut med mig och mina galna ideér. Tack vare er är nu Arxedus verklighet – en början till något större.

**TACK! – jag menar det verkligen.**

Många vänliga hälsningar

Daniel Ekeros [www.arxedus.tk](http://www.arxedus.tk)



Inget av denna text eller bilder får säljas eller ändras utan upphovsmannens (Daniel Ekeros) SKRIFTLIGA tillåtelse. Detta dokument, inklusive bilder får lov att skrivas ut och kopieras endast för privat bruk och för spelargrupper. Allt material skyddas av upphovsrättslagen.

Färdigstället 2003-07-13  
Copyright

Daniel Ekeros  
[darker@linux.nu](mailto:darker@linux.nu)  
e [darker@hotmail.com](mailto:darker@hotmail.com)  
[www.arxedus.tk](http://www.arxedus.tk)  
2003-07-14

	<i>Innehållsförteckning</i>	<i>Sida</i>
<b><i>Introduktion</i></b>		3
<b><i>Presentation</i></b>		4
<i>Vad är ett rollspel?</i>		4
<i>Hur skall jag läsa boken?</i>		5
<i>Tärningar</i>		5
<b><i>Karaktären</i></b>		6
<i>Skapa en ny karaktär</i>		7
<i>Välj en ras</i>		7
<i>Grundegenskaperna</i>		7
<i>Fysisk Styrka (STY)</i>		8
<i>Motorik (MOT)</i>		8
<i>Fysisk uthållighet och kondition (FYS)</i>		8
<i>Smidighet (SMI)</i>		8
<i>Mentalitet (MEN)</i>		8
<i>Perception (PER)</i>		8
<i>Karisma (KAR)</i>		9
<i>Initiativ (INT)</i>		9
<i>Förnuft (FÖR)</i>		9
<i>Ålder och kön</i>		10
<i>Ålderstabeller</i>		10
<i>Svärdshand</i>		11
<i>Bärförmåga</i>		11
<i>Förflyttning</i>		12
<i>Hälsopoäng</i>		12
<i>Klass och kapital</i>		13
<i>Uppväxten</i>		14
<i>Uppträdande</i>		15
<i>Yrke</i>		17
<i>Grunderfarenhet</i>		17
<i>Gåvan</i>		18
<i>Moral</i>		18
<i>Religion</i>		18
<i>Livsmål</i>		19
<i>Utseende och beskrivning</i>		19
<i>Köpa - färdigheter, grundegenskaper, formler och sfärer</i>		20
<i>Utrustning</i>		22
<i>Titel och namn</i>		22
<i>Stjärntecken</i>		23



<b>Yrken</b>	24
<i>Yrkesbeskrivningar</i>	24
<i>Riddare</i>	25
<i>Köpman</i>	26
<i>Munk</i>	26
<i>Bard</i>	27
<i>Jägare</i>	28
<i>Nomad</i>	29
<i>Soldat</i>	29
<i>Lärd man</i>	29
<i>Besvärjare</i>	30
<i>Häxa</i>	30
<i>Sjöman</i>	30
<i>Shaman</i>	31
<i>Hantverkare</i>	32
<i>Bonde</i>	32
<i>Tjuv</i>	33
<b>Färdigheter</b>	34
<i>Färdigheter och tabeller</i>	34
<i>Akademiska</i>	35
<i>Kriminella</i>	37
<i>Stridsfärdigheter</i>	38
<i>Hantverk och köpmannafärdigheter</i>	40
<i>Magifärdigheter</i>	42
<i>Atletiska färdigheter</i>	43
<i>Vildmarks och sjöfararfärdigheter</i>	44
<i>Estetiska</i>	46
<b>Raser och Varelser</b>	47
<i>Varelser</i>	47
<i>Varelsetabell</i>	48
<i>Människosläktena</i>	49
<i>Arnaier</i>	50
<i>Nabader</i>	51
<i>Danzar</i>	52
<i>Gados</i>	53
<i>Etollier</i>	54
<i>Edorier</i>	55
<i>Darler</i>	56
<i>Troll</i>	57
<i>Dvärgar</i>	59
<i>Skogsdvärgar</i>	60
<i>Grådvärgar</i>	60
<i>Bergadvärgar</i>	61

<i>Änglar</i>	63
<i>Älva</i>	64
<i>Tomte</i>	65
<i>Nunus</i>	65
<i>Dryad</i>	66
<i>Skogsrå</i>	67
<i>Alverna</i>	68
<i>Skogsalver</i>	69
<i>Mörkeralver</i>	70
<i>Goblins</i>	71
<i>Warung</i>	72
<i>Ulv</i>	73
<i>Chimaira</i>	73
<i>Vargmän</i>	74
<i>Myling</i>	74
<i>Vätte</i>	75
<i>Slättfolk</i>	76
<i>Jätte</i>	76
<i>Kentaur</i>	77
<i>Drake</i>	78
<i>Drakorm</i>	79
<i>Demon</i>	79
<i>Vampyr</i>	80
<i>Varulv</i>	81
<i>Levande döda</i>	81
<b><i>Utrustning</i></b>	82
<i>Prislista</i>	82
<i>Kläder</i>	82
<i>Tjänster och mat</i>	84
<i>Vapen</i>	85
<i>Vapenlista</i>	89
<i>Urustningslista</i>	90
<i>Örter och droger</i>	91
<i>Blandningar</i>	96
<b><i>Regler</i></b>	97
<i>Värden</i>	97
<i>Moment</i>	98
<i>Mynt</i>	98
<i>Karma</i>	99
<i>Karmatabell</i>	101
<i>Födovärde</i>	105
<i>Sömnpoäng</i>	105
<i>Perceptions slag</i>	106
<i>Fummel</i>	107
<i>Grundegenskapsslag</i>	109
<i>Förflyttning</i>	110
<i>Material och Materialvärde</i>	110
<i>Materialtabell</i>	111

<i>Månvåndekalendern</i>	12
<b><i>Strid och skador</i></b>	114
<i>Strid</i>	114
<i>Varför är det sår?</i>	114
<i>Köp av stridsfärdigheter</i>	114
<i>Stridsutförande</i>	115
<i>Avstånd</i>	115
<i>Att fly</i>	116
<i>Undvika</i>	116
<i>Gard</i>	116
<i>Avbryta angrepp</i>	116
<i>Avstånds attack</i>	116
<i>Finta</i>	117
<i>Initiativ</i>	117
<i>Två Vapen</i>	117
<i>Sköldar</i>	117
<i>Rustningar</i>	118
<i>Vapen och Rustningsvård</i>	118
<i>Träfftabell</i>	119
<i>Träff eller miss?</i>	121
<i>Skada mot huvudet</i>	122
<i>Medvetlöshet och avsvimmning</i>	122
<i>Chock</i>	123
<i>Trauma</i>	123
<i>Förblöda</i>	123
<i>Inre blödningar</i>	124
<i>Benfraktur</i>	124
<i>Smärta</i>	124
<i>Kronisk smärta</i>	124
<i>Hälsa</i>	125
<i>Olika typer av skador</i>	126
<i>Krosskada</i>	126
<i>Stickande</i>	126
<i>Skärande</i>	126
<i>Skydd mot olika typer av skador</i>	127
<i>Räddningsslag</i>	127
<i>Miljövariabler</i>	127
<i>Flera motståndare</i>	128
<i>Vapenlängd</i>	128
<i>Infektioner och sjukdomar</i>	130
<i>Köldskador och brännskador</i>	130
<i>Stridskonster</i>	132
<i>Slagsmål</i>	132
<i>Parjatai</i>	133
<i>Pugilism</i>	133
<i>Brottning</i>	133
<i>Glima</i>	134
<i>Yego</i>	134
<i>Panata</i>	134

<i>Ridande skytten</i>	134
<i>Samanda</i>	135
<b>Magi</b>	136
<i>Häxor och formelmagi</i>	137
<i>Filosofin</i>	138
<i>Ritualer</i>	138
<i>Knutmagi</i>	138
<i>Färger</i>	139
<i>Blod</i>	139
<i>Ord</i>	139
<i>Växter</i>	139
<i>Redskap</i>	139
<i>Athamé</i>	140
<i>Bolline</i>	140
<i>Bägaren</i>	140
<i>Stenar, ben och kort</i>	140
<i>Kittel</i>	140
<i>Pendel</i>	140
<i>Pentakel</i>	140
<i>Rökelse</i>	141
<i>Svärdet</i>	141
<i>Staven</i>	141
<i>Boken</i>	141
<i>Högtider</i>	142
<i>Månens vandring</i>	143
<i>Köp av formler</i>	143
<i>Mentalitet mot mentalitet</i>	144
<i>Samhörig mentalitet</i>	144
<i>Formler</i>	144
<i>Fysisk kontakt</i>	144
<i>Utförande</i>	145
<i>Formeltabell</i>	146
<i>Shamanism</i>	150
<i>Symbolism och runmagi</i>	151
<i>Runor</i>	151
<i>Mirakelmagi</i>	154
<i>Besvärjelsemagi</i>	156
<i>Elementarsfären</i>	157
<i>Rörelsesfären</i>	157
<i>Livssfären</i>	158
<i>Tid- och rumssfären</i>	158
<i>Tankesfären</i>	158
<i>Erfarenhet och besvärjelser</i>	159
<i>Tanken, gesten och ordet</i>	159
<i>Ordet</i>	159
<i>Gester</i>	159
<i>Tanken</i>	160
<i>Den inre viljan</i>	160
<i>Kraft</i>	160

<i>Tid</i>	161
<i>Avståndet</i>	161
<i>Volym</i>	161
<i>Energi</i>	161
<i>Att använda besvärjelser</i>	162
<i>Misslyckande</i>	162
<i>Magins färger</i>	163
<i>Exempel för besvärjelsemagi</i>	164
<i>Att skapa en isprojektil</i>	164
<i>Att skapa is i en varelses lungor</i>	164
<i>Att hela en blödning med en smärre benfraktur</i>	165
<b>Världen</b>	166
<i>Samhälle</i>	167
<i>En köpman i Etollien</i>	168
<i>En adelsman i Nabald</i>	168
<i>En bonde i Arnaien</i>	169
<i>Vetenskap</i>	171
<i>Världskarta</i>	172
<i>Darlheim</i>	173
<i>Edor</i>	174
<i>Cha-Era</i>	177
<i>Verania</i>	178
<i>Tauleak</i>	190
<i>Den Stora Kontinenten</i>	191
<b>Gudarna</b>	202
<i>Kyrkan</i>	205
<i>Sekter och kulter</i>	207
<i>Brödrskapet Azrel</i>	207
<i>Necedes väktare</i>	208
<i>Dödskulden</i>	208
<i>Girilds hand</i>	209
<i>Slutets tid</i>	209
<i>Lakatii</i>	209
<b>Språk</b>	210
<i>Arnaiska</i>	219
<i>Darliska</i>	219
<b>Spelet</b>	221
<i>Förkortningar</i>	222
<i>Slutord</i>	223
<i>Innehållsförteckning</i>	224