



## Kompendium over Obligatoriske Regler

Praedia - Dragesang  
Sommeren 2016

## **Kompendium med de obligatoriske regler**

Dette kompendium indeholder de obligatoriske regler alle spillere skal have læst og kende til.

De er inddelt i tre afsnit:

- Evne Listen
- Basis Kamp
- Basis Magi

De Obligatoriske Regler er obligatorisk læsning og består af det minimum af regler der skal til for spilleren ved, hvordan man skal reagere i visse situationer. Dette giver den bedste oplevelse for alle.

Live-rollespil er en gentleman sport. Med det mener vi, at for at live-rollespil kan fungere, er det en nødvendighed at der er en fælles tillid mellem alle der deltager. Tillid til at vi passer på hinanden, og at vi alle følger og lever op til de fælles regler. Vi regner med at krigeren tæller sine kropspoint når han bliver ramt, ligesom troldmanden selv holder styr på hvor meget magi han kan kaste. Selvfølgelig kan der opstå tvivlstilfælde, eller man kan blive usikker. Hvis du er i tvivl, så regn med at det er det som er mest til din ulempe, der er gældende. Krigeren der ikke ved om han har 0 eller 1 kropspoint tilbage bør lægge sig ned, ligesom troldmanden der ikke kan huske hvor meget mana han har brugt skal lade være med at kaste mere magi.

Som udgangspunkt forventer vi at folk selv har materialer med til at spille deres rolle - det kan f.eks. være våben til at være soldat, dirke til at åbne låse med, eller mel og ris til at kaste besværgelser med.

Det vil stå udtrykkeligt hvis Arrangørerne udleverer materialer til de forskellige evner eller professioner.

### **Format**

Generelt skal det bemærkes, at vi har brugt følgende opsætning:

Evner er skrevet med understregning, f.eks. Sejhed Cirkel 1.

*Effekter* er skrevet med kursiv, f.eks. *Knogleknus*.

[Typer] er skrevet i klammer, f.eks. besværgelser af typen [Mental].

### **Ændringer i v. 1.1:**

Evner lagt i alfabetisk rækkefølge

Tilføjet evnen Totemdyr

Indholdsfortegnelse tilrettet

Udvidet forklaring omkring cirkel niveauer

## **Indholdsfortegnelse**

<b>1. Evneliste</b>	<b>3</b>
1.1 Generelle Evner	3
1.2 Special Evner	8
<b>2. Basis Kamp</b>	<b>10</b>
2.1 Kamp	10
2.2 Kropspoint (KP)	10
2.3 Nævekampsregler	11
2.4 Skade	12
2.5 Våben	12
2.6 Våbenbrug	14
2.7 Såret, Førstehjælp, Drab og Død	14
2.8 Rustningsregler	15
<b>3. Basis Magi</b>	<b>16</b>
3.1 Effektkort	16
3.2 Generelle Regler for Besværgelser	16
3.3 Besværgelses Effekter	16
3.4 Typer af Besværgelser	19
3.5 Andre effekter end ovenstående	21

## **1. Evneliste**

Herunder følger en liste over de generelle evner.

Visse evner har flere niveauer. De er inddelt i såkaldte Cirkler, og går mellem Cirkel 1 (laveste niveau) op til maksimalt Cirkel 5 (højeste niveau). De forskellige niveauer svarer ca. til følgende:

### 1. Novice

Dette niveau er for dem som enten er næsten færdige med deres læring, eller blot har få års erfaring. Typisk folk der kan et givet fags basis, men endnu ikke er erfarne og har rutine.

### 2. Uddannet svend

Dette niveau afspejler en karakter der har arbejdet længe på sit fag og som har en solid forståelse for hvad evnen dækker over. Dette er karakterer som kan leve af deres kunnen. Langt de fleste normale personer vil være omkring dette niveau efter mange år i deres fag.

### 3. Mester

Dækker over mange års erfaring, en karakter der har været rundt i samtlige hjørner af sit fag og forstår de fleste aspekter af det. Har typisk lærlinge eller folk der arbejder inden for faget under sig. Typisk vil en karakter være kendt for sit håndværk og være en del af hans identitet.

### 4. Stormester

På dette niveau har karakteren gjort sit fag til en levevis og en mentalitet som den benytter til at løse samtlige deres udfordringer ud fra. Dette reflekterer en livstid investeret i et specifikt emne som berører karakteren på et dybt personligt niveau. På dette niveau er karakteren bredt kendt i sit hjemland som en førende skikkelse omkring emnet.

### 5. Én af ganske få af de dygtigste på kontinentet

De ganske få unikke individer der opnår dette niveau af forståelse for deres område, er i sandhed legendariske. Der findes blot en håndfuld i hele verden, og alle kender deres navne, uanset hvor de kommer fra. Det er så godt som umuligt at opnå en sådan viden inden for flere områder, da det kræver konstant udvikling at holde sig på toppen af sit felt.

## **1.1 Generelle Evner**

### **Alkymi Cirkel 1-5**

Den gamle lære om brygge og hemmelige ritualer, kendes som alkymi. Med denne evner får du en række opskrifter afhængig af din cirkel.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**

### **Bagholdspil**

*Kræver evnen Våbenbrug: Missilvåben.*

Du kan sætte dine pile steder, dine fjender ikke vidste gjorde ondt. Hvis du rammer en person med din pil inden kampen er gået i gang, kan du råbe "Bagholdspil!" og personen vil falde om på 0 KP, hvis denne ikke er immun. Denne evne kan kun bruges med pile!

Læs mere om dette, i **Basis Kamp** sektionen.

### **Bonk**

Du er trænet i at slå folk bevidstløse med en stump genstand. Denne evne kræver at du står og lurer bag en modstander i 10 sekunder, hvorefter kan du forsøge at bonke dit offer: Du markerer

blødt på dit offers skulder og siger "bonk". Såfremt offeret ikke er immun besvimer personen i 10 minutter. Offeret kan vækkes tidligere ved at blive rusket i eller blive skadet.

### **Dirke Låse Cirkel 1-5**

Med denne evne kan du dirke låse op. Når du har brugt minimum den påkrævede tid for din cirkel, åbner du låsekortet (et effektkort) og ser låsens cirkel og evt. fælde. For at låsen er åbnet, kræver det, at du har samme eller højere cirkel i evnen end låsens cirkel er. Fælder på låse går altid af, hvis deres cirkel er samme eller større end din, selv hvis du ikke fik låsen op. Er din cirkel i Dirke Låse større end fældens, lykkedes det dig at undgå at aktivere den.

Det kræves desuden, at du er i besiddelse af et vist antal af dirke og andre små fine værktøjer.

*Cirkel:*

1. Minimum 10 dirkeværktøjer ~ Minimum dirke tid: 160 sekunder.
2. Minimum 8 dirkeværktøjer ~ Minimum dirke tid: 80 sekunder.
3. Minimum 6 dirkeværktøjer ~ Minimum dirke tid: 40 sekunder.
4. Minimum 4 dirkeværktøjer ~ Minimum dirke tid: 20 sekunder.
5. Minimum 2 dirkeværktøjer ~ Minimum dirke tid: 10 sekunder.

### **Forfalskning Cirkel 1-5**

Med denne evne kan du forfalske dokumenter, segl, underskrifter og lignende. Dette gøres ved, at du i dokumentets højre hjørne skriver "Forfalsket" samt din cirkel. Folk der ser dokumentet, tror det er ægte, medmindre de har forfalskning i en højre cirkel end det anførte. Det vil sige at cirkel 5 forfalskninger kun kan bevises falske gennem kontakt med den, hvis underskift er blevet forfalsket.

### **Geolog Cirkel 1-5**

Denne evne dækker viden omkring naturstoffer, og disses egenskaber og udvinding. Disse naturstoffer er nødvendige for andre professioner, og bliver brugt i alskens brygge og drikke.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Giftkundskab Cirkel 1-5**

Dette er den mørke viden om, hvilke ingredienser man skal blande for at lave gift. Det er også viden om, hvordan du får sygdomme til at sprede sig og dermed svække din fjende.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**

*Regelteknisk:* Gifte og sygdomme repræsenteres ved hjælp af salt. Hvis en portion mad eller drikke er forgiftet (smager meget salt), skal du se under din tallerken eller glas efter et effektkort. Effektkortet beskriver varigheden og effekten af symptomer, som opstår først, og selve effekten af giften eller sygdommen som kommer når varigheden af symptomer er overstået.

Ved sygdom kan der udleveres flere end ét effektkort, samt en beskrivelse af hvordan man smitter andre. Når man smitter, afleverer man halvdelen af ens resterende effektkort til den man smitter, dog kan man ikke give sit sidste effektkort væk.

### **Kampstil Cirkel 1-5**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Du er trænet i en af de berømte kampstile. Denne evne kan opnås flere gange. Hver gang den modtages, vælges en kampstil, som man kan lære op til 3. cirkel. Ved 4. cirkel vælges en specifik veteran kampstil som forbedres når man opnår cirkel 5.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Kanalisér Guddommelig Kraft**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Meget troende folk kan kalde på deres guds opmærksomhed og få beskyttelse. Dette gøres ved, at man tager et helligt symbol af sin tro, holder dette hævet og beder højlydt om sin guds beskyttelse. Dette siges at holde udøde borte fra den hellige person.

Udøde og andre monstre, der bliver påvirket af denne evne, ved selv hvilken effekt, det har på dem.

### **Kræmmer Cirkel 1-5**

Dette omfatter at handle med enkelte varer på et lokalt plan. Kræmmerne gør sig ikke i at handle med alt for store mængder ad gangen. De sværger i stedet deres lid til at handle med håndterbare cent som gangbar mønt, og foretrækker at handle med et fast håndtryk i stedet for indviklede kontrakter. Dog har de et vist talent for at fremskaffe næsten alt hvad folk nu står og mangler, værende urter, naturstoffer, gifte eller runer.

Desto højere cirkel af evnen desto større udbud får kræmmeren at vælge imellem.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Lommetyveri Cirkel 1-5**

Du har lært at "låne" andre folks personlige genstande. Dette gøres ved, at du holder din knyttede næve over den lomme, taske, øring eller anden genstand/sted på offeret, du ønsker at "låne" fra. I spil er både dokumenter, ingredienskort, drikke, penge og magiske genstande (eller deres dertilhørende effektkort) mm. klar til at blive taget fra uagtsomme personer. Der holder du så din hånd i minimum den tid, din cirkel kræver. Herefter siger du så "Lommetyveri (din cirkel)". Hvis der er folk, der ser dig holde din knyttede hånd længe ved en lomme eller taske, må de gerne spille på at have set dig i ugeringen. Denne evne kan også bruges til at placere ting på dit offer.

*Cirkel:*

1. ~ minimum 60 sekunder.
2. ~ minimum 30 sekunder.
3. ~ minimum 15 sekunder.
4. ~ minimum 10 sekunder.
5. ~ minimum 5 sekunder.

### **Lægekundskab Cirkel 1-5**

Med denne lærdom kan du behandle akut sårede, diagnosticere sygdom og udvikle modgifte.

Læger kan desuden brygge afkog og lave salver, der kan have alskens gavnlige effekter.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Læse Magi**

*Kræver evnen Læse/Skrive Sprog [Onarr]*

Dette er evnen til at bruge kraften i en skriftrulle forberedt af en troldmand.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Læse/Skrive Sprog**

Dette er evnen til at læse og skrive forskellige sprog.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Magikundskab Cirkel 1-5**

Kræver evnen *Læse Magi*.

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Troldmænd studerer magikundskab, så de kan kaste magi.

Denne evne kan opnås flere gange. Hver gang den tages, vælges en magiskole, som man kan lære op til 5. cirkel.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Mod Cirkel 1-3**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Nogle er modig af fødsel, mens andre opnår kontrol over deres frygt ved at se den i øjnene igen og igen. Denne evne repræsenterer både den medfødte evne, og dem der overvinder deres frygt.

*Cirkel:*

1. ~ immunitet imod *pegefrygt*. Du er så modig, at du ignorerer pegefrygt.
2. ~ immunitet imod *berøringsfrygt*. Du er så modig, at du ignorerer berøringsfrygt.
3. ~ immunitet imod *massefrygt*. Du har løvens hjerte og frygter intet. Du ignorerer også *lysmagien "massefrygt"*.

Læs mere om dette i **Basis Magi** sektionen.

### **Nævekamp Cirkel 1-5**

Dette er evnen for folk, der slår en proper næve.

For hver cirkel af evnen, fås +2 til sin nævekamps værdi (NK).

Læs mere om dette i det **Basis Kamp** sektionen.

### **Okkultisme Cirkel 1-3**

Dette er studiet af de mørke og okkulte kræfter. Denne evne kan du bruge til at studere disse sager i spil. Okkultisme omhandler ofte: Magi, ritualer, mystiske kræfter, udøde og ånder.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Rustningbrug**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Denne evne gør det muligt at benytte flere typer rustning. Disse typer rustning er inddelt i to kategorier:

- Læderrustning
- Metalrustning

Hver gang du opnår evnen skal du vælge en af disse kategorier som du herefter kan benytte. Rustningspoint (RP) bliver beregnet ved ankomst til scenariet af våbenkontrollørerne.

Læs mere om dette i **Basis Kamp** sektionen.

### **Sagnkundskab Cirkel 1-3**

Dette er studiet af de store sagn og sagnfigurer fra Praedia. Denne evne kan du bruge til at studere sagn i spil. Dette emne omhandler ofte: Helte, magiske genstande, steder og riger, racer og monstre, religion.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Sejhed Cirkel 1-3**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Dette er resultatet af mange års fysisk træning, hvor du har oparbejdet evnen til at ignorere smerte.

*Cirkel:*

- 1~ immun imod *kampsmerte*. Med cirkel 1 af Sejhed er du trænet til at ignorere smerten fra at blive såret.
- 2~ immunitet imod *pegesmerte*. Du er trænet til at ignorere den mentale smerte fra magi.
- 3~ immunitet imod *berøringssmerte*. Du er trænet til at ignorere den fysiske smerte fra magi.

Læs mere om dette i **Basis Kamp** og **Basis Magi** sektionerne.

### **Smed Cirkel 1-5.**

Du kan reparere rustninger, smede låse og bygge fælder. Ved de højeste cirkler bliver du i stand til at udføre runesmedning. Du skal dog bruge visse ingredienser til at udføre dit arbejde.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Snigmord Cirkel 1-5**

Du er trænet i at stikke folk i deres bløde punkter. Denne evne kræver at du står og lurer bag en modstander i 10 sekunder, herefter kan du forsøge at snigmyrde dit offer. Du giver det dobbelte af din cirkel i skade, og hvis dit offer kommer på 0 KP eller mindre, er personen død som var der blevet udført et Drab på ham.

Læs mere om dette i **Basis Kamp** sektionen.

### **Tale Sprog**

Hver gang du opnår denne evne skal du vælge et sprog din karakter kan tale. Der findes to typer talesprog i Praedia:

- *Praediansk*: Det sprog de fleste racer i Sana bruger. (*Dansk*). Alle karakterer starter med denne evne.
- *Sal Esher*: Dette er sproget, der tales i Bjergets Imperium på kontingentet Lonvalkill (*Engelsk*). Dette sprog er efterhånden ved at blive udbredt som handelssprog i det meste af den kendte verden.

### **Teologikundskab Cirkel 1-5**

*Kræver evnen Kanalisér Guddommelig Kraft.*

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Dette er evnen til at påkalde guddommelige kræfter og udføre mirakler.

Når man opnår sin første cirkel i Teologikundskab, vælges en religion.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.



### **Urtekundskab Cirkel 1-5**

Dette er den basale viden, om hvilke urter der er gavnlige, farlige og spiselige. Disse urter er nødvendige for flere professioner.

Læs mere om dette i det **Udvidede Regel Kompendium**.

### **Våbenbrug**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Denne evne giver dig muligheden for at benytte forskellige våben. Disse våben er inddelt i kategorier

- Enhånds-våben
- Tohånds-våben
- Missilvåben
- Skjold
- To-våbenbrug

Hver gang du opnår evnen skal du vælge en af disse kategorier som du herefter kan benytte.

Læs mere om dette i **Basis Kamp** sektionen.

### **Årvågenhed Cirkel 1-5**

Dine sanser er skarpe, og du opdager hvad andre misser. Det lykkes sjældent folk at stjæle fra dig.

Hvis du bliver udsat for lommetyveri af en person med lavere eller samme cirkel i lommetyveri end du har i årvågenhed, opdager du dem med hånden i din lomme/taske eller hvor de nu var.

Hvad din reaktion bliver derfra, er op til dig, men ønsker du at konfrontere dem skal du sige "Årvågenhed (din cirkel)". Alternativt kan du vælge at ignorere dem, og lade dem udføre deres gerning.

## **1.2 Special Evner**

Dette er en samling af evner, der ikke kan ønskes, men gives til roller med geniale baggrundshistorier. Ønsker du at fokusere på en af disse evner, er det vigtigt, at du kontakter os inden påbegyndelse af BG ved at skrive til SOVS.

Hvordan disse evner virker, vil blive beskrevet for dem, der opnår evnerne.

### **Druide Cirkel 1-3**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Folk der lever langt fra byerne, ved at naturen aldrig hviler og kender til hemmelige kraftsteder. Gennem tilbedelse af naturens kraftsteder er der folk, som forstår at udvikle magiske kræfter. Kirkerne fordømmer denne kætterske tro og dømmer enhver, der indrømmer den, til døden på bålet.

### **Heks Cirkel 1-3**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Der går historier om mænd og kvinder, der gennem okkulte ritualer under stjernerne og gennem blod-pagter med navnløse magter, opnår magiske evner meget lig troldmændenes, dog alligevel anderledes. Det vides at hekse er imod gudernes orden, for kirkerne fordømmer denne kætterske tro. Enhver, der åbent hælder til denne tro, vil blive brændt på bålet.

### **Jernvilje**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Nogle folk har lært gennem meditation og fokus at låse deres sind og sikre deres ego mod udefrakommende kræfter. Med denne evne er du immun over for alle besværgelser af typen [Mental] uden for kamp. Du er desuden immun over for den første besværgelse du bliver påvirket af i hver kamp. Denne evne repræsenterer både den medfødte evne, og dem der har optrænet deres sind til en ubrydelig fæstning. Det er yderst sjældent, at en person kan lukke sit sind, hvis personen selv har valgt at åbne det gennem studier af magi.

Læs mere om dette i **Basis Kamp** og **Basis Magi** sektionerne.

### **Orakel**

Nogle folk har en mystisk forbindelse til en højere visdom. Nogle orakler får syner, andre drømme. Nogle mener at det er fra guderne, mens andre igen påstår, at det er andre kræfter, som sender disse varsler.

### **Runerisler Cirkel 1-3**

Visse folk bliver født med evnen til at risle magiens runer. Dog er det af uransagelige grunde, ofte simple folk der bliver født med denne gave, og der findes ingen kendte eksempler på runerislere som også besidder troldmandsgaven.

### **Shaman Cirkel 1-3**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Nogle folk tilbyder magter nærmere Praedia end guderne. De tilbyder ånder og spøgelser til gengæld for visdom, vejledning, beskyttelse og andre magiske kræfter. Kirkerne fordømmer denne kætterske tro og dømmer enhver, der indrømmer den, til døden på bålet.

### **Sjette Sans**

Ikke meget undgår dine skærpede sanser, ørneblik og ugleører. Karakterer med denne evne har immunitet over for: Lommetyveri, Bonk, Snigmord og Bagholdspil. Dog får du stadig normal skade af dolken og pilen ved de to sidste evner.

### **Totemdyr**

*Det er beskrevet om denne evne kan bruges i kamp i din personlige forklaring.*

I visse kulturer er det normalt at indgå pagter med et totemdyr - en ånd der vogter over personen. Disse ånder giver ofte gaver af forskellig karakter, men kræver altid noget til gengæld.

### **Tykpandet**

*Denne evne kan bruges i kamp.*

Nogle folk er født med ekstra tykke knogler eller har fået trænet pandeskallen i mange værtshusslagsmål. Denne evne giver immunitet over for Bonk og Knogleknus.

### **Velsignet**

*Det er beskrevet om denne evne kan bruges i kamp i din personlige forklaring.*

Nogle folk er født velsignede af guderne, udvalgt til en stor skæbne. Disse velsignelser medbringer forskellige gaver, men oftest også en forventning om storhed i deres gerning.

## **2. Basis Kamp**

Denne sektion beskriver de regler som du som spiller som minimum bør læse, for at vide hvordan du skal reagere i kamp, og derved opnå den bedste oplevelse for alle.

### **2.1 Kamp**

En kamp er først i gang, når én part angriber en anden med et våben (slår ud efter, skyder mod el. lign.), eller der kastes en skadebesværgelse. Kampen er i gang for alle, der kan se og høre denne. Når en kamp er i gang, kan man kun bruge evner og besværgelser, der specifikt siger, at de kan bruges i kamp. Kampen varer indtil der ikke har været slået ud efter hinanden med våben eller kastet skadebesværgelser, i 60 sekunder.

### **2.2 Krospoint**

Til Praedia bruger vi flydende kropspoint: kaldet KP. Det betyder, at dit KP afgør, hvor mange gange du kan tåle at blive ramt, før du ligger dig blødende på jorden.

KP bliver givet efter rollens BG, men en god guideline er:

Mindre aktiv profession f.eks. lærd	1KP
Normal borger f.eks. handelsmand	2KP
Fysisk erhverv f.eks. håndværker	3KP
Trænet individ f.eks. vagt	4KP
Elitetrænet f.eks. veteran soldat	5KP
Ekseptionelt individ f.eks. helt	6KP

Dette er selvfølgelig blot en guideline, der bliver påvirket af forskellige faktorer så som alder, race og så videre.

## 2.3 Nævekampsregler

For at kunne simulere en slåskamp uden at skulle trække våben og hakke hinanden i småstykker, har vi nogle regler for nævekamp.

NK står for nævekamps værdi, og det er den man bruger til at finde ud af hvem, der vinder en nævekamp.

Man regner sin NK ud ved at lægge sine naturlige KP sammen med 2 gange sin cirkel i evnen Nævekamp, og eventuelle bonusser fra udstyr:

Stridshandsker (Jern)	+1 NK
Knojern	+1 NK
Diverse: Krus, Kageruller, Flasker, Skamler osv.	+1 NK
Kniv/Dolk	+2 NK

Man kan maks. få én bonus fra udstyr per hånd.

*Husk: Rustning Point (RP) giver ikke bonus til NK!*

Når man ønsker at slås imod hinanden med brug af nævekamp, sammenligner de to modstandere deres NK - den der har højest NK vinder kampen. Taberen bliver slået bevidstløs i 5 minutter. Hvis begge modstandere har samme NK, fortsætter kampen ligeligt indtil nogen blander sig, eller en eller begge modstandere trækker sig. Vi opfordrer til at i laver en lille show-kamp, men kun hvis begge modstandere er indstillet på det. Husk at passe på hinanden!

Man kan ikke starte en nævekamp såfremt, at nogle af parterne er involveret i en normal kamp eller har trukket et andet nærkampsvåben end dem, der giver bonus til nævekamp. Dette vil sige, at hvis en person har trukket en dolk, kan du godt hviske, at du vil i nævekamp og så afgøre det som normalt, men har han slået efter dig en gang, inden du siger det, så er en normal kamp i gang og nævekamp er ikke længere en mulighed.

Det er muligt at blande sig i en igangværende nævekamp, men lad være med bare at kaste dig ind i kampen skrigende dit NK. Sørg for, at kombatanterne har set og hørt dig, få dem til at stoppe lidt op og sig så din NK lavt, samt hvilken side du vil hjælpe.

Det er også muligt at slå sig sammen og være flere om at kæmpe mod en. Dette gøres ved, at personerne lægger deres NK sammen, og så henvender sig til den, de ønsker at slås mod.

Såfremt, at en kombatant har mere end dobbelt NK end sin modstander, slår han ham ud med ét slag hvorefter han er bevidstløs i 10 minutter. Såfremt, at en kombatant har en NK, der er 10 eller over modstanderens, slutter kampen også med at taberen tager 1 i skade og er bevidstløs i 10 minutter.

## 2.4 Skade

Medmindre du har evnen Sejhed på cirkel 1 eller derover, så er det eneste du kan gøre når du får skade af våben eller magi, at ligge og vride dig i *smerte* i 10 sekunder.

Læg dine KP og dine RP sammen til én pulje, og regn ud fra den samlede pulje i kamp. Hvis du har noget tilovers efter kampen, så er det RP der bliver "brugt" først, derefter KP.

Bliver du ramt af et nærkampsvåben eller kastevåben, tager du 1 i skade.

Bliver du ramt af en pil, tager du 2 i skade.

Bliver du ramt af en skadebesværgelse, tager du det i skade, der bliver sagt.

Hvis du kommer ned på 0 KP, besvimer du, indtil kampen er forbi, og der er gået 5 minutter.

Læs under **2.7 Såret** for yderligere regler for at være på 0 KP.

### *Knogleknus*

Der findes nogle evner, der gør at en kriger et vist antal gange kan gøre brug af effekten *Knogleknus*. De krigere der kan dette, skal når de bruger den, ramme en arm eller et ben og efterfølgende højlydt sige "Knogleknus". Når en spiller bliver ramt af *Knogleknus* tager de normal skade fra angrebet, herefter er den ramte del så skadet, at den er ubrugelig. Effekten varer indtil 3 KP bliver helbredt på effekten, disse KP modtager spilleren IKKE til deres totale KP før effekten er væk. Dette er ikke en magisk effekt, hvilket vil sige, at hvis *Knogleknus* bliver brugt med et våben, kan effekten ikke modstås, afværgeres eller reflekteres med formularen "*reflektér magi*" eller "*reflektér skade*".

Monstre med STORE våben så som troldekøller eller lignende, hvor der ikke kan være tvivl om, at det er et [Monstervåben], giver effekten *Knogleknus* med alle slag, og det behøves ikke blive sagt. Kun monstre kan bruge disse [Monstervåben] med den styrke bag, der skal til for at rive folk fra hinanden. Spillere kan i denne sammenhæng godt være betegnet som et monster, men skal have dette specifikt at vide af en arrangør.

## 2.5 Våben

Alle våben, der skal bruges til Praedia, skal godkendes ved våbenkontrollen inden spilstart. For at bruge et våben effektivt i kamp, kræver det, at du har evnen til det. Dette betyder ikke, at du uden evnen Våbenbrug: Enhånds-Våben ikke må samle et op, men hvis du gør dette, skal du rollespille, at du er dårlig til at bruge et sværd og lade modstanderen vinde.

### *Sikkerhed angående våben*

Våbenkontrollanten har altid ret!

Alle våben skal kontrolleres ved spilstart.

Ikke godkendte våben bliver opbevaret af arrangørerne indtil spillet slutter.

Følger man ikke våbenkontrollantens anvisninger, risikerer man bortvisning.

Våbenkontrollanten har altid ret!

Vi gør opmærksom på at vi vurderer alle våben individuelt, og ikke vil afslå eller acceptere våben udelukkende på baggrund af deres producenter. Alle våben skal igennem våbentjek før de må bruges i spil, ingen undtagelser.

#### *Sikkerhedskrav til håndvåben*

Man skal ikke kunne mærke kernen, når der bliver slået med våbnet.

Skæfte og håndtag behøver ikke være polstrede, men alle ender skal være det.

Stager på stagevåben og spyd skal være polstret mindst 40 cm fra spidsen.

Der skal være god afstand fra kerne til spids – også selvom man ikke stikker med våbnet.

Kæder skal være lavet af et blødt materiale og må max være 30 cm lange.

Kæder må under ingen omstændigheder være lavet af metal eller snor.

Pigge eller lignende bliver ikke godkendt, hvis våbenkontrollanten mener, at de er farlige for øjne eller andet.

Husk kun at stikke med våben, som er specifikt lavet til at stikke med!

#### *Sikkerhedskrav til kastevåben*

Der må ikke være nogen form for kerne i et kastevåben.

Et kastevåben må ikke være så tungt eller hårdt, at det gør ondt, når man bliver ramt.

#### *Sikkerhedskrav til missilvåben og pile*

Der skal være mindst to styrefjer.

Pilehovedet skal sidde forsvarligt fast og må ikke kunne bevæges.

Piles længde skal passe til buens styrke, så de ikke vender i luften.

I pilehovedet skal være en sikring, så pileskaftet ikke kan gennembryde polstringen. Sikringen kan f.eks. laves med en 28 mm spændeskive og må ikke være i plastic.

Pilehovedet skal være mindst 4,5 cm i diameter. Pilehovedet skal være rundt og må ikke være spidst.

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

Sigt aldrig over brysthøjde. Lad hellere pilen hvile end at sætte andre i fare.

Det skal indskræpes at man kun må skyde med sine egne pile. Man må ikke skyde andre folks pile tilbage imod dem, men skal i stedet lade dem ligge således at de kan findes efter kampen er overstået.

#### *Sikkerhedskrav til skjolde*

Alle skjolde skal polstres i kanten - hele vejen rundt: Mindst 10 mm skum og gerne haveslange under og skind udenpå.

Overfladen skal være glat. Skruer, nitter og andet skal være afrundede eller eventuelt polstret.

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

## 2.6 Våbenbrug

Der er som sagt flere forskellige typer af våben, de er som følger:

**Enhånds-Våben:** Hvilket er alle våben med længde fra 25cm til brugerens navle, dette er både sværd, økser mm.

**Tohånds-Våben:** Hvilket er alle våben længere end til brugerens navle, dette er store sværd, økser og stagevåben mm. Disse våben kræver 2 hænder at bruge.

**Missilvåben:** Hvilket er alle kaste og skydevåben såsom knive, økser samt bue og pil mm.

**Skjolde:** Hvilket gælder samtlige skjolde uanset størrelse. Vær opmærksom på at magier af typen [Kugle] og [Masse] (f.eks. ris eller mel), stadig påvirker bæreren af et skjold selvom det rammer skjoldet og ikke personen selv.

**To-Våbenbrug:** Giver muligheden for at bruge et Enhånds-våben i hver hånd.

## 2.7 Såret, Førstehjælp, Drab og Død

### *Såret*

Når du vågner 5 min. efter en kamp, hvor du besvimedede ved at ramme 0 KP, er du stadig på 0 KP og kan kun kravle og stavre såret efter hjælp. Når du er på 0 KP, er det eneste du kan ud over disse to simple bevægelsesmåder at indtage føde og tale, men også her skal der ikke være tvivl om, at du er på dødens rand og behøver hjælp. Altså ingen brug af evner, ingen besværgelser og du kan heller ikke yde førstehjælp hverken til dig selv eller andre.

### *Førstehjælp*

Enhver, der er på 1 eller flere KP, kan yde førstehjælp til folk på 0 KP. Dette gøres ved, at man renser og forbinder deres sår. Dette tager mindst en halv time, og derefter kommer de op på 1 KP.

*Husk: Alle kan førstehjælp, hvis de har over 1 KP eller derover, men det kan kun bruges på folk med 0 KP.*

### *Drab*

Til Praedia er der kun 4 måder, du kan dræbe en karakter på.

- 1) Hvis du bruger evnen Snigmord og bringer offeret på 0 KP eller mindre, er ofret dødt.
- 2) Det samme gælder for besværgelsen *Destruktion*.
- 3) En person, der er hjælpeløs, dvs. enten bevidstløs, sovende eller bundet, kan du gå hen til med dit våben og tydeligt dræbe, idet du siger "Drab".
- 4) Et effektkort der beskriver at du dør. Dette er typisk, men ikke udelukkende forskellige gifte eller sygdomme der kan have dødelig udgang, hvilket vil blive forklaret af det givne effektkort.

### *Død*

Hvis du dør under scenariet, skal du blive liggende død til folk er væk, hvorefter du må rejse dig, tage hænderne over hovedet og gå direkte til mesterbunkeren uden at tale med nogen på vejen.

Du må dog også gerne blive liggende og håbe på et mirakel. Der er hørt sagn om folk, som præsterne bragte tilbage til livet, men idet du rejser dig op, er din karakter permanent død.

Spillere hvis karakter dør permanent, vil kunne komme tilbage i spil med en standardkarakter.

## 2.8 Rustningsregler

Hvis du har lært at bruge en rustning, har du lært at kæmpe i den, så den tager nogle af slagene for dig. Dette symboliseres gennem rustningspoint, kaldet RP. Hvis du tager skade mister du dine RP først, dernæst dine KP. Det er våbenkontrollen, der godkender rustninger og giver RP. Som guideline giver rustninger:

Slagkofte	1RP	+/- 1 for udseende og dækning (Skal dækkes af anden rustning)
Skind	2RP	+/- 2 for udseende og dækning
Læder	3RP	+/- 3 for udseende og dækning
Brynje	4RP	+/- 4 for udseende og dækning
Plade	5RP	+/- 5 for udseende og dækning

Med disse standardeksempler menes en rustning, der dækker ca. 60 % af kroppen. Du kan godt have flere typer rustning på samtidig, men det er helheden, der bedømmes på ud fra det mest dækkende lag. Så har du en brynje og en plade, som du har tænkt dig at have på samtidig eller hver for sig under scenariet, skal du sørge for at få RP for dem på begge måder.

**Når en rustning får skade, værende det fra slag eller magi, skal den repareres efter kampen uanset hvor meget eller lidt skade den er blevet udsat for, før den kan bruges igen.**

Dette gøres ved at tage den til en smed og lade ham udføre sit håndværk på den.



### **3. Basis Magi**

I Praedia's verden findes der forskellige former for magi. Her vil vi gennemgå basis reglerne for disse.

#### **3.1 Effektkort**

Effekt kort er små kort der er tilknyttet forskellige genstande, som har magiske eller andre effekter i spil. Det kan f.eks. være urter, alkymistiske drikke, gifte, låse, magiske genstande osv. Disse effektkort eksisterer ikke ingame, de er der udelukkende til at hjælpe med at beskrive effekter som ikke ellers kan formidles.

**Man må ikke læse effektkort medmindre man interagerer med genstanden**, f.eks. må du ikke læse effektkortet på en drik før du har drukket den, eller du må ikke læse hvordan en magisk genstand virker før du har identificeret den med magi.

Effektkort og genstanden de omhandler skal opbevares sammen, bortkommer effektkortet fra genstanden har genstanden mistet sin kraft, og virker ikke længere.

#### **3.2 Generelle Regler for Besværgelser**

En besværgelse virker som standard i 10 sekunder med mindre der bliver oplyst andet, når den kastes.

Undtagelsen er pege- og lysmagi. Læs mere under **3.4 Typer** nedenfor.

Hvis der under besværgelses-effekterne står en [Type], er det fordi denne effekt kun forekommer i den [Type] besværgelser. Der kan læses mere om [Typer] under afsnittet om [Typer] af besværgelser.

De besværgelses effekt-navne, der er efterfulgt af typen [Mental], er for at folk med immunitet til mentale effekter, ved hvilke der er tale om. Det er altså ikke kun mentalister, der nødvendigvis benytter disse effekter.

#### **3.3 Besværgelses Effekter**

Når en person bruger magi opstår der en *effekt*, disse effekter kan være meget forskellige og vi har her lavet en liste over de effekter man som oftest kan blive udsat for, og derfor er nødt til at kende.

##### **Offensive Besværgelses Effekter**

Offensive besværgelses-effekter er dem man kan påvirkes af under kamp. Definitionen af hvornår man er i kamp står beskrevet i **Basis Kamp** sektionen. Hvis der bliver kastet magi med andet end disse offensive effekter på dig under en kamp, vælger du selv om den virker på dig. Der er visse fysiske evner og genstande der kan have en eller flere af de følgende effekter.

### *Byrde*

Denne effekt gør, at våbnet eller skjoldet bliver så tungt, at man ikke kan bære eller bruge det. Hvorvidt det er dit våben eller skjold effekten rammer vil blive udtrykt af kasteren af besværgelsen.

### *Fanatisme*

Denne effekt gør, at alle der kan høre kasteren og tilbeder samme religion som kasteren, bliver immun over for alle former for frygt, så længe kasteren prædiker for sin gud og en gang imellem råber "fanatisme".

### *Frygt [Mental]*

Denne effekt giver liv til dine mareridt, og du skal flygte væk fra kilden. Du skal holde dig mindst ti meter derfra, som oftest varer effekten i 10 sekunder eller så længe du bliver peget på, med mindre kasteren af besværgelsen siger andet.

### *Jordskælv*

Denne effekt laver en større eksplosion af magisk energi under jorden, og der kommer et kraftigt, men lokalt jordskælv. Alle, der hører besværgelsen, skal falde og kan ikke rejse sig de næste 10 sekunder. Dette symboliseres ved at troldmanden der kaster formularen tæller højlydt "Jordskælv 1, Jordskælv 2, etc" op til 10. Alle der hører dette undervejs skal også falde om og blive liggende indtil troldmanden når "Jordskælv 10". Selve jordskælvs effekten er ikke magisk og kan derfor ikke modstås, afværges eller reflekteres.

### *Knogleknus*

Denne effekt brækker knoglen i en arm eller ben, der bliver ramt. Det lem med den brækkede knogle kan ikke bruges, før det i sig selv er blevet helbredt mindst 3 KP.

### *Kommando [Mental]*

Denne effekt gør, at modtageren skal adlyde en énstavelleskommando efter bedste evne, f.eks. "Kommando klap", "kommando dans", "kommando fald" eller "kommando rul". Hvis kommandoen er noget, der er umuligt at udføre, har den ingen effekt f.eks. "Kommando dø", "kommando sov", "kommando fred" osv.. Som oftest varer effekten i 10 sekunder eller så længe du bliver peget på, med mindre kasteren af besværgelsen siger andet.

### *Kraftophør*

Denne effekt gør, at alle auraer bliver opløst og stopper med at virke. Dette kan ikke modstås, afværges eller reflekteres.

### *Paralyse [Mental]*

Denne effekt paralyserer modtagerens krop totalt og gør det umuligt at bevæge sig. Dog kan modtageren stadig både se, høre og tænke. Varigheden vil blive fortalt af kasteren af besværgelsen.

### *Reflektér magi*

Denne effekt gør, at den første besværgelse, der rammer modtageren, bliver reflekteret tilbage til sin kilde. Dette gøres ved at modtager siger "reflektér magi". Reflektér magi virker ikke på besværgelser af typerne kugle, masse eller lysmagi.

### *Reflektér skade*

Denne effekt gør, at den første skade, der rammer modtageren, bliver reflekteret tilbage til sin kilde, om det er magisk eller fysisk. Dette gøres ved at modtageren siger "reflektér skade". Evt. andre effekter tager stadig effekt på det oprindelige mål, selvom skaden reflekteres.

### *Skade*

Denne effekt giver KP skade, og der skal altid nævnes, hvor meget skade effekten giver. F.eks. "Ildkugle: 3 i skade" eller "Flammehav: 2 i skade".

### *Smerte*

Denne effekt gør, at modtageren føler en afsindig smerte. Man falder til jorden ude af stand til at gøre andet end at vride sig i smerte. Som oftest varer effekten i 10 sekunder eller så længe du bliver peget på, med mindre kasteren af besværgelsen siger andet.

### *Stå*

Denne effekt binder modtageren fysisk fast til jorden eller den overflade modtager står/ligger på. Så længe denne effekt varer, kan modtageren ikke flytte kropsdele, der er i kontakt med denne overflade. Andre kan heller ikke flytte modtager. Som oftest varer effekten i 10 sekunder eller så længe du bliver peget på, med mindre kasteren af besværgelsen siger andet.

### *Vanvid [Mental]*

Denne effekt får modtager til at se rødt og gå amok. Så længe denne effekt varer, skal modtager angribe nærmeste væsen, uanset hvad. Effekten varer indtil enten modtageren er bevidstløs eller til modtageren har slået den nærmeste person bevidstløs.

### *Værn*

Denne effekt er en magisk barriere, som intet kan passere igennem. Dette symboliseres ved en streg af mel, som man ikke må krydse eller angribe over. Man kan heller ikke påvirke folk på den anden side af værnet med magi.

## **Andre Magiske Effekter (Kan ikke kastes under kamp):**

### *Fred [Mental]*

Denne effekt gør, at man ikke kan tænke en aggressiv tanke eller lave en aggressiv handling. Kort sagt kan man ikke bruge våben eller kaste besværgelser, der giver skade eller forårsager smerte. Varigheden af denne effekt vil blive fortalt af kasteren af besværgelsen.

### *Sindslås*

Denne effekt gør, at der i modtagerens sind opstår en magisk barriere. Modtageren kan ikke bruge sin egen mana, så længe effekten varer. Varigheden af denne effekt vil blive fortalt af kasteren af besværgelsen.

### *Skyggeskjul*

Denne effekt gør, at modtageren forsvinder ind i skyggerne og bliver usynlig. Dette repræsenteres ved, at armene lægges over kors foran brystet. Denne effekt kan kun bruges, når modtageren er fuldt dækket af skygge. Effekten ophører såfremt modtageren bliver ramt af nogen form for lys.

### *Søvn [Mental]*

Denne effekt får modtager til at falde i en dyb, magisk søvn. Så længe denne effekt varer, kan modtager kun vækkes af KP skade eller besværgelseeffekten "smerte". Varigheden af denne effekt vil blive fortalt af kasteren af besværgelsen.

### *Åndeform*

Denne effekt gør, at modtager halvt forlader det fysiske Praedia og begiver sig halvt ind i det æteriske dyb. Dette gør, at modtageren mister sin fysiske substans og bliver immun over for våben. Denne effekt symboliseres ved, at modtageren tager en halvgennemsigtig "åndekåbe" på. Effekten varer, til kåben er helt taget af.

## **3.4 Typer af Besværgelser**

De typer af besværgelser, der er, følger nu med en lille beskrivelse om, hvordan de virker:

### [Aura]

*Besværgelser af typen aura kan ikke kastes i kamp.*

Typen "aura" dækker ikke kun over besværgelser, men alle gavnlige og et par enkelte ikke så gavnlige effekter i systemet. Når man bliver påvirket af en aura, skal man påtage sig et tydeligt aurabånd på sin ene overarm i den farve, auraen foreskriver. Enhver person kan nu se en let lysende aura i båndets farve rundt om modtageren.

Man kan maksimalt være påvirket af 4 auraer på én gang: 2 på hver arm. Når en aura ikke virker længere, skal båndet tages af, før et nyt kan komme på. Dette gælder også, selv om det er samme aura eller én med samme farve bånd.

Man kan maksimalt være påvirket af 1 aura af gangen der giver plus til RP. Modtager man en ny aura der giver plus til RP, og man allerede har en aura der giver plus til RP, vælger modtageren hvilken der virker.

Har man 4 aktive auraer, og modtager endnu en aura, vælger modtageren selv hvilke der virker. Hvis det er en negativ aura man modtager, vælger modtageren hvilken af sine positive auraer der ophører og bliver erstattet af den negative aura.

#### [Berøring]

Typen "berøring" dækker over besværgelser, hvor kasteren skal berøre modtageren, for at besværgelsen tager effekt. Husk, at hvis berøringsbesværgelser bruges i kamp, er det kasterens ansvar, at det sker forsvarligt.

#### [Kort]

Typen "kort" dækker over besværgelser, der kræver, at modtager kan høre eller se kasteren.

#### [Pege]

Typen "pege" dækker over besværgelser, hvor kasteren skal pege på modtageren. Denne type virker, så længe kasteren peger og gentager sin rite. Den eneste pegebesværgelse, der ikke følger dette, er destruktion. Den giver skade øjeblikkelig ved færdiggørelse af håndtegn og rite.

#### [Kugle]

Typen "kugle" dækker over besværgelser, der bruger en skumbold som gokkel til at aflevere effekten. Såfremt, at kuglen rammer jorden, et træ eller andre ikke-holdte objekter på vej til modtager, mister kuglen sin effekt. Rammer kuglen modtagers rustning eller våben, tæller modtager som ramt af effekten.

*Kuglebesværgelser kan ikke reflekteres.*

#### [Masse]

Typen "masse" dækker over alle besværgelser der bruger mel eller ris som goggel, og effekten påvirker alle der bliver ramt af gogglen, også selvom det kun er på ens våben eller skjold.

*Massebesværgelser kan ikke reflekteres.*

#### [Lysmagi]

Typen "lysmagi" dækker over 3 besværgelser, som tager effekt, hvis du ser et lys i den pågældende farve. Den virker, så længe du er inden for synsvidde af lyset. Dog tæller lanterner, fakler og levende lys ikke.

- Grøn giver effekten *Fred*
- Rød giver effekten *Frygt*
- Blå giver effekten *Sindsløs*

Grundet dette må lys af disse farver ikke benyttes af andet i spil.

*Lysmagi er aldrig [Mental] og kan ikke modstås, afværges eller reflekteres.*

#### [Forbandelse]

Typen "forbandelse" dækker over besværgelser, der ikke bare lige kastes eller modstås.

Forbandelser kræver ofte sjældne remedier og ritualer for at blive udført. Til gengæld kan de kastes over store afstande samt virke i lang tid.

*Forbandelser kan ikke modstås, afværges eller reflekteres.*

### **3.5 Andre Effekter End Ovenstående**

Der findes andre besværgelses effekter end de ovennævnte. Kasteren vil forklare effekten, såfremt at han påvirker nogen. En person, der bliver påvirket af en besværgelse uden for kamp, må prøve at stoppe kasteren, indtil han er færdig med rite, håndtegn og sige besværgelsens navn. Derefter er man fanget af magien og står stille, indtil man har forstået kasterens forklaring af besværgelsens effekt. Når situationen at udvikle sig til kamp, inden dette er sket, fejler besværgelsen.