



Kompendium over Udvidede Regler

Praedia - Dragesang

Sommeren 2016

Kompendium over de udvidede regler

Inden du læser dette kompendium, skal du læse Kompendium over Obligatorisk Regler.

Dette kompendium indeholder de udvidede beskrivelser af evner og regler, som ikke er obligatorisk læsning. Det er for de interesserede der godt vil vide lidt mere om hvordan tingene foregår når man er præst, troldmand, alkymist o.l.

Vi gør opmærksom på at beskrivelserne i dette kompendium er den viden der er generelt i Praedia, altså hvad den gennemsnitlige person ved om emnerne. Kompendier med yderligere regler og information vil blive tilsendt de spillere der har diverse evner.

Mener du at din karakter bør vide mere end hvad der står i dette kompendium, eller har du spørgsmål til indholdet, bedes alle henvendelser rettes til SOVS - Spørg Og Vi Svarer. Link kan findes på hjemmesiden www.praedia.dk, under Kontakt.

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].

Ændret i v. 1.1

Indført regler for formaliseret læring.

Indholdsfortegnelse

1. Udvidet Evne Beskrivelse	3
1.1 Fysiske Evner	3
1.1.1 Kampstile	3
1.2 Professions Evner	5
1.2.1 Alkymi	5
1.2.2 Geolog	6
1.2.3 Giftkundskab	6
1.2.4 Kræmmer	7
1.2.5 Lægekundskab	7
1.2.6 Læse/Skrive Sprog	8
1.2.7 Okkultisme	8
1.2.8 Sagnkundskab	9
1.2.9 Smed	9
1.2.10 Urtekundskab	10
1.3 Udvidede Magi Evner	11
1.3.1 Læse Magi	11
1.3.2 Magikundskab	11
1.3.3 Teologikundskab	15
2. Formaliseret læring i spil	16
3. Større Ritualer	17

1. Udvidet Evne Beskrivelse

I denne sektion beskriver vi de forskellige fysiske evner som er alment kendt omkring i Praedia. Bemærk venligst, at der til nogle af evnerne kan være krav der vil blive stillet til spillerne som ønsker at benytte sig af dem.

1.1 Fysiske Evner

1.1.1 Kampstil

Krigere fra forskellige kulturer og lande har igennem tiderne udviklet forskellige metoder at slå på - de såkaldte Kampstile. Denne lærdom er repræsenteret ved evnen Kampstil cirkel 1-5.

De første 3 cirkler dækker de normale kampstile, der er beskrevet nedenfor.

Nogle af kampstilene har krav, der skal være opfyldt før man kan få gavn af den.

Effekter beskrevet i kampstilene står med *kursiv*, og kan findes under **Basis Kamp** og **Basis Magi** i det **Obligatoriske Regel Kompendium**.

Cirkel 4 og 5 dækker over såkaldte Veteran kampstile. Veteran kampstile er meget specielle, og har ikke nødvendigvis noget med ens oprindelige kampstil at gøre. Der er kun meget få individer der mestrer veteran kampstile, og viden om dem er derfor ikke alment udbredt.

Normale kampstile (Cirkel 1-3):

Nævekæmperen

Krav: Kræver du har evnen Nævekamp cirkel 2, før du kan opnå denne evne. Kan kun bruge kampstilen i nævekamp.

Cirkel 1: Dobbelt bonus fra udstyr til NK.

Cirkel 2: + 5 til NK.

Cirkel 3: Hvis nævekæmperen kæmper mod mere end én modstander i NK, ganger han sin NK værdi med antallet af modstandere.

Formationskæmperen

Krav: Skal være uniformeret og kæmpe under sit banner. Skal kæmpe med enhånds-våben og skjold, eller et stagevåben, eller bære et banner.

Cirkel 1: Immun over for formularer af Type: [Berøring], [Pege] og [Kugle], når han kæmper i formation.

Cirkel 2: +2 RP, når han kæmper i formation.

Cirkel 3: Kan 1 gang pr. kamp tage banneret og bruge effekten *Fanatisme* på hele formationen.

Duelisten

Krav: Må ikke bære metalrustning og skal kæmpe med enten et eller to enhånds-våben.

Cirkel 1: Immun over for sin modstanders formularer, når han kæmper én mod én.

Cirkel 2: + 4 KP, når han kæmper én mod én.

Cirkel 3: Kan bruge de to andre evner i kampe mod mere end én ved højt og tydeligt at udfordre én enkelt modstander og derefter kun gå efter denne til personen er nede (bonusserne gælder kun mod den udfordrede og ikke andre, der skulle blande sig). At udfordre en modstander på denne måde tæller som at starte en kamp.

Bersærkeren

Krav: Skal kæmpe med et tohånds-våben (stagevåben tæller ikke).

Cirkel 1: Immun til [Mental] formularer i kamp.

Cirkel 2: Kan 1 gang pr. kamp benytte effekten *Knogleknus*, når våbnet rammer en arm eller et ben (se beskrivelse under **Basis Kamp** i **Kompendium over obligatoriske regler**).

Cirkel 3: Giver Bersærkeren muligheden for at kæmpe videre i 30 sekunder, når han kommer på 0 KP. Under de 30 sek. er han immun til alt, såvel positivt som negativt, hvor efter han går ned og tæller som *Såret*.

Ridderen

Krav: Skal eje en fuld pladerustning som er medbragt til scenariet, og tidligere have været eller aktuelt være i tjeneste som væbner for en ridder.

Cirkel 1: Giver 1 ekstra RP for følgende rustningstyper: Slagkofte, ringbrynje og pladerustning (dette RP skal selvfølgelig repareres som alle andre RP, og følger ikke rustningen, hvis andre bruger den).

Cirkel 2: Kan 1 gang pr. kamp benytte effekten *Knogleknus*, når våbnet rammer en arm eller et ben.

Cirkel 3: 1 gang om dagen kan Ridderen sætte sig ned og meditere i 5 minutter, hvorefter han kan kaste formularen *Renhed* på sig selv som har en Varighed på 1 time. Info om *Renhed* vil blive tilsendt.

Troldmandsdræberen

Krav: Må kun kæmpe i slagkofte og/eller læderrustning.

Cirkel 1: Kan 1 gang pr. kamp benytte effekten *Kraftophør* når han rammer et offer.

Cirkel 2: Kan 1 gang pr. kamp benytte effekten *Reflektér Magi*.

Cirkel 3: Bliver immun over for al magi, såvel positiv som negativ, i kamp.

Note: Denne kampstils udbredelse er næsten udryddet efter begivenhederne der fandt sted ved Bry under scenariet *Kongens Epilog - Et Spørgsmål om Tro*, og konsekvenserne der kom heraf. Denne kampstil er derfor ikke mulig for nye karakterer at opnå ved spilstart.

Mesterskytten

Krav: Kræver evnen Bagholdspil for at opnå denne kampstil. Mesterskyttens evner kan kun bruges med missilvåben. Trækker Mesterskytten et nærkampsvåben ophører alle Mesterskyttens evner med at virke så længe et nærkampsvåben benyttes.

Cirkel 1: Mesterskytten kan også bruge evnen Bagholdspil med kastevåben.

Cirkel 2: Kan 1 gang pr. kamp benytte effekten *Knogleknus*, når projektilet rammer en arm eller et ben. Denne effekt kan bruges med missilvåben.

Cirkel 3: Din forståelse for projektiler har nået et nyt niveau, og du kan forudse deres bane og flytte dig fra dem. Du er immun overfor missilvåben og formularer af typen [Kugle].

Klignedanseren

Krav: Skal være fuldblods elver og medlem af Emerald Enklaven. Skal kæmpe med to klinger og være i bevægelse under kamp.

Cirkel 1: Alle [Aura] besværgelser som Klignedanseren er påvirket af, når en kamp starter, forbliver aktive indtil kampen slutter, hvis deres varighed er kortere.

Cirkel 2: Immun over for *Knogleknus* under kamp.

Cirkel 3: Kan under kamp benytte effekten *Reflektér Magi* mod enhver formular Klignedanseren bliver ramt af - virker dog ikke på besværgelser af typen: [Kugle], [Masse] eller [Lysmagi].

1.2 Professions Evner

Her beskrives de gængse professioner i Praedia, der har regler tilknyttet. Man er velkommen til at spille andre professioner, såsom bager, hvis man ønsker. De har blot ikke regler tilknyttet.

Som udgangspunkt forventer vi at folk selv har materialer med til at spille deres rolle - det kan f.eks. være våben og rustning til at være soldat, et alkymistisk laboratorium, smedeværktøj og en armbolt, eller mel og ris til at kaste besværgelser med.

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

1.2.1 Alkymi

Alkymi er den gamle kunst at opnå næsten magiske effekter på ikke magisk vis. Alkymister er kendt for alt fra at forsøge at lave bly til guld, til at have fundet opskriften til evigt liv. Stedet hvor man bygger smedjen lidt væk fra resten af byen af frygt for brand, ja der bor alkymisten endnu længere væk. Visse alkymister er kendte for deres videnskabelige og empiriske tilgang til at eksperimentere, andre er berygtede for at prøve lykken og se hvad der kommer ud af deres uforudsigelige eksperimenter.

At Udøve Alkymi

Alkymiens grundidé er at ændre på nogen eller noget, og at alt kan ændres, blot man finder den rigtige metode. Gennem tiden har alkymister udviklet en del eliksirer og olier til at opnå deres ønskede forandring. Elixirer og olier bruger Ingredienser som grund remedier, men indeholder nogle gange mere eksotiske komponenter. Efter bryggeprocessen er overstået ender eliksirerne og olierne ud som farvestrålende væske i et nøje afbalanceret forhold.

Ikon opskrifter

Kraftdrik, Ridderens Styrke, Læderolie og Kærlighedens Elixir.

1.2.2 Geolog

Ny forskning og gennembrud har medført at diverse lærde rundt om i Sana har indset potentialet som man kan udvinde fra naturstoffer. Derfor er der nyligt opstået en bølge af lærdom omkring emnet, og flere såkaldte Geologer er begyndt at drage ud for at finde områder med rigdom i jorden. En geolog forstår sig på naturen, hvilke naturstoffer der har formål og hvilke, der har værdi.

At Samle Naturstoffer

Geologer er specielt dygtige til at finde og fremskaffe forskellige naturstoffer til deres, og andres, daglige brug. Disse naturstoffer skal samles ved naturstof-poster, som er fordelt rundt omkring på spilområdet inden spilstart. Ens cirkel i Geolog afgør hvor mange og hvor specielle Naturstoffer man kan samle hver dag.

Simple Opskrifter

Geologen kan selv lave nogle simple produkter: Pulver og Medaljoner, hvis geologen kender opskriften. Disse giver nogle basale effekter ud fra Naturstoffernes virkning.

Ikon opskrifter

Heltens Dumdristighed, Jordens Styrke, Videnskabens Klarhed, Ædelmetallets Forblændelse.

1.2.3 Giftkundskab

Kunsten at lave en gift går tilbage til de første konflikter i historien, men igennem årene er typerne af gift blevet udviklet meget og forbedret i effekt. For nylig er der begyndt at sprede sig en viden blandt de giftkyndige i Praedia om, hvorledes man starter og spreder sygdomme.

Lave Gifte

For at lave gifte kræver det Ingredienser, som den urtekyndige eller geologen kan finde, eller en handelsmand kan sælge. Herefter skal den giftkyndige blot følge sin opskrift.

Bruge Gifte

I Praedia bruger vi salt som symbol på at mad eller drikke er forgiftet.

Når du vil bruge din færdige gift, hælder du salt i noget mad eller drikke, og lægger giftkortet under tallerkenen eller koppen du har forgiftet. Det er dig som forgifter der har ansvaret for at modtageren af giften ser giftkortet og bliver opmærksom på at han er blevet forgiftet.

Gifte kan også sættes på fælder, her efterlader man blot giftkortet sammen med fældeket. Folk der bliver ramt af fælden tager giftkortet med sig.

Gifte og Sygdomme

Gifte og sygdomme har nogle ens virkningsmåder. Når man først bliver ramt af en gift, begynder symptomerne at tage fat, det kan f.eks. være hudkløe eller træthed. Efter en tidsmængde der bestemmes af giften, bliver man ramt af den egentlige effekt af giften, som enten kan være øjeblikkelig eller vare over en længere periode.

Sygdomme har de samme egenskaber, men har derudover noget der kaldes Smitte - en beskrivelse af hvordan sygdommen smitter videre til andre, samt hvor potent sygdommen er (hvor mange der kan blive smittede af den).

Ikon Opskrifter

Det Søvnige Blik, Seltholm Sygen, Marens Hævn og Magerbane.

1.2.4 Kræmmer

Rundt omkring i byer og på veje ses et folk der altid jager den gode pris for at sælge videre til højest bydende. Disse folk er kendt som Kræmmere. Kræmmerne forstår sig på at handle sig til og sælge mange forskellige varer, med størst fortjeneste når de sælger til dem, der lige står og mangler. 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.

At Anskaffe Varer

Kræmmere har et talent for at fremskaffe næsten alt hvad folk nu står og mangler, værende det urter, naturstoffer, gifte eller runer. Dette kommer til at foregå via en speciel "kræmmer bod" som kun folk med Kræmmer evnen har adgang til. Udbudet i kræmmer boden varierer igennem scenariet, og afhænger af din cirkel i evnen, jo højere cirkel jo mere udbud er der at vælge mellem og des mere favorable kan priserne være.

1.2.5 Lægekundskab

Lægekundskab omhandler kunsten at pleje en syg, såret eller forgiftet person. Det drejer sig om at redde liv og helbrede dårligdom. Læger har desuden en stor kendskab til brugen af helbredende urter, og mange har udviklet diverse kure og vacciner der kan forhindre folk i at blive syge, eller ligefrem give styrkende effekter.

Behandling af sår

Læger har evnen til at helbrede sårede efter kamphandlinger.

Lægen kan helbrede sin cirkel i KP per halve time han behandler en patient – dette kræver dog, at patienten forholder sig i ro i den tid behandlingen varer. Lægen skal være i nærområdet og jævnligt tilse patienten i denne tid, men kan ellers foretage sig andre ting imens han behandler sine patienter.

Læger kan behandle op til dobbelt sin cirkel af patienter på samme tid.

Diagnosticering

Lægen kan undersøge sine patienter grundigt, og diagnosticere effekten af gifte, eliksirer og sygdomme hvis han er dygtig nok. Er det ikke en gift, eliksir eller sygdom, kan lægen blot konstatere, at det er uden for hans område.

Blødning

Lægen kan forsøge akut at rense en person fra gift. Dette gøres ved, at der skæres hul med en skarp genstand, så der skabes en blødning og giften kommer ud med blodstrømmen. Dette er dog en yderst farlig tilgang, og det er ikke ukendt at folk er døde på operationsbordet.

Modgifte og Medicin

Efter at have diagnosticeret en patient og fundet ud af, at det er en gift eller en sygdom, kan lægen udvikle en modgift eller en medicin imod den, hvis lægen er dygtig nok.

Afkog og Salver

Lægen kan også fremstille afkog og salver. Dygtige læger forstår sine helbredende ingredienser og kroppens funktioner godt nok til at han kan fremstille produkter der kan have mere styrkende og gunstige effekter for hans patienter.

Ikon Opskrifter

Androgynias Barmhertighed, Styrkens Tilbagekomst og Vaccination.

1.2.6 Læse/Skrive Sprog

I Praedia bliver der brugt mange forskellige sprog alt efter kultur og formål, de følgende skriftsprog er de mest udbredte:

- [Sanitisk]: Det sprog, de fleste menneskeriger i Sana bruger.
- [Tasselin]: Menneskeskriftsprog fra Øhavet.
- [Onarr]: Magiens runesprog, som troldmænd bruger.
- [Kel Ulgrub]: Dværgenes runesprog.
- [Galnor]: Dyrefolkernes runer.
- [Or'vorsk]: Orkernes simple runer.
- [Neo Pheosriria]: Elvernes hverdagsskriftsprog.
- [Gali Pheosriria]: Elvernes ceremonielle skriftsprog. Dette holdes hemmeligt og læres ikke til ikke-elvere.
- [Helgruner]: Dette er det gamle menneskerunesprog fra det nordlige Sana. Det bruges sjældent mere.
- [Sal Esher]: Dette er sproget, der skrives i Bjergets Imperium på kontingentet Lonvaskill.

Læse/skrive klares ved at man skriver på dansk. Oppe i højre hjørne skriver man så hvilket sprog, dokumentet er skrevet på. Står der ikke noget, er det skrevet på Sanitisk.

1.2.7 Okkultisme

Okkultisme omhandler ofte: Magi, ritualer, mystiske kræfter, udøde og ånder. Dette studie har krævet mange timer brugt i støvede haller, læsende i gamle bøger og manuskripter.

Til selve scenariet kan du bruge evnen til at studere okkulte sager. Dette foregår ved at du indleverer en seddel med dit spørgsmål samt spiller nummer i mesterbunkeren. I bunkeren får du et ca. tidspunkt hvornår et svar vil være dig tilgængeligt. Når du har fået dette tidspunkt, går du tilbage i spil, ventetiden skal bruges ved at læse i dine bøger og tale med andre spillere omkring emnet man ønsker svar på. Når ventetiden er ovre, skal du gå til bunkeren hvor et svar burde ligge klar. Husk på at svaret kan være forkert, hvis dit spørgsmål er vedrørende et emne, der er opstået en forkert teori om i Praedia. Desuden vil svaret være generelt, hvis spørgsmålet er for upræcist eller for bredt. Brugen af denne evne kræver at du har okkulte bøger at læse i. Disse skal du selv medbringe.

Cirkel

1. Minimum 3 bøger ~ Max 2 spørgsmål per dag.
2. Minimum 6 bøger ~ Max 4 spørgsmål per dag.
3. Minimum 9 bøger ~ Max 6 spørgsmål per dag.

Note: Okkulte tekster kan findes på Praedia wikien på hjemmesiden.

1.2.8 Sagnkundskab

Sagnkundskab omhandler ofte: Helte, magiske genstande, steder og riger, racer og monstre, religion. Dette er studiet af de store sagn og sagnfigurer fra Praedia. Det er mange timer brugt i støvede haller, læsende i gamle bøger og manuskripter, samt en del lytten til skjaldes fortællinger om helte og forsvundne skatte.

Til selve scenariet kan du bruge evnen til at studere sagn. Dette foregår ved at du indleverer en seddel med dit spørgsmål samt spiller nummer i mesterbunkereren. I bunkereren får du et ca. tidspunkt hvornår et svar vil være dig tilgængeligt. Når du har fået dette tidspunkt, går du tilbage i spil, ventetiden skal bruges ved at læse i dine bøger og tale med andre spillere omkring emnet man ønsker svar på. Når ventetiden er ovre, skal du gå til bunkereren hvor et svar burde ligge klar. Husk på at svaret kan være forkert, hvis dit spørgsmål er vedrørende et emne, der er opstået en forkert teori om i Praedia. Desuden vil svaret være generelt, hvis spørgsmålet er for upræcist eller for bredt. Brugen af denne evne kræver at du har sagn bøger at læse i. Disse skal du selv medbringe.

Cirkel

1. Minimum 3 bøger ~ Max 2 spørgsmål per dag.
2. Minimum 6 bøger ~ Max 4 spørgsmål per dag.
3. Minimum 9 bøger ~ Max 6 spørgsmål per dag.

Note: Sagnkundskabstekster kan findes på Praedia wikien på hjemmesiden.

1.2.9 Smed

Smede er nogle af de mest udbredte håndværkere i Praedia, og deres evner er værdsatte hvor end de befinder sig. Deres evner omfatter alt fra at lave og reparere alskens våben og rustninger, til at bygge finmekaniske ting som låse og fælder.

Smede

For at kunne bruge evnen Smed, skal man have værktøj og udstyr der passer til den arbejdsopgave man har foran sig. Det kan f.eks. være en hammer, armbolt, tænger, sakse, en esse osv.. Vi vil ikke sætte nogen egentlige regelkrav for udstyr, men vi opfordrer smede til at have lidt forskellige ting at udføre deres arbejde med, med til scenariet. For at udføre sit arbejde skal smeden bruge visse naturstoffer, udvundet af geologer, for at kunne lappe skader eller bygge ting.

Reparere Rustninger

Enhver smed kan banke buler i metalrustninger ud, og sy læderbrynjer sammen.

For hver 10 minutter en smed bruger på at arbejde på en beskadiget rustning, kan han reparere sin cirkel i evnen Smed som rustningspoint (RP) på rustningen. Man kan ikke give rustningen flere RP end den oprindeligt havde ved at reparere den.

Låse og Fælder

Smede er dygtige håndværkere, og deres evner kan bruges til andet end at banke metal fladt. Smede kan konstruere sindrige låsemekanismer, der gør det svært for langfingrede tyveknegte at stjæle andre folks ejendele. Nogle smede er gået skridtet videre og har lavet fælder i deres låsemekanismer, som straffer folk der roder med låsen uden at have den rigtige nøgle.

Runesmedning

Nogle mestersmede har endda opnået evnen til at smede udstyr indarbejdet med de runer som troldmændene bruger til at kaste magi, såkaldt runesmedning. Det rygtes at disse runesmedede våben og rustninger har utrolige magiske effekter, og smede med denne unikke evne er derfor meget eftersøgte for deres kundskaber.

1.2.10 Urtekundskab

Langt tilbage har racerne på Sana samlet urter til forskellige formål, og med tiden er denne viden om planter vokset. En urtekyndig forstår sig på naturen, hvilke planter der har formål og hvilke, der har værdi. Der er også andre end de urtekyndige, der bruger urter. Mest kendt er læger, alkymister og giftkyndige, men det er ikke en del af deres træning at finde dem – kun at benytte urterne til deres egne specifikke blandinger.

At Samle Urter

De urtekynde er specielt dygtige til at finde og fremskaffe forskellige urter til deres, og andres, daglige brug. Disse urter skal samles ved urte-poster, som er fordelt rundt omkring på spilområdet inden spilstart. Ens cirkel i Urtekundskab afgør hvor mange og hvor specielle urter man kan samle hver dag.

Simple Opskrifter

Den urtekyndige kan selv lave nogle simple røgelse og amuletter, hvis den urtekyndige kender opskriften. Disse giver nogle basale effekter ud fra urternes virkning.

Røgelse

I denne type opskrift skal remedierne afbrændes, og modtageren skal indånde en stor dosis for at opnå effekt. Man skal selv have røgelsespinde med til dette formål.

Amuletter

I denne type opskrift skal urterne samles i en lille pose og bæres om halsen for at opnå effekt.

Ikon Opskrifter

Væbnerens Mod, Hekseværn, Bedøvende Røgelse og Skovens Fest.

1.3 Udvidede Magi Evner

I denne sektion beskrives de evner som man har behov for, for at kunne udføre magi. Derudover beskrives de forskellige magiskoler samt præsternes hellige magi. De enkelte formularer er ikke at finde her, men vil blive sendt til de karakter som opnår evnen til at kaste dem.

1.3.1 Læse Magi

Det første en troldmand er nødt til at lære, før det videre studie kan udforskes, er at bruge de magiske skriftruller troldmænd kan skrive. Enhver troldmand kan skrive sine besværgelser ned på magiens sprog, Onarr, hvorefter magien ligger i papiret og kan aktiveres af en, der er trænet i at læse magi.

Når man læser riten fra skriftrullen op, er det ikke nødvendigt at bruge håndtegn samtidig. Man skal dog stadig sige riten højt og tydeligt, derefter besværgelsens navn, og sige effekten på besværgelsen til sidst. Man skal stadig bruge eventuelle gogkler og/eller aura bånd, og man skal slutte af med at rive skriftrullen over.

1.3.2 Magikundskab

Troldmænd har, siden Locos gav magien til de dødelige, søgt nye måder at forme og bruge den. Troldmændene har gennem tiderne opdaget en del magi skoler, disse skoler har hver deres filosofi og tilgang til magien. Disse forskelligheder gør at skolerne har udviklet sig i forskellige retninger og er blevet specialister i forskellige typer magi.

Magikundskab giver adgang til følgende special evner:

Mana

Der findes magiske energier overalt i Praedia. Troldmænd har lært at høste disse energier og den raffinerede form af magi bliver kaldt Mana. Det er manaen troldmænd bruger til at give deres besværgelser form og effekt.

Troldmænd kan ikke bruge mana i metalrustning.

Magiens Pris

At kaste magi som troldmand har en pris, og over tid vil karakteren langsomt også tage træk til sig fra den magi karakteren kanaliserer. Det er unikt hvordan magien fra hver skole ændrer en troldmands personlighed. Dette kaldes for *Magiens Pris*.

Kanalisere Magi

Troldmænd kaster deres besværgelser ved hjælp af 4 komponenter:

- *Mana* svarende til den cirkel besværgelsen er.
- En *Rune* der svarer til besværgelsens type og cirkel.
- *Håndtegn* krævet af besværgelsen.
- En *Rite* troldmanden selv vælger.

Runer

Troldmænd bruger runer som et fokus til at kanalisere mana ind i deres besværgelser, disse runer er derfor yderst værdifulde for troldmænd. Det at kunne risle runer er yderst sjældent, da dette er en medfødt evne. Derfor er enhver der kan lave disse runer et fantastisk fund for troldmænd.

Der findes i alt 9 alment kendte runer, som hver er associeret med en troldmandsskole eller et element.

Troldmænd vil få udleveret runer der svarer til deres cirkler ved indtjek, resten må anskaffes i spil.

Håndtegn

Troldmænd bruger Håndtegn til at forme deres besværgelser. Troldmanden lærer hvilke mønstre og bevægelser der skal laves for at skabe en form der kan omdanne mana til en effekt.

Troldmænd får håndtegn tilsendt separat fra dette kompendium.

Riter

Troldmænd bruger riter til at binde besværgelsen og manaen sammen, samt beskytte deres eget sind imod kraften der bliver udløst i besværgelserne. De skal være på dansk og give mening i forhold til besværgelsen, og **riten skal siges højt og tydeligt når besværgelsen kastes.**

Når troldmanden først har lært en rite til en besværgelse, skal den samme rite bruges hver gang besværgelsen kastes.

Skrive magi

Troldmand skal mestre magiens sprog: Onarr for at kunne lære nye besværgelser og nedfælde dem de kender. Dette kan også bruges til at lave de magiske skriftruller troldmænd kan skrive. Magien bindes i papiret og kan efterfølgende aktiveres af en der er trænet i at Læse Magi.

Magikundskabens skoler

Alle troldmandsskolerne har et koncept, som alle deres besværgelser er trukket gennem. Dette gør også at der er udviklet en speciel måde at kaste besværgelser på for hver skole, kaldet skolens Speciale, og at magiens pris har fællestræk med konceptet for skolen.

Skole: Arkanisme

Koncept: Den rå magi

Magiens Pris:

1. cirkel: Ingen effekt endnu
2. cirkel: Fascination af magi og alt magisk
3. cirkel: Søgen efter magi og alt magisk
4. cirkel: Hunger efter magi og alt magisk
5. cirkel: Besættelse af magi og alt magisk

Ikon besværgelser:

Afværge, Sanser magi, Opløse magi, Identificere, Renhed.

Skole: Kontigisme

Koncept: Beskyttelsesmagi

Magiens Pris:

1. cirkel: Ingen effekt endnu
2. cirkel: Påpasselig
3. cirkel: Overbeskyttende over for nære bekendte
4. cirkel: Overbeskyttende over for alle af samme race
5. cirkel: Moderinstinkt over for alt levende

Ikonbesværgelser:

Masse Fred [Lysmagi], Stå [Masse], Reflekter Magi, Kontigistens Mærke og Sindets Fæstning

Skole: Furieisme

Koncept: Kampmagi

Magiens Pris:

1. cirkel: Ingen effekt endnu
2. cirkel: Temperamentsfuld
3. cirkel: Aggressiv
4. cirkel: Territorial
5. cirkel: Voldelig og kamplysten

Ikon besværgelser:

Brynje, Menhuris Rambuk, Galthors's Hammer, Flammehav og Implosion.

Skole: Mortisisme

Koncept: Livs- og dødsmagi fra det Æteriske Dyb

Magiens Pris:

1. cirkel: Ingen effekt endnu
2. cirkel: Nysgerrighed over for energi fra det Æteriske Dyb
3. cirkel: Fascination af levende og udøde
4. cirkel: Frastødes af fysisk kontakt
5. cirkel: Besættelse af evig eksistens

Ikon besværgelser:

Frygt, Kontroller Udød, Knogle Brynje, Destruktion og Lysets Vrede.

Skole: Elementalisme

Denne skole er lidt speciel, for når en troldmand vælger elementalistiskolen, skal troldmanden vælge et primært element og et sekundært element blandt de 4 grundelementer: Ild, Jord, Vand og Luft. Disse to elementer giver troldmanden sine besværgelser, og primærelementet bestemmer, hvilken *Magiens Pris*, troldmanden bliver påvirket af.

Koncept: Elementmagi fra stjerneportene

Magiens Pris:

1. cirkel: Ingen effekt endnu
2. cirkel: Fascination af deres element.
3. cirkel: *Ild:* Aggressiv *Jord:* Stædighed *Vand:* Doven *Luft:* Spontan
4. cirkel: Besættelse af deres element.
5. cirkel: *Ild:* Pyromani *Jord:* Megalomani *Vand:* Følelseskold *Luft:* Hyperaktiv

Ikonbesværgelser:

Ild: Ild, Smerte, Flammeklinge, Ildkugle og Flammehav.

Jord: Stå, Stenhud, Byrde, Reflektér Skade og Jordskælv.

Vand: Vand, Dehydrér, Vandform, Helbredelse og Renhed.

Luft: Chok, Pileværn, Vindsang, Søvn, Kædelyn og Reflektér Magi.

Skole: Mentalisme

Koncept: Tankemagi

Magiens Pris:

1. cirkel: Ingen effekt endnu
2. cirkel: Mistænksom
3. cirkel: Indelukket
4. cirkel: Paranoid
5. cirkel: Konspirationsteoretiker

Ikonbesværgelser:

Kommando, Glemsel, Manipulation, Hypnose og Sindslås.

Skole: Ritualisme

Koncept: Ritual magi

Specielt: Denne skole kan kun opnås af fuldblodseltvere, der er medlem af Emerald Enklaven.

Magiens Pris:

- 1 cirkel: Ingen effekt endnu.
- 2 cirkel: Social
- 3 cirkel: Autofobi (Angst for at være alene)
- 4 cirkel: Anuptafobi (Angst for at forblive uden livs partner)
- 5 cirkel: Ekstrem Autofobi

Ikon Besværgelser:

Cirkel Magi, Klanens Bånd, Forstærk Ritual, Enklavens Skjold, Magiens Straf.

Skole: Dimensionalisme

Koncept: Magiens porte

Specielt: Denne skole kan ikke opnås gennem BG, men kun ved at lære den ingame.

Magiens Pris:

Magiens Pris for Dimensionalisme er ikke alment kendt.

Ikon Besværgelser:

Ingen kendte

Skole: Spiritisme

Koncept: Sjæle magi

Specielt: Denne skole kan ikke opnås gennem BG men kun ved at lære den ingame.

Magiens Pris:

Magiens Pris for Spiritisme er ikke alment kendt.

Ikon Besværgelser:

Ingen kendte

1.3.3 Teologikundskab

Præster har modtaget kraft til at forme magien så langt tilbage som tilbedelse af guderne har fundet sted. Blot fordi en person besidder store kræfter, betyder det ikke altid at personen er højt stillet i kirkens hierarki. Gudernes gaver gives ofte af uransagelige årsager, og præsters kræfter afhænger desuden af, hvor mange tilbedere af præstens gud, der befinder sig i området.

Mana

Den mana Præster får tildelt er afhængig af størrelsen af deres guddoms lokale menighed, samt antallet af præster der prædiker for guden i området. Dette resulterer i at præsters mana varierer fra område til område.

Magiens Pris

At kaste præste magi har en pris, og over tid vil personen langsomt også tage træk til sig fra den magi, personen kanaliserer. Dette kaldes for *Magiens Pris*. Magiens pris er personlighedstræk, der skal rollespilles af præsten. Dette er en ulempe ved at være præst, men af mange præster ses det snarere som et bevis på deres overbevisning om at tjene deres gud.

1. cirkel: Ingen effekt endnu.
2. cirkel: Fascination af guden og alt relateret
3. cirkel: Forelsket i guden
4. cirkel: Guden er den eneste sande kærlighed
5. cirkel: Total fanatisme

Riter

Præster bruger riter til at binde besværgelser og mana sammen. De skal være på dansk og give mening i forhold til besværgelsen, og **riten skal siges højt og tydeligt når besværgelsen kastes.**

Fokus

Præster bruger deres Hellige Symbol som kontakt til deres gud for at få hjælp til at forme besværgelser. Uden et Helligt Symbol for deres gud, kan præster ikke kaste deres besværgelser. Præster skal selv medbringe et Helligt Symbol til scenariet, men bestemmer selv hvordan det er udformet, dog skal det minimum fylde 5 cm i diameter.

Paladiner

En paladin er en præst, der har valgt at forsvare sin tro fysisk i stedet for at udbrede den gennem ord og prædiken. De virker i de fleste henseender som præster, men bliver sjældent givet lige så mange kræfter af deres gud og ses i de fleste af religionerne som værende under præster.

Ikon Besværgelser for de 5 oprindelige religioner

Androgynia: Fred, Endelig Hvile, Helbredelse, Lysets Brynje og Androgynias Genopstandelse

Locos: Modstå Magi, Genkende Løgn, Duel, Himmelsk Visdom, Locos Dom

Lynzia: Kontrollere Udød, Manipulation, Lynzias Pest, Knogle Brynje og Masse Frygt

Pratusja: Neutraliser Gift, Barkhud, Nålestorm, Regeneration og Reinkarnation

Valimo: Spillets Gang, Skæbne, Giftens Finger, Valimos Kniv og Dødsvind

2. Formaliseret Læring i Spil

I denne sektion forklarer vi den formaliserede undervisning som kan finde sted i spil, dette er en af mange forskellige måder at lære evner og udvikle sin karakter på. Vi vil opfordre til at det gode rollespil altid kommer i første række, og at man ikke blot ser disse regler som en mulighed for at få flere evner og kræfter, men udnytter den til at få gode oplevelser undervejs. For at bakke op om det spændende rollespil der kan opstå ved en læringsituation, samt at give ens muligheder for alle, har vi derfor lavet disse regler for en formaliseret læring i spil.

Formaliseret læring i spil foregår mellem en læremester og en elev.

Læremester

Du lærer én anden person op i en evne du selv besidder. Dette er undervisning på et personligt plan som gør det muligt for karakterer at lære hurtigere i det korte tidsrum som scenariet foregår. Det er altså ikke muligt at undervise en klasse af gangen. Du kan kun være læremester for én person pr. dag. Du kan altså ikke oplære flere personer om dagen.

Elev

Du opnår læring om en evne din læremester besidder. Det er læremesteren der afgør hvornår du har brugt nok tid i spil på at lære om evnen, og godkender din læring for den pågældende dag. Man kan kun opnå læring i én evne pr. dag. Det er altså ikke muligt at blive trænet i flere cirkler el. evner den samme dag.

Lærings tid

For at opnå en ny cirkel, kræves det at du bruger lige så mange dage som evnens cirkel plus 1 på at være elev. En ny evne du ikke havde før, samt evner uden en cirkel, kræver altså 2 dage som elev at lære. Først når alle dagene er overstået, og man har fået godkendt sin evne, kan man benytte evnen i spil.

Det er muligt at opnå læring fra forskellige læremestre, de forskellige dage, og dermed tilsammen opnå den læringstid der skal til for at opnå en ny evne.

Praktisk kommer dette til at foregå ved, at hver dag hvor undervisningen foregår skal læremesteren og eleven sammen udfylde en formular som er at finde ved mesterbordet. På denne formular skrives hvem der er læremester samt hvem der er elev og begge karakterers spillenumre. Der skal også stå hvilken evne der er blevet undervist i samt evt. cirkel på den evne man prøver at opnå. Det er ikke muligt at aflevere formularen for læring med tilbagevirkende kraft. Formularerne skal afleveres på den dag hvor der bliver undervist i evnen.

Når man har modtaget læring lige så mange dage som det er påkrævet for evnen man prøver at opnå, kan man den efterfølgende dag se på en opslagstavle ved mesterbordet om evnen er blevet godkendt, samt om man evt. skal kontakte mesterbordet for at få udleveret yderligere information.

3. Større Ritualer

Alle personer i Praedia kan påvirke deres omverden, hvis de føler stærkt nok for det. Hvordan det gøres kan være meget forskelligt og individuelt, men grundlæggende bliver det behandlet som et Større Ritual. Det kan være bonden der beder inderligt til sin Gud om at hjælpe ham i nødens stund, trolldmanden der påkalder sig mægtige magiske kræfter, eller alkymisten der udfører sit store eksperiment for at bryde fysikkens love.

Dog skal man ikke tage let på Større Ritualer. Det er mægtige kræfter, der bliver involveret, og selvom man kan opnå næsten alle tænkelige resultater, er der oftest også konsekvenser ved det Større Ritual som man ikke havde forudset.

Udførelse af Større Ritualer

Større Ritualer gøres ved at man går til mesterbordet mindst 6 timer inden man ønsker at holde sit ritual, og anmoder om en ritual tid. Der forklarer man det ritual man har tænkt sig at holde, inkl. eventuelle ting eller personer man ønsker at ofre undervejs, samt den effekt man ønsker at opnå. Som oftest vil der blive aftalt en tid hvor en mester vil komme og overvære ritualen for at kunne bedømme effekten.

Man kan dog kun have én ritualtid reserveret ad gangen pr. person, og det er personen der reserverer en ritualtid der skal stå for ritualen. Man kan ikke reservere for andre.

Flere ting kan gøre en forskel og have indflydelse på det Større Ritual, f.eks. flere deltagere og typen af disse deltagere, stedet hvor ritualen afholdes, ting eller personer der ofres undervejs i ritualen, etc.

Husk!: Ting, der ikke passer til ritualen eller er udført dårligt, modarbejder i bedste fald effekten og risikerer i værste fald at få ritualen til at fejle eller korrumpere effekten.