

## **Regler Preludium – Pendragons Ære**

### **Forskrift**

Disse regler er originalt skrevet til at understøtte den scenarierække vi fra Pendragons Æres side ønsker at skabe, men før at vi kaster os fuldt ud i den ønskede scenarierække skal ideen testes, hvilket har ledt os til at vi kører det første scenarie som et en gangs scenarie. Vi har erfaret at reglerne i sin progressive scenarierækkeform har skabt forvirring, og for at rette det har vi nu modificeret reglerne til bedre at stemme overens med vores nuværende vision. Der vil dog stadig forekomme referencer og regler der peger imod noget længerevarende, og dermed beder vi jer også, med denne bevidsthed at se bort fra disse referencer og tænke i engangsscenario.

### **Kamp**

I kamp gælder det således, at alle er i besiddelse af et bestemt antal livspoint eller helbredspoint (Hp) som gør sig gældende for hele kroppen - de er såkaldt flydende. Det fungerer således, at rammes man i torsoen, det være sig kroppen inkl. skuldre og hofter (ikke skridtet) mister man 3 point, rammes man i arme eller ben (ikke hænder eller fødder) mister man 1 point. *Det er strengt forbudt at slå i hovedet eller skridtet.* Mister man alle sine Hp eller flere, falder man bevidstløs om indtil kampen er færdig, og fjenden er væk, hvorefter man genvinder bevidstheden og straks må søge hjælp da man stadig er på 0 Hp.

### **Død & drab**

Der er forskellige måder at dø permanent på ud over et nådestød under og efter kamp, fx hvis man tortureres til døde (se "tortur"). Har man besejret en fjende i kamp, kan man også vælge at gå hen til vedkommende og slå vedkommende ihjel mens vedkommende ligger besvimmeligt på slagmarken, hvor personen er faldet – dette gøres ved højt at sige "jeg dræber dig." Det er altså tilladt at dræbe under kamp. Dette er for at understrege at kamp til Pendragons Ære er farligt og at man har muligheden for at kunne true med drabet af modstandere for at slippe væk fra en kamp. Masterne forbeholder sig dog altid retten til at omstøde et drab, hvis et drab er begået tilfældigt, uden en reel grund, eller i fuld uretfærdighed. Overvej derfor altid om et karakterdrab virkelig er nødvendigt, eller om det er spilskabende? Hvis det er din ærkefjende, som du langt om længe har fået ned med nakken er det selvfølgelig i orden, men tilfældige formålsløse masse mord vil aldrig være acceptable.

### **Våben og våbenbrev**

I den tidlige middelalder var det ikke alle våbentyper der var lige udbredt, eksempelvis var det langt fra alle der havde adgang til sværd, det var et våben der var reserveret til eliten og dem de favoriserede. Yderligere kan det også ses som værende problematisk at bære krigsvåben åbent uden grund og berettigelse. Til gengæld vil våben der har udseende af "redskaber" (som en kniv, smedehammer eller økse) ikke blive bemærket.

Et krigsvåben er et våben der tydeligvis ser ud til at være "skabt" til kamp. Ved klinger gælder det en hver klinge der er længere ind din egen underarm. Ved økser og hamre gælder det alle der ikke har form som et standard håndværksredskab: så økser med to hoveder og hamre med pigge og store flader er ikke redskaber. Våben der går dig over halsen vil også blive anset som et krigsvåben. Buer er her en undtagelse, da de er mere professions og levevisbestemt, og tæller som udgangspunkt ikke som et krigsvåben.

For at illustrere det ovennævnte vil der i spillet være et såkaldt våbenbrev. Med et sådant våbenbrev har man tilladelse til at bære krigsvåben i byen samt omkring andre folk og bønder. Bliver du taget med et krigsvåben uden et gyldigt våbenbrev kan du forvente at skulle betale bøde, blive straffet, eller måske endda konfiskering af våbnet fra myndighedernes side. Hjarlen og hans svorne mænd er som regel hævet over denne regel, det samme er riddere og stormænd. Kelterne har traditionelt været undtaget denne regel uden for byen, men denne aftale findes ikke på skrift.

### **Skjolde & rustninger**

Slag der rammer på skjoldet giver ingen skade. Rustningen giver bæreren Rustningspoint (Rp), og de fungerer som et ekstra 'lag' Hp der er dem der slås væk først. Disse vurderes ud fra rustningens dækkeevne, udseende, materialevalg og polstring. Det skal nævnes, at vi i spiller i den mørke middelalder, så hvis man skal være kriger bør ens panser også være tidssvarende. Plade harnisk er således ikke tilladte i spil. Legionærrustninger er dog tilladte da nogle endnu kan have overlevet Romerrigetets fald. Skjolde må maksimalt have dimensionen 90x60 cm.

**NOTE:** Plade harnisk, er IKKE tilladt i spil.

### **Kampesten & træstammer**

Disse er våben, der slynges af sted af krigsmaskiner eller eventuelt trolde (efter aftale med masterne). Rammes man af en sådan, bliver man øjeblikkelig slået bevidstløs, går på 0 Hp. Rammes man på skjoldet vælter man og man mister 1 Hp.

### **Tyveri**

Ved tyveri gælder den simple regel: "Kan du, ja så kan du". Ingen spiller må under nogen omstændigheder gennemsøge en anden spillers oppakning, derfor er det også strengt forbudt at gemme spilrelevante genstande i sin oppakning. Ligeledes er bukselommer reserveret til personlige ejendele, som rigtige penge, egne nøgler osv. Så spilpenge, spil nøgler og alle andre spilting skal opbevares i tasker og bæltepunge osv. Alt hvad der stjæles SKAL afleveres tilbage. Kan du ikke finde den du stjal det fra, så aflever det til masterne.

### **Gennemsøgning**

Man ville jo i virkeligheden sagtens kunne gennemsøge en person uden brug af regler, men nu ligger det jo således at vi alle har forskellige grænser for hvornår vi føler os gået for nær. Derfor er det også vigtigt, og imod reglerne, at man ikke gemmer ting grænseoverskridende steder, som i underbukserne eller støvler mm. Hvis folk er bevidstløse, f.eks. fordi du har slået dem ned med Bonk (se at slå ud) eller nedkæmpet dem i kamp, kan du gennemsøge dem. Det kan gøres på to måder, og det er den som er bevidstløs der bestemmer hvilken måde der skal anvendes.

For at finde ud af hvilken måde personen foretrækker siger du til personen, diskret og stille så andre end dig og personen kan høre det, "Jeg gennemsøger dig." Han har så to muligheder:

- 1) Han kan begynde at finde alle de ting han har på sig, som du må stjæle fra ham (se listen under "Tyveri"), og give dem til dig. Han skal finde alt, uanset hvor godt det er gemt, og du må tage alle tingene eller kun nogle af dem.
- 2) Han kan også ligge helt stille og lade som ingenting. Så skal du selv gennemsøge ham. Du må gennemsøge ham overalt – du må tage hans sko af og kigge i den, kigge under hans hat, i hans bæltetaske – alle steder. Alt du finder som du må stjæle må du beholde, alt andet skal du lade ligge.

Hvis du bliver gennemsøgt og du ikke har lyst til at en fremmed person skal gennemrode dig fuldstændigt, er det en god ide at vælge den første mulighed. Er du derimod ligeglad og tror dine ting er godt nok gemt til at han ikke finder alting, kan du vælge den anden mulighed.

Og husk, det er op til den der bliver gennemsøgt at bestemme hvilken mulighed der benyttes.

### **Trolddom**

Som almindelig spiller er det eneste, du behøver at vide om trolddom, at hvis der ellers udøves trolddom på dig vil udøveren informere dig om hvad der sker. Eksempel: Hvis der går en spiller forbi dig og lægger en hånd på din skulder, og hvisker i dit øre "Trolddom - du sover i 10 min" - ja så sover du i ti minutter.

## **Trolddomskategorier:**

**Velsignelser:** Denne type trolddom har en positiv indvirkning på sit mål effekter inkludere eks. for øgning af Hp, ophævelse af negative effekter, forsvar overfor trolddom. Velsignelser kræver håndspåbyggelse ved kastning, og har typisk en medium til lang varighed (ca. 10 min – 1 time).

**Forbandelser:** Denne type trolddom har en negativ indvirkning på sit mål effekter inkludere eks. søvn, blindhed. forbandelser kræver håndspåbyggelse ved kastning, og har typisk en medium til lang varighed (ca. 5 min – 1 time).

**Besværgelser:** Denne type trolddom har typisk en mere direkte effekt på sit mål effekter inkludere eks. frygt og smid dit våben. Besværgelser kræver øjenkontakt med målet, men kan kastes på afstand. De har typisk en øjeblikkelig til kortvarig effekt (ca. øjeblikkelig – 5 min). Her er det vigtigt at bemærke at det er væsentligt svære at kommunikere over afstand, samt opnå øjenkontakt med dit valgte mål, hvis individet nu er i kamp.

**Ritualer:** Denne type trolddom har mere specielle effekter. Ritualer kræver typisk lang kaste tid, flere deltagere og forberedelse. De har typisk en langvarig til permanent effekt (1 time – permanent)

## **Håndgemæng & Nævekamp**

Alle spillere kan i en eller anden omfang slå fra sig, hvis det kommer til kro-slagsmål eller lignende situationer. Tommefingerreglen er her at den fysisk største spiller vinder (med mindre andet er aftalt af spillerne), men brug jeres sunde fornuft. Spiller du fx en gammel mand eller kone, så virker det ikke sandsynligt, at du vinder et slagsmål mod en af soldaterne fra bygarden selv om hun måske er mindre end dig. Hvis nogen trækker våben stopper håndgemæng og det går over i rigtig kamp. Deltager flere mod en enkelt, er det de mange der vinder. Er der mange kombattanter involveret, så er der ingen klar vinder, men i stedet for alle sig et lag tæsk.

## **Kys & Kærtegn**

I liverollespil er det meget almindeligt at der udspiller sig kærlighedsdramaer rollerne i mellem. Da disse forehold er rollerne imellem og ikke mellem spillerne, er det meget vigtigt at være opmærksom på hinandens personlige grænser. Alt hvad der går ud over en romantisk samtale (kys, kærtegn, sex, voldtægt, etc.) skal aftales af spillerne der indgår i agten, og må ikke udføres uden alle parter accept.

## **Udklædning og udstyr i Pendragons Ære**

Pendragons Ære foregår i den tidlige middelalder (Ca. 500-1000). Romerriget er faldet for længst, og blandt de fleste er det glemt. Pendragons Ære foregår i en nordlig engelsk provins nær det gamle romerske forsvarsværk, Hadrians mur, hvor briter med kristen romersk arv, saksere med nordisk, og keltere med druidernes arv, bebor området så påklædning og grej bærer selvfølgelig præg af dette. Hvis du har brug for inspiration til, hvorledes man gik klædt i dengang, så tag et kig vores hjemmeside under kulturerne, eller på frankernes, vikingernes og kelternes beklædning og udstyr så har du et godt udgangspunkt.

**Kostumekrav** – Der er kostumekrav for at deltage i Pendragons Ære, hvilket vil sige at man skal bære et passende kostume der svare til det trin ens karakter befinder sig på. Som ens karakter udvikler sig og kommer videre på sin sti, vil der blive stillet yderligere krav til kostume og udstyr, som på sin vis skal overholdes. Kravene er dog vejledende: hvis der fx stilles krav om en flot hat, og du kommer i en flot kappe eller strudhætte er det helt i orden. Yderligere vil der efterhånden, som man stiger trinene, skulle tage hensyn til krav fra forskellige trin, men det skal ikke læses som at man partout skal overholde alle krav, det vigtigste er at du overholder kravene for det trin din karakter befinder sig på lige nu. Kravene er til for at styre dig, spilleren, ind på at udfylde karakterstiens fysiske rammer.

## **Karakter Stier**

I Pendragons Ære findes der forskellige karakter stier som alle leder ud af karriereveje med hver deres færdigheder. Der er seks overordnet stier: Krigsmændenes sti, Gudetjenernes sti, Borgernes sti, Kundskabernes sti, Kelternes sti og de Omstrejfendes sti. Hver af disse stier har nogle videre under stier som

definere en specialisering og lærevej på minimum fem trin. Hvert trin medfører krav og evner, som ligges oveni de evner man har modtaget på tidligere trin.

Med mindre andet er aftalt, så begynder man spillet på trin 0. For at stige et trin på en sti skal man finde sig en læremester som vil oplære en i stiens veje og hemmeligheder under spillet. Når ens læremester vurderer at man har lært nok tager man sin elev i hånden og går til masterne som vil udlevere de nye færdigheder, dog skal man for at kunne træde ind på den nye sti, skal man dog udfylde kostume og udstyrskravet der hører til. Man kan maksimalt stige et trin i en sti per spilgang.

## Regler – med tilknyttede færdigheder

### **At udøve tortur**

Dette er en yderst svær færdighed at mestre. At trække døden i langdrag, og gøre den til en pinsel som får folk til at levere svar. Hvis man ønsker at udøve tortur, skal man have færdigheden.

**Færdigheden - Tortur:** Ja, så er det bare at komme i gang med at prikke og stikke i folk med knive og lignende genstande, for når man mister sine Hp besvimer man, og når så man vågner op igen, kan det fortsætte, indtil at bødlen vælger at ende det. Det er torturbødlen, der bestemmer hvornår den forhørte mister Hp, så hun kan således trække det ud længe. Resultatet af torturen ligges ud til rollespillet og karakterens vurdering af egen viljestyrke, brug jeres sunde fornuft. Vigtigt er det dog, at det hele rollespillets og helst skulle være en god oplevelse for begge parter, så hvis du har færdigheden tortur og har planer om at bruge den, så husk at skaffe redskaber at gøre det med.

**NOTE:** Hvis man er blevet tortureret 5 gange i alt skal man møde op i GM bunkerens.

### **Snigmord & at slå ud**

Disse er to forskellige færdigheder nemlig at slå en person ud (bonk), eller skære halsen over på folk (snigmord). Der gælder dog fælles for disse handlinger, - at de kun virker hvis offeret ikke er opmærksom på angriberen, - at offeret ikke kan nå at gøre anskrig under overfaldet, og at disse ting kan anvendes i kamp.

**Færdigheden - At slå ud:** Vil man slå nogen ud sniger man sig ind på dem, ligger ganske forsigtigt en kølle på hovedet, nakke, eller skulder og siger *bonk*. Offeret falder herefter bevidstløs om, og ligger således til gerningsmanden er forsvundet, eller på anden måde vækket. Offeret mister ingen Hp ved bonk. Vil man gå lidt mere fysisk til værks så bør man anskaffe sig en kerneløs kølle til formålet.

**Færdigheden - Snigmord:** Ved snigmord lister man sig ind på offeret og placerer ganske let en kniv i armhulen eller på siden af ofrets hals, og siger *Snigmord*, offeret går øjeblikkelig på 0 Hp, og ligger bevidstløs indtil han/hun bliver fundet.

### **Papir - læse & skrive**

Ude i spillet vil der forekomme to typer papir: Farvet papir i grå/brunlige nuancer og hvidt papir. Det hvide kan ikke ses "ingame", det er usynligt, eksisterer IKKE, da det kun er til offgame/regel relaterede beskeder, og kan derfor heller ikke stjæles. Ligeledes er det kun tilladt at skrive på farvet papir ingame. Papir kan købes i de passende grå og brune farver ved en boghandel, eller man kan selv farve med soya, kaffe, madkulør eller lign. Så det er tydeligt at det drejer sig om et ingame dokument.

### **Skriftsprog - Skrift & tegn**

Der vil forekomme forskellige typer af skrift ude i spillet, de fleste dokumenter vil være skrevet med ganske almindelig skrift/dansk, men der vil også forekomme dokumenter skrevet helt eller delvist med "Volapyk". Så derfor, skrift, tegn eller tegninger der ikke er skrevet almindeligt kræver selvfølgelig en form for kode. Dette gælder alle også, selv om du har evnen Læse/ Skrive og måske godt offgame kan knække koden. Der vil således forekomme dokumenter der ikke er skrevet med vores egne latinske bogstaver, dette skal symbolisere, at teksten er skrevet på et andet sprog.

## Forskellige sprog

De forskellige ”sprog” man kan møde i spillet vil først og fremmest være latin, som spilmæssigt vil være ganske almindelig dansk skrevet rimeligvis almindelig. Man kan derfor ikke læse ting fundet i scenariet skrevet på dansk, medmindre man har evnen ”*læse latin*”. Ud over latin kan der fremkomme sprog som *græsk, keltisk, frankisk, hebræisk og runer (oldnordisk/hedensk)*. Disse sprog vil være skrevet med skrifttegn der ligner de brugte tegn, Man vil til disse sprog få udleveret en sprog nøgle hvormed man kan oversætte skriften.

**Færdigheden - Læse & -Læse/Skrive (Latin):** Kun roller med færdigheden Læse eller Læse/Skrive kan læse og skrive ingame dokumenter. Og da det almindelige skriftsprog i middelalderen var latin tæller Læse/Skrive som sådan. Skal du skrive så medbring pen, blæk og papir/pergament.

**Færdigheden - Læse/Skrive-X:** Kun roller med færdighederne Læse-X og Læse/Skrive-X kan læse og skrive ingame dokumenter skrevet på et andet ”sprog” F.eks. runer eller græsk. Hvor X’et står for det andet sprog. Eksempel: Læse/Skrive-græsk. de folk der kan læse og skrive disse sprog vil være i besiddelse af en ”nøgle” således at de vil være i stand til at læse dem (almindelig Læse/Skrive tæller som Latin).

**Færdigheden – Fremstille Blæk/Pergament:** En rolle med denne færdighed kan fremstille henholdsvis blæk eller pergament, alt efter evnens definition. Du som spiller må således medbringe ”pergament” og ”blæk” som du må sætte ind i spillet, til eget eller andres brug (for papir se papir – læse og skrive ovenover). At fremstille blæk betyder ikke at man nødvendigvis skal spæne ud og købe ægte blæk (selvom at det naturligvis foretrækkes), en fjerpen med kuglepind i og en flakon med sort væske er acceptabelt.

**NOTE:** Kun spillere med evnen Fremstille Pergament må medbringe papir.

## Naturens levevis

Nogle af de mere naturnære stier, har muligheden for at udvinde naturens ressourcer fra spilgang til spilgang.

**Færdigheden – Hugge Brænde:** Med denne færdighed kan en spiller fælde og behandle træer således at de bliver til ressourcen trækul. Som spiller vil man, af masterne, få udleveret en ressource 1-2 gange om dagen, alt efter sæson og efterspørgsel.

**Færdigheden – Jage vildt:** Med denne færdighed kan en spille nedlægge vildt og behandle kødet. Som spiller vil man, af masterne, få udleveret en ressource 1-2 gange om dagen, alt efter sæson og efterspørgsel.

**NOTE:** Har man har begge evner ”hugge brænde” & ”jage vildt”, må man vælge hvilken man ønsker at anvende ved hver scenariestart og få udleveret ”gevinsten”

## De lovløse veje

Der er dem der ser stort på love, og ser muligheder hvor andre ser amoralsk gebærd. For at gå de lovløse veje kræver det snarrådighed og kreativitet, men der venter til gengæld også muligheder for profit og magt til dem der tør gå hele vejen.

**Færdigheden – Lille/stor Informationskundskab:** Viden er magt for den der formår at bruge den. For at symbolisere denne evne, vil en spiller med denne kundskab kunne indhente et stykke information eller rygte pr. dag fra masterne.

**Færdigheden – Dokumentfalsk:** For at styre et rige, vide hvem er hvem og hvem der har hvilke rettigheder, dokumenteres alle sådanne detaljer med officielle dokumenter, men den der magter at kopiere sådanne dokumenter kan opnå større velstand og muligheder. Med denne færdighed vil en spiller en gang pr. dag kunne få udleveret et falsk officielt dokument efter eget valg. Sådanne dokumenter kan eksempelvis inkludere: Handelsbevis, Laugbrev, Ridderbrev, Adelsbrev og Våbenbrev.

## Låse & Nøgler

I spillet vil der være behov for låse og nøgler, og for at spilbarheden omkring dem, såvel som det visuelle element bevares, så vil ”*låse*” være repræsenteret med en sort træblok med ståltrådshængsel og nøglehulstegn. På alle låse står der et tal og et bogstav. Tallene repræsenterer en eller flere nøgler der vil være markeret med samme tal og bogstav, som således vil være i stand til at åbne låsen. Bogstavet fortæller

også hvilken færdighed, der skal til for at dirke låsen op. Hvis låsen sidder på en lukket dør, kiste eller lignende, er det låst og kan kun åbnes med den rigtige nøgle, den rigtige åbne låse færdighed eller ”Vold”. Ting låst inde af en rigtig hængelås må altså kun være offgame genstande, yderligere er moderne låse og nøgler ikke tilladte i spil.

**Færdigheden – Smede Låse A, B, C, D, E:** Med denne færdighed kan en spiller fremstille en lås markeret med samme bogstav som sin færdighed. Bemærk at der ikke er tale om sværhedsgrader men forskellige typer af låse færdigheder som spilleren tilvælger hver gang at færdigheden stiger et trin. Spilleren vil få udleveret for lavede låse og nøgler. En indehaver af denne evne kan også tvinge låse op dog kun dem han selv kan lave. Ved at tvinge en lås op ødelægges låsen og den kan ikke længere anvendes. Dette symboliseres ved at ståltråden tydeligt brydes.

**Færdigheden – Åbne Låse A, B, C, D, E:** Med denne færdighed kan en spiller åbne en lås markeret med samme bogstav som sin færdighed. Bemærk at der ikke er tale om sværhedsgrader men forskellige typer af låse færdigheder som spilleren tilvælger hver gang at færdigheden stiger et trin. Det tager 2 minutter at åbne en lås, og det kræver at spilleren har medbragt dirke og andet låseværktøj.

### **Materiel slid**

Magt og møje slider på meget, og ikke mindst rustninger. Rustninger har x rp, og når en rustning udsættes for slag bliver dens rp som bekendt reduceret. De vender ikke automatisk tilbage efter en kamp og uden et passende eftersyn.

**Færdigheden – Reparation:** Med denne færdighed kan en spiller ”reparere” en rustning, uafhængigt af materiale eller type, således at de genvinder deres rp. Husk relevant værktøj (både til læder og metal) og ambolt for at kunne illustrere reparationen.

### **Fælder**

Disse er symboliseret ved et rødt kort, hvorpå der står fældens effekt. Åbner du en lås, en kiste eller lignende hvor der er en fælde monteret og ikke kan afmontere den, bliver du udsat for fældens effekt.

**Færdigheden – Bygge Fælder:** Med denne færdighed kan en spiller konstruere fælder med forskellige funktioner. Fælder kan kun placeres inde i genstande som kan indeholde kortet i udfoldet form. Spilleren vil få udleveret fortrykte Fældebeskrivelser til de fælder spilleren kan lave yderligere vil fældekort blive udleveret af masterne.

**Færdigheden – Sætte/Afmontere Fælder:** Med denne færdighed kan en spiller placere eller afmontere en fælde. Det tager 5 minutter at sætte og afmontere en fælde og det kræver at spilleren har medbragt værktøj.

### **Helbredelse**

Er man blevet såret eller på anden måde har mistet Hp, har man brug for behandling. Der findes mange forskellige mennesker der på den ene eller anden måde kan hjælpe i disse situationer, dette kan være ved brug af førstehjælp eller måske en der er urtekyndig (se også urter og bryggekundskab).

**Færdigheden - Førstehjælp:** Ved brug af førstehjælp kan en spiller helbrede 1 Hp på sig selv eller en anden, evnen kan kun bruges en gang for hver episode hvor spilleren har mistet Hp, det tager dog 10 min at komme fra 0 til 1. Den der anvender førstehjælp skal forbinde den sårede, så husk at medbringe bandager.

### **Troldruner & Amuletter**

Disse er spilrelaterede genstande med særlige evner. Amuletter er ikke markeret på nogen måde, så derfor kan du ikke vide, om det du finder er en amulet, før du prøver den eller får den identificeret. Hvis du vil prøve en genstand for at finde ud af, om det er en amulet eller talisman, går du til masterne og får effekten at vide. Og det skal nævnes, at en ”amulet” ikke behøver at være en halskæde, det kan være en kappe, hue, skjold eller endda en simpel handske.

**Færdigheden - Amuletkundskab:** Roller med amuletkundskab får udleveret et antal tegninger af amuletter med tilhørende beskrivelser og kan ud fra disse identificere visse amuletter og dermed beskrive deres virkning.

**Færdigheden - Troldrunekundskab:** Som ved amuletkundskab, roller med runekundskab får udleveret et antal tegninger af runer/symboler med tilhørende beskrivelser og kan ud fra disse identificere visse runer og dermed beskrive deres virkning.

**Færdigheden - Troldsmedning:** Troldsmedning er den kundskab, der skal anvendes til at smede troldruner og amuletter.

### **Urter & Bryggekundskab**

Rundt om i skovene vokser der urter, og disse urter besidder hver især deres egne egenskaber og kan yderligere kombineres til gifte eller mægtige brygge. Alle brygge er forsynet med en lille seddel, der beskriver deres virkning, men samtidig har sedlen også en anden side, hvorpå bryggens sande effekt står. Når man drikker bryggen læser man den anden og rollespiller virkningen. Der er altid kun 1 dosis i en flaske, og kun folk med gift- eller bryg kundskab har mulighed for at identificer en gift eller brygge uden at udsætte sig for hele virkningen.

**Færdigheden - Urtekundskab første æt:** Roller med færdigheden urtekundskab første æt vil være i stand til at anvende og finde alle urter af første æt (det kræver at man har evnen urtekundskab for overhovedet at kunne anvende urter) og vil få udleveret 1 urtebeskrivelse der beskriver en urt af første æt og dens egenskaber. Der findes selvfølgelig mere end en urt af hver æt men det kræver at man ingame spiller sig frem til flere urtebeskrivelser for at lære disse.

Der er overordnet to former for urter: De reelle urter og træblokke der symbolisere dem. Alle spillets urter skulle være mulige at finde i området, men da det ikke er sikkert, eller alle spillere der er trygge ved at omgås urter, er der også træblokke hvor urtens navn er skrevet på, placeret i spillet.

**Færdigheden - Urtekundskab anden æt:** Kræver urtekundskab første æt for at få anden æt. Roller med færdigheden urtekundskab anden æt vil ligesom ved første æt være i stand til at anvende og finde alle urter af anden æt og vil få udleveret 1 urtebeskrivelse der beskriver en urt af anden æt og dens egenskaber.

**Færdigheden - Urtekundskab tredje æt:** Kræver urtekundskab anden æt for at få tredje æt. Roller med færdigheden urtekundskab tredje æt vil være i stand til at anvende og finde alle urter af tredje æt og vil få udleveret 1 urtebeskrivelse der beskriver en urt af tredje æt og dens egenskaber.

Eksempel: Har du urtekundskab anden æt, og finder en urtebeskrivelse 1. eller 2. æt, så kan du med denne i hånden nu anvende denne urt også. Men finder du til gengæld en urtebeskrivelse 3. æt, så kan du ikke bruge den til noget, før du har lært urtekundskab tredje æt.

**Færdigheden - Giftkundskab:** Kræver urtekundskab 1. 2. eller 3. æt for at få giftkundskab. Det vil sige at man aldrig kan få giftkundskab på et højere trin/æt end sin urtekundskab. Spillere med giftkundskab vil få udleveret fortrykte giftbeskrivelser til de gifte spilleren kan lave. Finder man senere tomme giftflasker kan man genbruge sedler derfra til at lave nye drikke. Husk at medbringe til at brygge og kogle, velegnede, ugiftige ingredienser, der kan give spil til det at blande gifte.

**Færdigheden - Bryggekundskab:** Kræver urtekundskab 1. 2. eller 3. æt for at få bryggekundskab. som ved gift, det vil sige, at man aldrig kan få bryggekundskab på et højere trin/æt end sin urtekundskab. Spillere med bryggekundskab vil få udleveret fortrykte bryggebeskrivelser til de brygge spilleren kan lave. Finder man senere tomme bryggeflasker kan man genbruge sedler derfra til at lave nye brygge. Husk at medbringe ting til at brygge og kogle, velegnede, ugiftige ingredienser, der kan give spil til det at blande brygge.

### **Handel & Møntfod**

Skilling, mark, og daler er de tre mønter der anvendes i spillet, og værdien er som følger: skilling er den mindste og den der bruges mest. Det er den mønt almuen/den almindelige borger anvender i al handel. Der går en snese (20) skilling til en mark. Marken er den større mønt, og ses også ind imellem blandt almuen, men mest i større handler. Der går et dusin (12) mark til en daler. Daleren er Adlens mønt og den ses kun uhyre sjældent blandt almuen, og det er en mønt, der vækker opmærksomhed, når den dukker op.

Det kan ske, at man udover mønter støder på en "kongekobling", som er et dokument underskrevet af kongen selv og stemplet med hans segl, hvor kongen garanterer for at dette dokument til enhver tid kan ombyttes til

det antal rede penge som er angivet på dokumentet. Et sådan dokument er selvfølgelig også ret sjældent og bruges ofte til at købe og betale militære enheder og land i større mængder.

Ellers handles der selvfølgelig med naturalier, tjenester og håndværk, og med så mange forskellige mønt enheder, veksler og andre handels muligheder - ja så kan det godt være svært at gennemskue tingenes egentlige værdi. Men når man er handelsmand og handler meget med varer frem og tilbage, får man med tiden en forståelse af, hvad ting er værd. Handelsvare og naturalier kan være reelle vare, der ligner hvad de er, men det kan også enten være træblokke med påskrevet titel, men det kan også være små fyldte sække med påskrevet navn.

**Færdigheden – Bogføring:** penge og betaling af dem er en del af verdens orden, spørgsmålet er dog om varens sande tiende værdi aflæses. Roller med denne færdighed, får udleveret en vareoversigt med en vurdering af hvad en vares tiende værdi egentlig er.

**Færdigheden - Handelskundskab:** Roller med færdigheden handelskundskab får udleveret en liste over forskellige handelsvarer og hvad der er deres egentlige handelsværdi.

**Færdigheden - Indtjening - Lille/Stor:** Som handlende lærer du at få dine penge til at yngle, Denne kundskab symboliseres her med evnen indtjening, delt på to trin, lille og stor. Med den ene eller anden variant, indleder man spillet med en større mængde penge end det gængse.