

Pendragons Ære Karakterstier

Indholdsfortegnelse

| | |
|---|----|
| <i>Borgerstierne</i> | 2 |
| <i>Handlens Sti</i> | 2 |
| <i>Smedenens Sti</i> | 3 |
| <i>De omstrejfendes stier</i> | 4 |
| <i>De rejsende og eventyrenes Sti</i> | 4 |
| <i>De lovløses Sti</i> | 6 |
| <i>Kundskabsstierne</i> | 7 |
| <i>Klerkestien</i> | 7 |
| <i>Urtekundskabens Sti</i> | 9 |
| <i>Gudetjenerstierne</i> | 10 |
| <i>Kirkestien</i> | 10 |
| <i>Sejd Stien</i> | 12 |
| <i>Runekundskabens Sti</i> | 14 |
| <i>Kelternes stier</i> | 16 |
| <i>Skovmændenes Sti</i> | 16 |
| <i>Druidernes Sti</i> | 17 |
| <i>Stridens stier</i> | 19 |
| <i>Krigsmandens Sti</i> | 19 |
| <i>Feltherrens Sti</i> | 20 |

Borgerstierne

Handlens Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|---------------------------------|---|----------------------------------|
| 0 | - | <i>Ingen Krav</i> | <i>Begynder med 2 hp</i> |
| 1 | Kræmmerlærling | | Indtjening lille |
| 2 | Kræmmersvend | Kræmmerpung og hat | Læse Latin Handelskundskab |
| 3 | Kræmmer | Kappe, laugsmærke, vadsæk og varer at sælge | Handelsbrev Læse/Skrive latin |
| 4 | Købmand** | Forretning (skøde), ansatte og Købmandsvægt | Indtjening stor |
| 5 | Storkøbmand*** (Laugsmester) | * | * |

*) Efter aftale med masterne

**) En købmand er en kræmmer, der har skaffet sig et skøde og startet en rigtig forretning op, med butik (skøde på sin jord) og mindst 2 ansatte.

***) Storkøbmanden er handelslaugets overhoved eller oldermænd. Han bliver valgt mellem de ordinære købmænd og står i samråd med de resterende købmænd for ledelsen af handelslauget. En ny storkøbmand kan vælges, hvis et flertal af købmændene, ham selv inkluderet, ønsker et nyt valg, eller hvis han frivilligt aftræder stillingen.

De Handlende og Handelslauget

De handlende er en bred gruppe af folk der alle har handel til fælles. Hvad de handler med er derimod en anden sag. Nogle handler med fødevarer, nogle med håndværk, og andre med eksotiske vare fra kontinentet.

Handelslauget står for at varetage de handlendes interesser, hermed ment dem der er kræmmere og købmænd. Lauget organiserer handlen i byen og ordner det således, at der ikke opstår for meget konkurrence medlemmerne imellem. De sørger også for at løse konflikter og sikrer, at folk ikke åbner forretninger i byen uden at være medlem. Handelslauget er lidt en lille slags "mafia" for de handlende i området.

Laugets medlemmer består af alle de handlende, og ledes af de mest organiserede handlende i området. Blandt dem vælges der en Storkøbmand, som er laugets oldermænd. Han bliver valgt mellem laugets købmænd. En ny Storkøbmand kan vælges, hvis et flertal af købmændene, storkøbmanden inkluderet, ønsker et nyt valg, eller hvis han selv ønsker at aftræde stillingen som storkøbmand.

Borgerstjerne

Smedenes Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|-----------------------------|--|---|
| 0 | - | Ingen Krav | Begynder med 2 hp |
| 1 | Smedelærling | | Smede låse 1 |
| 2 | Smedesvend | Værktøjsbælte eller forklæde | Smede låse 2 Reparation |
| 3 | Smed | Kappe og laugsmærke (mærke med ambolt) | Smede låse 3 Bygge fælder |
| 4 | Smedemester | | Smede lås 4 eller Troldsmedning eller 1 Hp eller Tortur** |
| 5 | Mestersmed* (Laugmester) | * | Smede lås 4/5 eller Troldsmedning eller 1 Hp eller Tortur** |

*) Efter aftale med masterne

***) Valget kommer selvfølgelig an på, hvad din mester kan lære dig.

Smedene og Smedelaug

Smeden er en af grundpillerne i samfundet og det er ham, der laver nagler, hængsler, hestesko og våben. Smedene har i Stowbury lavet et "smedelaug", der på samme måde som handelslauget beskytter deres medlemmer og anvender "mafia" metoder til at skaffe sig nye medlemmer eller helt skaffe sig af med andre smede. I smedelaug aftales der priser, og måske opdeles der kunder eller ydelser. Hvad der helt præcis sker internt i laug ved kun de involverede. Det er dog sikkert at smedelauget besidder en god portion magt i lokal samfundet.

I Pendragons Æres verden kan de bedste smede også beherske troldsmedning altså evnen til at ligge magi i almindelige ting.

De omstrejffendes stier

De rejsende og eventyrenes Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder | Gennemføre |
|------|--|------------------------------------|-------------------------------|--|
| 0 | - | Ingen Krav | Begynder med 2 hp | - |
| 1 | Vagabond/Tjums | Kappe og hætte | Finde urter 1. æt | Tredobbel din pengebeholdning i løbet af en spilgang eller dag |
| 2 | Vandringsmand | Hat | +1 hp | Hjælpe en anden spiller med at løse et problem |
| 3 | Vovehals | Vadsæk | Slå ud Anvende urter 1. æt | Besejre et lille troldvæsen |
| 4 | Snushane | Bue og pil med pilekogger | +1 hp | Finde en skat. Eller Opklare et mysterium |
| 5 | Landsknægt | Våben med våben skede og slagkofte | Læse sprog X | Skaffe et våbenbrev og udføre en opgave for borgherren |
| 6 | Lykkeridder/Folkehelt | Ringbrynje | 1 hp Ridderbrev | Besejre et stort troldvæsen eller udføre en godkendt dåd* |
| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder | Oplære |
| 7 | Lykkeridder/Folkehelt -Titel efter stilling** | Ringbrynje, banner og væbner | Skrive et sprog X | 2 pager eller 1. væbner pr. gang |

*) Efter aftale med masterne

**) eksempler på titler – Rohdemester, Kvartermester, Sekundant og Bannerherre.

De omstrejffende

At være en del af de strejfende kan lyde meget heroisk og meget spændende, og det kan det da bestemt også være, hvis ellers man er gjort af det rigtige stof og forstår at sætte sig selv i gang og finde noget at tage sig til. Men det er et hårdt liv at være omstrejffende, og det hænder nemt, at man kommer på kant med loven.

Ordensmagten har ikke forståelse for omstrejffende folk, der bare er der, og som tilmed ofter er på kant med den ellers så klare våben lovgivning der er i landet. Uden våbenbrev må man ikke besidde et våben større end en kniv. Det er ikke let at være omstrejffende, og det kan også være ganske vanskelig at gennemføre nogle af de bedrifter, man drømmer om som strejfende, for hvor er der måske lige en skat, når nu man går og håber på at finde en? Nej, det er ikke let, og rigtig mange bliver ikke til mere end blot tjumser og vandringsmænd, og kun et lille fåtal bliver til mere end det. Der findes dog eksempler i fortællinger fra gammel tid hvor der

fortælles om strejfende, der har gjort lykken, blev slået til riddere og var folkets helte. Det er nok drømmen om netop dette, der driver mangan en omstrejfende tjums eller vandringsmand i retning af sine store forventninger til fremtiden.

Regler for stien

Modsat de andre stier skal man ikke finde sig en mester, der kan oplære en for at blive strejfende, man skal blot gennemføre forskellige opgaver/heltegerninger for at stige i trin. Eksempel: Hvis du er vandringsmand og gerne vil være vovehals, så skal du besejre et lille troldvæsen, før du så næste spilgang kan blive vovehals. Bemærk at "besejre" ikke nødvendigvis betyder, at du skal slå et lille troldvæsen ihjel. Tænk her f.eks. på det gamle eventyr, hvor pigen med spinderokken skal gætte navnet på gamle Rumleskaft. Vær lidt kreativ og få en fed rollespilsoplevelse ud af det i stedet for bare at spæne ud i skoven og banke løs på den først vætte, du kan finde.

Hvis en strejfende skulle være så heldig på et tidspunkt at blive lykkeridder eller ligefrem folkehelt, så bliver han betragtet som en rigtig, adelig ridder med titel og ridderbrev. Han har blot opnået dette ad en anden vej end den traditionelle.

De omstreffendes stier

De lovløses Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|------------------------------|---------------------------|--|
| 0 | - | Ingen Krav | <i>Begynder med 2 hp</i> |
| 1 | Gadedrenge/rotte | Hætte, taske eller sæk | Informationskundskab, lille Åbne låse 1 |
| 2 | Tyvelærling | Kølle, tyveredskaber | Slå Ud Åbne låse 2 |
| 3 | Tyv | Maskering Kniv | Sætte/Afmontere Fælder Informationskundskab, Stor Åbne låse 3 |
| 4 | Mestertyv | Skriveredskaber | Dokumentfalsk Læse/skrive X Åbne låse 4 |
| 5 | Tyveherre (Laugsmester)** | * | Lille indtjening og Tortur eller Snigmord eller Åbne låse 4/5 |

*) Efter aftale med masterne

***) Der kan godt være flere Tyveherrer inde for et enkelt laug, men der kan også være flere tyvelaug i den samme by.

De udstødte og lovløse

I et samfund finder man altid de folk som har brudt loven en gang for meget samt dem som ingen vil kendes ved og er udstødt fra de gængse borgere og bønder. De fleste finder måder hvorpå at de kan skaffe til dagen og vejen, hvilket typisk er af knap så hæderlige veje. De simple kan røve en mand, de dygtige kan blive gode tyve der kan lette folks lommer uopdaget, men de kvikke tager skridtet videre og gør sig uundværlige via evner eller viden, som ingen vil indrømme er der.

Disse mennesker finder tit, alene som de er, sammen med andre udskud og opportuniste, som er drevet ud i desperation. Mange har opdaget at hvis man danner en effektiv gruppe, der stjæler og plyndre hvor end de kan, så går der ikke længe før samfundet, og ikke mindst de rige slår igen, og derfor finder man måder at administrere sig selv. Således opstår et tyvelaug, som sætter grænser for antallet af tyve samt mængden af tyveri i et område, og vigtigst af alt, hvem der bestjæles.

Et tyvelaug er også en kilde til information og tjenester. Rygter og sandheder kommer her ud på et, hvor viden eller troen på den, er sin vægt værd i guld. Tjenester og opgaver som hæderlige mænd ikke vil kendes vil, og som ingen behøves at kende til gør sig også gældende, men som altid koster det.

Kundskabsstierne

Klerkestien

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|--------------|--|--|
| 0 | - | Ingen Krav | Begynder med 2 hp |
| 1 | Discipel | Skriveblæk | Fremstille blæk Læse sprog X |
| 2 | Skriver | Taske og pergament | Fremstille pergament Læse/skrive Sprog X |
| 3 | Notarius | Kappe, hovedbeklædning og notatbog | Bogføring Læse/skrive Sprog X (endnu et sprog) |
| -3- | Notarius | * | Læse/skrive Sprog X (endnu et sprog) |
| 4 | Rådsmand** | **** | **** |
| 5 | Oldermand*** | **** | **** |

*) En Notarius kan lære sig et nyt sprog den at blive udnævnt til rådsmand og derved at stige i titel

**) Man skal kunne læse og skrive to sprog for at blive rådsmand, og så skal man være valgt af klerkelauget. Der kan max være tre råds mænd i et laug (inkluderet oldermand hvis en sådan er mulig ellers vælger rådet en rådsformand).

***) Man skal kunne læse og skrive tre sprog, og være valgt af klerkelauget og der kan kun være en Oldermand i hvert laug. Er der en oldermand er han naturligvis samtidig rådsformand (en Oldermand sidder livsvarigt eller til han selv vælger at aftræde sin stilling).

****) Efter aftale med masterne

Klerk

Ordet klerk er en gammel betegnelse for alle lærde mænd der kan læse og skrive, og ikke lever krigens vej eller af jorden. Til klerkene hører f.eks. skrivere, gejstlige, skattemestre med flere. Når man begynder sin uddannelse som klerk, gælder der det samme, som når man ønsker at blive noget som helst andet, at man skal finde sig en læremester, der kan faget, og lade sig oplære af denne. Det vil sige, at finde sig en læremester, og da de fleste fag er beskyttet af grupperinger, såkaldte laug, må man som regel opsøge en af disse og indgå en aftale om optagelse. Det vil typisk det være kirken, da det mest anvendte læse/skrive sprog er latin og for de mere lærde måske græsk. Derfor sidder kirken på det meste af uddannelsen indenfor klerkestien.

Runerister

Undtagelsen for uddannelsen til klerk er fremmede og hedenske skriftsprog som eksempelvis runer. Så går man med et ønske om at blive runerister, bør man måske opsøge den hedenske præsteorden i stedet for kirken.

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, 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. *Se evt. nærmere i grundreglerne.*

Kundskabsstierne

Urtekundskabens Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|----------------|-----------------------------|---|
| 0 | - | <i>Ingen Krav</i> | <i>Begynder med 2 hp</i> |
| 1 | Urtekyndig | Poser og taske til urter | Første hjælp Urtekundskab 1. æt |
| 2 | Urtefogler | Notatbog og skrivegrej | Giftkundskab eller bryggekundskab** |
| 3 | Klog kone/mand | Kappe og hovedbeklædning | Urtekundskab 2. æt |
| 4 | Helbreder | * | Urtekundskab 3. æt Giftkundskab eller bryggekundskab*** |
| 5 | Urtekone/mand | * | * |

*) Efter aftale med masterne

**) Valget kommer selvfølgelig an på, hvad din mester kan lære dig.

***) Den du mangler.

Urtestien

Læren om urter dækker over mange ting lige fra brugen af eksotiske urter til finere madlavning, til de mere farlige gift kundskaber. Viden om urter går mange generationer tilbage i tiden og er naturligvis en meget vigtig evne, da det er her bl.a. alt naturmedicinen kommer ind.

Stien er ikke ment som en gift blander sti, da der ikke er nogen samfund, der bevidst ville uddanne dem.

Stien er mere ment som en lærings sti, hvor man lærer hvilke urter der er helbredende og hvilke urter man ikke skal bruge da de er giftige.

Dette gør at jo mere kendskab til urterne man får jo kraftigere kan man kombinere urterne, dette gælder naturligvis også, gifte og eliksirer. Hvordan man bruger dem kommer meget an på situationen, i det der kunne være en sove gift også kan ses som sovemedicin, en lammende gift kan bruges til jagt, derfor er gifte som sådan ikke forbudte men det er mere den enkeltes valg af anvendelse.

Gudetjenerstierne

Kirkestien

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|---------------------------|--|---|
| 0 | - Skriver | Skriveblæk, taske og pergament | Fremstille blæk og pergament Læse/skrive Sprog X |
| 1 | Broder/Søster | Munkekutte + strudhætte | Urtekundskab 1 æt |
| 2 | Munk/Nonne | Munkekutte + strudhætte | Hellig bøn – 1 |
| 3 | Præst/Priorinde | Munkekutte + sort slag med hætte i stedet for strudhætte | Hellig bøn – 2 |
| 4 | Abede/abbedisse* | Munkekutte i rød eller lilla + sort slag med hætte | Hellig bøn – 3 |
| 5 | Titel efter stilling** | ** | Hellig bøn – 4 |

*) Skal vælges flertalligt af Brødrene/søstre, munkene/nonne, og præstestaben/priorinderne. Dog er loven for Arthurs rige således at Hjarlen kan nedlægge et Veto mod en kandidat hvis han finder ham uegnet, kandidaten med andre ord kan ikke vælges som abede/abbedisse uden Hjarlens velsignelse. En kandidat når først han er valgt sidder på stillingen for livstid, eller til han selv vælger at afstå fra embedet. Abbeden er kirkens øverste leder i området, og der kan selvfølgelig kun være en Abede af gangen under normale omstændigheder.

***) efter aftale med Masterne.

Kirkestien

Kirkestien er en overbygning på klerkestien, hvilket betyder at man minimum skal være på trin 2 (Skriver), eller højere for at kunne træde ind på stien.

Den romersk katolske kirke

Den kirke der tales om i Pendragons Ære er den Romersk Katolske Kirke IKKE Protestantisme.

Kirken tilbeder og ære den hellige treenighed (Gud fader, Gud søn, og Gud hellig ånd), men i den katolske kirke er der også en stor tradition for at anråbe helgener til at gå i forbøn for de bedene og velsigne dem.

Kirken tæller blandt sine folk mange dannede individer og kirken er også en af de mest lærde og administrativt stærke instanser i middelalderen. Kirken har også nogle af de mest dedikerede følgere, som tager dens lære om den evige frelse fra fortabelse, meget seriøst. Kirken taler også om at der kun er en sand gud, og dem der følger ham høre til det sande folk og er velsignet, dem der ikke tror er vantro eller kættere som risikere evig fortabelse. Nogen vil mene at de forledte skal ledes ind i lyset så hurtigt som muligt, imens at andre godt ved at det er en lang og tålmodighedskrævende proces.

Kirken i Stowbury

Romerne bragte originalt kristendommen med sig til øerne, men efter at romerne forlod dem igen, mistede man gradvist kontakten med moderkirken i Rom, hvilket afstedkom at kristendommen måtte gå på tilbagetog, og miste sin større organisation således at den nærmest kun var tilstede i større tal på den sydlige halvdel. Dette ændrede sig dog da Arthur blev kronet og endte anarkiet. Han sørgede hurtigt for at bringe kirken tilbage og reetablerede forbindelsen med Rom. Den isolerede tid har dog gjort sit, og der er dem på øen som ikke er så indoktrinerede efter Roms veje som resultat.

De fleste mennesker i Stowbury bekender sig enten til druidetroen eller asatroen, men kirken er dog tilstede, og er i stand til at udføre sin mission om at omvende folk til Kristus og hans veje.

Hellig Bøn: Ved hjælp af GUD's Kraft kan munke, præster og abbeder lade GUD's vilje ske. Helt konkret kræver det et helligt relikvie for at kunne lede kraften ud i form af en nyttig formular, naturligvis får man større og større kontakt med GUD jo højere man kommer i trin, og får derfor også mere magt til at lede GUD's vilje.

Helligbøn fungerer ikke som ved formular brug, men der messes latinske ord (minimum to sætninger) og benyttes et, af kirken, godkendt relikvie, som indeholder et X antal brug om dagen.

Gudetjener stierne

Sejd Stien

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|------------------|---|--|
| 0 | Urtekogler | Poser og tasker til urter | Første hjælp Urtekundskab 1. æt Giftkundskab eller Bryggekundskab** |
| 1 | Kogle kvinde | Forklæde/kappe og lille gryde | Urtekundskab 2. æt |
| 2 | Gydje | Flakser til eliksirer & hemmelige ”ingredienser” osv. | Urtekundskab 3. æt Giftkundskab eller bryggekundskab*** |
| 3 | Galder kvinde | Hat, stav/kost og saks/urtekniv | Sejd trolddom 1. æt Læse runer |
| 4 | Sejd Kvinde* | * | Sejd trolddom 2. æt Læse/skrive runer |
| 5 | Vølv* | * | Sejd trolddom 3. æt Troldrunekundskab |

*) Efter aftale med masterne

**) Valget kommer an på, hvad din mester kan lære dig.

***) Den der mangler.

Til Sejd stien skal det nævnes at denne sti kun kan betrædes af kvinder, mænd der begynder at lære sig sejd, vil blive udvist og hånet af det gængse samfund da det anses for umandig.

For at starte på Sejd stien skal man minimum være Urte Kogler (Trin 2 på Urtekundskabens sti).

Sejd trolddom

Sejd trolddom er trolddoms sang og når den anvendes SKAL der synges trolddomssang mens.

Sejd trolddom er delt ind i tre æt'er - 1. 2. og 3. æt, som er grupperinger af trolddom efter sværhedsgrad. Når man lærer sig trolddom lærer man evnen til at beherske en af disse grupperinger af gangen, startende ved 1, så 2, og så 3. Har man så lært sig 1. æt kan man altså anvende alle 1. æt sejd besværgelser/ trolddomme - ikke hermed ment at man nu kender alle de enkelte besværgelser der findes inden for denne æt. men man kan altså anvende dem hvis man møder en som kan lære dem fra sig.

Sejd Stien

Vandet klukker mod søens bred og vinden rusker i trætoppene, bladende hvirvler op fra jorden. Med sig bærer den lyden af syngende stemmer, kvinde stemmer der synger en sang for guderne, vinden og vandet. Ved søens bred står der kvinder og piger, ung som gammel og synger deres sang, vinden kaster deres hår og gevandter omkring dem som deres sang tager til. Ude på søen glider en lille båd med offergaver til Frigg og Freja, hvem der tidernes morgen skænkede deres gaver til sejd kvinderne.

Sejd stien er stien kun kvinder betræder, de er de kvindelige præster i det hedenske samfund. Sejd kundskabens elementer er vind og vand. Gydjerne arbejder gerne sammen med Goderne i religiøse ritualer da de også påkalder de gamle guder.

Gudetjener stjerne

Runekundskabens Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|-----------------------------|--|---|
| 0 | - | Ingen Krav | <i>Begynder med 2 hp</i> |
| 1 | Discipel | Skriveblæk | Fremstille blæk Læse runer |
| 2 | Runelærling | Taske og pergament | Fremstille pergament Læse/Skrive runer |
| 3 | Runerister | Kappe og udsmykket vandrestav | Første hjælp Runetrolddom 1. æt |
| 4 | Vogter "Kriger Præst" | Våben og hylster. Evt. let læder harnisk | +1 hp Troldrunekundskab |
| 5 | Gode | Eds-ring og runebrickler til at lave runekast med. | Runetrolddom 2. æt Amuletkundskab |
| 6 | Thul | Lang kofte eller kutte | Runetrolddom 3. æt |
| 7 | Sølve | * | * |

*) Efter aftale med masterne

Runekundskabens sti kan kun betrædes af mænd, det er kvinder forbudt at blive optaget som lærling og blive en del af i præsteskkabet.

Rune trolddom

Rune trolddom er delt ind i tre æt'er - 1. 2. og 3. æt, som er grupperinger af trolddom efter sværhedsgrad. Når man lærer sig trolddom lærer man evnen til at beherske en af disse grupperinger af gangen, startende ved 1, så 2, og så 3. Har man så lært sig 1. æt kan man altså anvende alle 1. æt rune besværgelser/ trolddomme - ikke hermed ment at man nu kender alle de enkelte besværgelser der findes inden for denne æt. men man kan altså anvende dem hvis man finder dem.

Gode stien

En sagte, rytmisk trommen høres længere fremme mellem træerne, et flakkende lys danser mellem træerne. Som man kommer nærmere bliver lyset stærkere, rytmen fra trommen bliver højere, hurtigere og lyden af mumlen blander sig. En tyk kraftig røg blander sig med luften og lugten af brændte urter og kød sniger sig

ind i næseborene. Lange skygger flakker frem og tilbage, skyggerne fra goderne midt i deres rituelle ofring til Odin og Frej.

Gode stien er stien kun mænd betræder, de er de mandlige præster i det hedenske samfund.

Runekundskabens elementer er ild og jord. Goderne arbejder gerne sammen med Gydjerne, de kvindelige præster, i religiøse ritualer og ceremonier, de henvender sig også til de gamle guder. Men de tager sig af de mere kvindelig aspekter i det religiøse verdensbillede. Og for at opretholde balancen og frugtbarheden i verden er deres virke også vigtig for de hellige ritualer.

Kelternes stier

Skovmændenes Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|--------------|--|-------------------------------------|
| 0 | - | Ingen Krav | <i>Begynder med 2 hp</i> |
| 1 | Skovmand | Ansigtstatovering, pose eller taske | Førstehjælp |
| 2 | Brændehugger | Strudhætte, Brændeøkse | Hugge brænde* Urtekundskab 1. æt |
| 3 | Jæger | Bue og pile med kogger | Jage vildt* |
| 4 | Lystig svend | Våben med skede | +1 Hp Læse runer |
| 5 | Stimand | Slagkofte eller læderbrynje | Snigmord |
| 6 | Høvding | Kappe med hætte | Læse/skrive Runer +1 hp |
| 7 | ** | ** Kun sjældent vil der være et syvende trin på Skovmandsstien | +1 hp |

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

*Hugge brænde - 1-2 bdt. brænde pr. spilgang.
Jage vildt - 1-2 stk. vildt pr. spilgang.*

***) Efter aftale med masterne.

Skovens veje

Denne gruppe kendes også som skovfolket, og de tilhøre den levevis som har fuldt de store skoves veje igennem mange år. De kender landet, og ved hvordan man lever af det og dets ressourcer. Skovfolket er som regel et fredeligt og frit folk, der altid har søgt at leve i balance med de omgivende skove og vildtet deri. Naturens gang diktere dog også at jægere må jage, om det så er for mad eller efter fjender, spiller ingen rolle, da skovens veje lære sine følgere at jage begge dele.

Kelterne grupperer sig i stammesamfund og klaner ledet af en Høvding. Titlen som høvding kan opnås på mange måder: gennem arv, styrke, druiderne, eller endog valg, men sikkert er det dog at en høvding altid skal støttes af stimændene og de lystige svende, da de har ret til at tale i deres egne forsamlinger.

Kelternes stier

Druidernes Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|-----------------|---|--|
| 0 | - | Ingen Krav | <i>Begynder med 2 hp</i> |
| 1 | Naturaldsager | Ansigtstatovering | Læse Keltisk Førstehjælp |
| 2 | Naturalrlærling | Taske, pergament og amulet | Læse/Skrive Keltisk Fremstille pergament |
| 3 | Bard | Kappe med hætte | Amuletkundskab Læse Runer |
| 4 | Ovat | Kniv eller segl Skind | Naturtrolddom 1 æt Urtekundskab 1 æt |
| 5 | Druide | Kåbe i lyse naturfarver og udsmykket stav | Naturtrolddom 2 æt Troldrunekundskab |
| 6 | Stordruide* | * | Naturtrolddom 3 æt |

*) Efter aftale med masterne.

Natur trolddom

Natur trolddom er delt ind i tre æt'er - 1. 2. og 3. æt, som er grupperinger af trolddom efter sværhedsgrad. Når man lærer sig trolddom lærer man evnen til at beherske en af disse grupperinger af gangen, startende ved 1, så 2, og så 3. Har man så lært sig 1. æt kan man altså anvende alle 1. æt natur besværgelser/ trolddomme - ikke hermed ment at man nu kender alle de enkelte besværgelser der findes inden for denne æt. men man kan altså anvende dem hvis man finder dem.

Druiderne

Under træernes kroner mødes de. En samling i et broder- og søsterskab. Her deler de deres viden og taler som ligemænd. Historien genfortælles, fremtiden overvejes og traditionerne holdes i hævd.

I kelternes samfund er druiderne vigtige individer som råder over mange vigtige funktioner: De er rådgivere, dommere, lærere, varetagere af historien og autoriteten der går foran under ceremonier og tilbedelse af guderne. Druiderne er kort sagt traditionens vogtere og sammen med høvdingene eller kongen styre de samfundet.

Druiderne er dem der forvalter kelternes religion, men de er ikke præster i traditionel forstand. Druidetroen er en naturreligion, som centrere sig om naturens elementer og aspekter, specielt træerne, lyset og vandet er ophøjede elementer, hvoraf egen og misteltenen bliver set som særligt hellige. Druiderne fungerede i de religiøse praksisser ikke som mæglere af det guddommelige, men som dirigenter, vejledere og vogtere af ritualernes riter.

Stridens stier

Krigsmandens Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|---|-----------------------------|-------------------|
| 0 | - | Ingen Krav | Begynder med 2 hp |
| 1 | Soldat rekrut | Bælte, Daggert | Slå ud |
| 2 | Soldat menig | Våben og skede/våbenholder | +1 hp |
| 3 | Soldat erfaren | Skjold eller våbenkofte | Førstehjælp |
| 4 | Soldat Veteran Titel efter stilling* | Læderbrynje eller slagkofte | +1 hp |
| 5 | Soldat veteran** Titel efter stilling* | ** | Tortur |

*) Eksempler på titler - Rohdemester, Kvartermester, eller Bryde.

***) Efter aftale med master.

Krigsmandens Sti

Krigsmand er en bred betegnelse for de folk, der på den ene eller anden måde har lært nogle basale våben færdigheder. Som krigsmand er du ryggraden i en hær, du er fyldt i kamplinjen. Efterhånden som din erfaring stiger, vil både dine evner og dit udstyr bliver bedre rustet til kamp. Set med moderne øjne vil det være typer som konstabler og sergenter der ligger i denne sti. Uddannelsen er i denne sti meget fysik i de første trin og der vil blive lagt vægt på lydighed. Derfor vil tendensen være at en krigsmand naturligt har lært at adlyde ordre uden diskussion og ser dette som en god ting, idet der kan træffes en hurtig beslutning, som kan vende krigslykken.

En krigsmands udstyr

Våben valg: I de første trin vil rekrutter typisk være bevæbnet med "dagligdags" våben, såsom økser, knive og køller. I de senere trin vil man lære anden våbenbrug såsom spyd og eventuelt sværd.

Valg af beskyttelse: Læder var en af de første typer beskyttelse, der blev anvendt da det, da de fleste havde adgang til diverse dyr (køer, geder og svin). Derfor ville de fleste, der levede ad krigens vej, kunne finde råd til at skaffe sig en læderrustning af den ene eller anden slags. Metal er meget sparsomt forekommende, og derfor meget dyrt i de mængder, der skal anvendes til en rustning, for ikke at nævne svært at fremstille - alt dette gør en metalrustning svær at fremskaffe.

Hvis man skal sætte billede på den typiske krigsmand, ville han være iført en lædervams, pelskofte, slagkofte og eje et spyd, en økse og kniv. I de senere trin på stien vil der være små chancer for at kunne besidde en ringbrynje, mens sværd og skjold er mere almindeligt. Hjelme vil typisk enten være af læder eller af normannertypen.

For inspiration - kig på kelternes og germanernes krigsudstyr i perioden fra ca. 500-900.

Stridens stier

Feltherrens Sti

| Trin | Titel | Krav Kostume/Andet | Færdigheder |
|------|---|---------------------------------------|-----------------------------|
| 0 | Page (Soldat menig) | Våben med skede/våbenholder | <i>Slå ud</i> +1 hp |
| 1 | Væbner | Våbenkofte (med din herres farver) | Læse sprog X Førstehjælp |
| 2 | Væbner/Skjoldbærer | Slagkofte eller læderbrynje | +1 hp |
| 3 | Væbner/Bannermand | Sværd og skede/våbenholder | Læse/skrive sprog X |
| 4 | Ridder/Huskarl -Titel efter stilling | Ringbrynje | +1 hp Ridderbrev |
| 5 | Ridder/Huskarl -Titel efter stilling | Ringbrynje, banner og væbner | ** |

*) Eksempler på titler - Rohdemester, Kvartermester, Bryde, Sekundant & Bannerherre.

***) Efter aftale med master.

Feltherrens sti

Feltherrens sti er en overbygning på krigsmandens sti, hvilket betyder at man minimum skal være på trin 2 (Soldat, menig), eller højere for at kunne træde ind på stien. Denne sti går ikke blot ud på at blive en dygtig kriger, men også ud på at lede folk og fordele de opgaver, der måtte være ved at drage på felttog og lede hærenheder. Set med moderne øjne kan man sammenligne det med at uddanne sig som officer. Her uddanner du dig til at stå i direkte tjeneste hos en adelig og det kræver bl.a. at du lærer at læse og skrive.

Skulle du gå hen og vise dig af den rigtige støbning og besidde den krævede mængde tålmodighed, ja så kan det ske, at du ender med at blive slået til ridder/huskarl og opnår rang af stormand, men det er ikke nok bare at være væbner i en lang periode for at blive ridder/huskarl. Man skal slås til ridder/huskarl af en stormand, som mener du har potentiale som ridder/huskarl, og som også selv bærer titel af enten: Baron, Hertug, Markise, Fyrste, Prins, eller af Kongen selv. Dette sker ikke hver dag, da det er en helt særlig ting og ikke mange væbnere forundt. Der er da også mange, som aldrig opnår ridderslaget, og lever et helt liv som væbner.

Jordløse riddere/huskarle

Hvis du er blevet udnævnt til ridder, rejser du som regel om i riget med dit følge, indtil du på den ene eller anden måde kan gøre krav på noget jord. Der er også enkelte, der lever deres fulde liv som jordløs ridder. Som jordløs ridder ligger der ikke nogle forpligtigelser til kongen, medmindre du er slået til ridder af kongen selv, hvilket også tildeler dig ærestitlen "*ridder af riget*".

Riddere/huskarle med jord

Hvis du er ridder og jordejer, er du forpligtet til, på kongens ordre, at stille til krigstjeneste. Har du en højere titel af f.eks. Hjarl, så er du yderligere forpligtet til at stille med et vist antal væbnede mænd i tilslutning til din egen deltagelse.

En feltherres udstyr

På denne sti er det ikke ualmindeligt se krigsmænd bevæbnet med sværd, skjold og eventuelt spyd. Ligesom folk der betræder denne sti ofte er født ud af et samfundslag, hvor det hænder, at man har så mange midler, at en metal/ringbrynje ikke er helt ualmindelig at eje. Som ridder af briterne tillades der enkelte plade dele såsom: skulder, underarm og skinneben's beskyttere, dog ikke tøndehjelme eller brystpladepanser.

For inspiration - kig på det stomandskriger udstyr der fandtes i perioden ca. år 500-1000.