

Velkommen til Forest Wizards Live Rollespils system.

I denne her bog finder du alle de regler du skal bruge for at spille i Forest Wizards kampagne, men hvad skal vi bruge regler til når vi bare er ude og lege?

Vi spiller i det der hedder en "High Fantasy" verden. Nogen kalder det også superhelte rollespil, fordi vi gør ting vi normalt ellers ikke ville kunne, så som at kaste med ildkugler, helbrede sår med magi, eller forvandle os til en sky af flagermus for at flygte fra vores ansvar. For at vi kan få de dramatiske systemer til at fungere, så skal vi have nogle regler. Vi skal alle være enige om at de regler skal følges, for gør man ikke det, så virker systemet ikke, og så kan vi lige så godt bare løbe ud i skoven og tæve hinanden med pinde.

Reglerne er til for at bygge en ramme omkring spillet, og give jer muligheden for at give jer hen til en fantasi om at være en mægtig kriger, eller en magtfuld magiker.

Når det er sagt, så lad os understrege at snydere vil ikke blive tolereret. Man kan glemme noget, eller kommer til at handle lidt for hurtigt og ikke lige tænke sig om, men hvis man gør noget man ved man ikke kan, eller på anden vis snyder, så ødelægger man legen for alle.

Og i sidste ende er den vigtigste regel: **Hav det sjovt!**

Når nu det alvorlige er ude af verden, så lad os gå til det mere interessante. Rollespillet. Hvis du vil dykke ind i verden, og leve dig ind i den, tage en rolle på og leve som den person ville leve, så bare start fra en ende af. Det er også okay hvis ikke du interesserer dig for den slags, men bare vil kunne det basics.

Du behøver ikke kende til hvordan alt fungerer, men ting, så som karakterskabelse, racer, kampregler, og den slags, er alt sammen noget du skal kende til. Det er okay hvis ikke du kan huske det hele på en gang.

Man lærer heller ikke hele sin dansk bog udenad på dag 1 alligevel. Hvis du har spørgsmål, så spørg en Spilleleder. Det vil du aldrig få problemer for.

Vi glæder os til at se dig ude i skoven.

HVORDAN DU BYGGER EN ROLLESPILS KARAKTER

En karakter er mere end de evner du vælger, og det kostume du har på. Det er en person som lever i den verden vi har skabt sammen. De har følelser, tanker, drømme, og mål, og det er op til dig at tage den person på, og fortælle hans/hendes/dens historie.

Verden er stor, og der bor alle slags folk i den, så dine muligheder er endeløse. Det kan måske virke lidt uoverskueligt, så lad os tage det i nogle simple skridt.

Lad os sige at du gerne ville lave en kriger.

Der er mange slags krigere. Bøller, soldater, livvagter, omrejsende fægtemestre, og alle er unikke og har en historie. Men lad os fokusere på, en livvagt. En livvagt har fået til opgave at passe på nogen. Hvem var det du skulle beskytte? Blev du betalt godt for det? Kunne du lide dem du arbejdede for? Eller var de onde ved dig, men pengene var for gode til at du sagde fra? Hvis vi kan svare på nogen af de her spørgsmål, så ved vi allerede meget mere om din karakter.

Lad os sige at du vogtede over sønnen til en handelsmand i Epera. Du blev betalt rundhåndet for dit arbejde, men blev ikke behandlet særlig godt.

Sønnen drillede dig, og gjorde det svært for dig at passe på ham. Da handelsmandens penge så slap op, og han ikke længere kunne betale dig, tog du de mønter han kunne give dig og tog din afsked.

Hvor tog du så hen? Du kunne være rejst til Guvistad for at se om din erfaring som kriger og livvagt kunne tjene dig der.

Hvem arbejdede du for der? Mødte du nogen du kendte? Fik du nye venner? Og hvorfor tog du afsted derfra.

Jo flere spørgsmål du kan stille dig selv om den person du tager på, jo mere interessant karakter kan du bygge dig. Og når vi så ved lidt om dig, kan vi købe nogen evner til ham.

Han har nok brugt rustning, så lad os vælge Rustnings Brug til ham. Han er hærdet efter mange kampe, og har Udholdenhed 1. Så kan han tage nogle flere tæsk.

For at finde ud af eventuelle trusler til hans arbejde, så har vores karakter her været nødt til at tale med nogle kriminelle udskud, og har fået evnen Undergrunds Kontakter. (Så kan vi også spørge hvem de er? Og hvorfor han har snakket lige præcis med dem før i tiden.)

Hvis du vil gøre det ekstra interessant, så kan du finde nogle "Kortsigtede mål", og et "Langsigtet mål". De kortsigtede mål, kan være at samle nok penge til at købe en speciel bog af handelsmanden, eller

få samlet ind til et ritual du skal lave med en ven.

Alt sammen ting du kan gøre inden for 1-3 spilgange. Et langsigtet mål er større og tager længere tid at opnå.

Det kan være at søge hævn over den Nekromantiker der kastede en forbandelse på dig (eller en ven), og få ham til at ophæve den! Det kan være at følge en guds bud, og løse 10 store opgaver inden året er omme.

Alle disse mål er nogen du selv sætter dig. Det giver dig noget at lave, og du kan altid tænke over, "Det jeg gør nu, hjælper det mig med at løse mine mål?" Så mangler du aldrig noget at lave. Og nu står han her. Lad os give ham et navn... Sarsin Yarel, tidligere livvagt, nu eventyrer!

EVNER, ERFARINGSPOINT, NØGLEORD, OG DRUK REGEL

Evnerne som din karakter kan tillære sig, er opdelt i 5 Kategorier:

- Kriger Evner: Der dækker fysisk formåen, styrke, og evner der bruges i kamp.
- Behændigheds Evner: Til de mere snedige og snu karakterer, som går i andres lommer, og bruge snilde og kløgt til at omgå deres fjender.
- Uddannelses Evner: Viden er magt, og uddannelses evner giver dig en masse nyttige evner, som kan hjælpe dig og dine venner med at tjene penge, og opsporer verdens mysterier.
- Magiske Evner: For de få indviede i Mysterierne, og de der studere dem.
- Baggrunds Evner: Du kan vælge en af disse ved start, hvis du ønsker, for at få en ulempe, men også nogle fordele.

Når du begynder en ny karakter får du tildelt 10 Ep (Erfaringspoints), ved at skrive en BG (baggrundshistorie) og sende den til din spilleleder, (GM) får du tildelt alt mellem 1-5 bonus Ep.

Hvis du tager en ny spiller med i skoven får du også 1 ekstra EP.

Når du starter din karakter, så skal du beslutte dig for om du vil have en Baggrunds Evne.

Denne evne giver dig nogle ulemper og nogle fordele, og er ment til at give din karakter mere dybde.

Måske har du brugt hele dit liv med næsen i bøger, og har derfor aldrig lært Kriger Evner. Måske er du adelig, født til storhed.

Evner skal altid købes i rækkefølge, så f.eks. kan du ikke købe Nævekamp 5, før du har købt op til Nævekamp 4.

Nogle af evnerne kan kun købes ved karakterskabelse, og kan ikke købes med Erfaringspoint.

De er markeret med en lille stjerne * ved enden af navnet på evnen. Når du har købt dine evner, så får du dem udleveret på et kort, hvor deres regler står på.

Du skal altid have de kort på dig, så du altid kan se hvad du kan, og så der ikke opstår tvivl om hvordan evnerne virker.

Det kan ske at du får en bedre udgave af evnen, og så bytter du bare kortet med den dårligere evne ud.

Når spillet slutter, får du udleveret et Ep. Det er for at vise at din karakter har lært noget nyt om sig selv og om verden, og dette kan du så købe nye evner for næste spil.

Nominering til ekstra Erfaring:

Godt rollespil, og fede scener skal belønnes.

Hvis du har set nogen spille virkelig godt t rollespil, så kan du nominere dem til at få ekstra Erfaringspoint.

Du kan også selv blive nomineret, hvis du har lavet fedt spil for de andre omkring dig, og har levet dig ind i din rolle, og vist det til andre.

Nogle gode eksempler kan være at du har haft en duel med en edsvoren fjende, men vælger med store ord og tilgivelse, at lade ham leve. Hele byen har set at du har været nådig, og at du er en stor helt.

Du kan også have været offer for tortur, og har spillet på de uhyrligheder som skurkene har gjort ved dig.

Måske er der en der har været såret i en kamp, så du hjælper dem ved at læge deres sår, og imens snakke med dem.

Få dem til at fortælle om deres hjemland, og hvorfor de er blevet en eventyrer. At vise interesse for de andres roller, kan give nogle rigtig spændende scener.

ISR'er (Ikke Spiller Roller) også kaldet NPC, kan også melde tilbage til Spillederen, at de har set en spiller gøre noget flot og stort, og derved blive nomineret.

Nomineringer foregår når vi har debriefing, og dagen er ved at gå på hæld. Det skal dog også siges, at jo mere man bliver nomineret, jo

større og bedre rollespil skal man bedrive før man bliver indstillet til mere EP.

Og har man en gruppe venner der bliver ved med at nominere dig, godt rollespil eller ej, så vil det blive taget som et forsøg på at snyde sig til mere Erfaring, og straffet derefter. Så spil fair, og gør dig fortjent til det ekstra EP. Så føles det også bedre at få.

Nøgleord:

Mange evner, og især magiske evner, påvirker dig som spiller. For at gøre det nemt at vide hvad en effekt gør, er de fleste af dem beskrevet med Nøgleord. Disse ord beskriver en effekt som en besværgelse kunne have på dig. Vi tager dem lige hurtigt, så skal vi nok se på nogle eksempler.

-Paralyse: Du kan ikke bevæge dig, eller snakke.

-Bange: Du skal flygte fra kasteren, eller nærmeste person, til denne ikke kan ses når man kigger sig omkring efter dem.

-Syg: Kan kun gå, og skal spille at man langsomt bliver mere syg.

-Blind Du skal rollespille at du ikke kan se noget.

-Stum Du må ikke tale, og kan ikke kaste besværgelser der kræver talte riter.

-Smerte: Gør dig Ukampdygtig, og du skal rollespille at du er i smerte.

-Charmeret: Behandler den der charmerede dig, som din bedste ven.

-Usårlig: Kan ikke tage skade.

-Ukampdygtig: Kan ikke slås, eller kaste magi, eller bruge evner. (Med undtagelse af Udbryder Konge

Et eksempel kunne være en troldmand der var træt af at høre på en Goblin der talte grimt til ham.

Troldmanden siger sin rite for besværgelsen Smerte, peger på Goblingen og siger "Smerte! Så længe jeg peger!" og Goblingen kaster sig til jorden og vrider sig i smerte! Goblingen ved nemlig at Smerte besværgelsen putter en Smerte effekt på ham.

Teksten til Smerte nøgleordet siger nemlig; ” Smerte: Gør dig Ukampdygtig, og du skal rollespille at du er i smerte.” Men Goblinen har en ven, som løber over, og lægger en hånd på skulderen af troldmanden og siger, ”Charmer Person, du er Charmeret i 10 minutter. Hey, kan du ikke lade min ven gå? Han har lært sin straf.”

Troldmanden ser på sin nye bedste ven og nikker, og lader Goblinen gå. Han ved nemlig at Charmeret nøgleordet siger at den der har kastet besværgelsen på ham, er hans bedste ven. Og han har fået at vide at det er de næste 10 minutter.

Et andet eksempel kunne være at der er en der dukker op bag dig, og slår dig ned med evnen Bonk, og en kølle. Du er slået bevidstløs i 10 minutter, og er derfor Ukampdygtig.

Så gør dig selv en tjeneste, og lær de her Nøgleord. Så kan du bedre reagere når nogen gør noget ved dig.

Druk Regler:

Din karakter kan drikke lige så mange glas alkohol som du har Krospoint og Midlertidige Krospoint sammenlagt. Får du mere at drikke derefter er du fuld, og tæller som Ukampdygtig. Du kan dog stadig bruge Nævekamp.

KAMP REGLER :

Krig og kampe er en uundgåelig del af vores virkelighed. Men hvornår er det ”en kamp”? Hvordan virker mine Krospoint? Hvad i alverden er Midlertidige Krospoint?! Bare rolig, vi går det igennem nu.

Nævekamp:

Det er ikke alle kampe der skal løses med trukne sværd. Nogle gange er det bare en uoverensstemmelse mellem to personer, og hvis ikke de kan snakke sig til fornuft, så må næverne tale! Så længe at ingen har trukket våben endnu, så kan du starte en Nævekamp. Når du vil starte en Nævekamp, skal du gå op til den du vil slås med og fortælle dem hvor meget Nævekamp du har.

Hvor meget du har fremgår af den race du har valgt at spille, plus hvad end evner du har der lægger til Nævekamp.

Så skal ham du udfordrer fortælle dig hans Nævekamps værdi. Den der har højest vinder.

Et eksempel kunne være at en gut går forbi en stor ork, og spilder hans øl. Den store ork går over og lægger en hånd på spillerens skulder, og siger, ”Nævekamp 6.” Den han udfordre skal så fortælle ham sin

Nævekamps Værdi. I det her tilfælde, er det en Elver med en stak bøger. Han har en Nævekamps værdi på 3. Han siger så, "Nævekamp 3." Og så udspiller de to spillere, en showfight. Altså, de lader som om, at de slås, men UDEN at røre ved hinanden.

Man må IKKE, gribe fat i hinanden, eller løbe fra kampen. Hvis du vil flygte fra en fjende, skal du løbe før han er inden for armslængde af dig. Og kan han løbe hurtigere end dig, så kan han starte en nævekamp, med mindre at du trækker et våben...

Vinderen af Nævekampen er, den med højest nævekamp, og taberen bliver slået bevidstløs i 5 minutter, men har ellers ikke taget egentlig skade. Har man lige meget nævekamp tager man et hurtigt spil sten saks papir, vinderne der, vinder nævekampen.

Kamp:

Når et våben bliver trukket, er det ikke for sjov mere. Så gælder det liv eller død.

Når du, eller din modstander har trukket et våben, er Nævekamp ikke længere en mulighed.

Dine Regel Kort kan ofte nævne at "Du kan 1 gang per kamp...". Men hvad er "En Kamp"? Når to grupper sider trækker våben og begynder at svinge dem imod hinanden, så er en Kamp startet.

Så længe at de to sider stadig slås, så er Kampen i gang. Først når en side har vundet kampen, og der ikke er flere angribere, eller de har overgivet sig, så er Kampen slut. Hvis nogen så begynder at angribe igen, så starter en ny Kamp. Man kan altså ikke bare løbe væk fra en kamp, og så løbe tilbage igen, i den tro at så kan man bruge sine evner igen.

Kommer du tilbage fra de døde/døende, midt i en kamp, er kampen stadig i gang, og dine evner er ikke klare igen. Så brug dine evner med omtanke!

Kropspoint, Rustningspoint, og Midlertidige Kropspoint:

Hvor meget liv du har, eller hvor mange slag du kan tage før du ligger døende, er bestemt af dine Krops Point (Kp), dine Rustnings Point (RP) og dine Midlertidige Krops Point (MKP). Kropspoint, er din krop som den er, uden rustning, uden magi, bare ren muskler og træning. De er det sidste du mister, når du bliver slået på.

Rustningspoint, kommer fra det panser du har taget på for at beskytte

dig selv. Hvis IKKE du har Rustnings brug evnen, så får du (+1 for Læderrustning, +2 for Ringbrynje, og +3 for Pladerustning.) Du ved endnu ikke hvordan du skal bære den ordentligt.

Hvis du køber evnen, så bruger du de værdier som Rustningsbrug fortæller dig du får for din rustning (+2 for Læderrustning, +4 for Ringbrynje, og +6 for Pladerustning.) Dine armskinner og benskinner tæller IKKE for noget, men beskytter mod afhug evnen hvis du har Rustningsbrug. Hvis du for eksempel har både læderrustning og ringbrynje på, så lægger du de 2 tal sammen, dog kan du max bære 2 slags rustning samtidig

Rustningspoint kommer ikke tilbage af sig selv, og skal "helbredes" hos en smed.

Rp forsvinder før dine Kp forsvinder.

Midlertidige Kropspoint repræsenterer kampgejst, magi, eller andet er har givet dig mere liv. Det kan komme fra mange forskellige steder, og så længe de ikke kommer fra det samme sted, så kan man godt lægge dem sammen.

Så har du lyttet til en Kunstner, der har givet dig +1 Midlertidig Kropspoint, og en Præst der har gjort det samme, så har du $1 + 1 = +2$ Midlertidig Kropspoint.

De er altid de første der forsvinder når du tager skade.

Lad os se på et eksempel på alle tre typer. Et menneske har 3 Kropspoint. Han har så også Udholdenhed 1, så han har 4 Kropspoint. Så tager han en læder rustning på. Men da han ikke har Rustningsbrug så får han kun 1 Rustningspoint for det. Så velsignes han af sin lokale præst, som giver ham 1 Midlertidig Kropspoint. Nu kan han så tage imod $4 + 1 + 1 = 6$ slag før han lægger sig. Han går ud i kamp og er på den forkerte ende af en Trolds kølle.

Trolden rammer ham og siger "3 i skade!" Før forsvinder hans Midlertidige Kropspoint, og så går det igennem hans Rustningspoint, og så rammer det sidste hans Kropspoint, og efterlader ham på 3 Kropspoint, og en ødelagt rustning. Et sidste slag fra Trolden, igen med 3 skade, bringer ham på 0 Kropspoint. Og hvad så nu?

Døden:

Når du rammer 0 Kropspoint er du døende. Du er ikke helt død endnu, så læg dig ned (hvis det er mudret eller vådt, kan du nøjes med at sætte dig på hug), og spiller at du er enten besvimet, eller ligger og bløder ud på jorden. Hvis ikke du bliver helbredt af en læge eller magibruger, så vil du efter en 5-10 minutter dø.

Hvis din gud har et tempel/kirke i spilområdet, så går du derhen, og kommer tilbage til livet med 1 Kropspoint. Har du ikke et sted at komme tilbage, går du til Gudernes Lund/Kirkegården og kommer tilbage til Livet.

(Spørg din Spilleleder hvor dette er.)

Hvis du ligger på 0 KP, og der kommer en og giver dig 1 Midlertidig Kropspoint, kan du rejse dig som normalt. Kommer der derimod nogen med en kniv eller andet våben og rollespiller at de gør det helt af med dig, dør du med det samme, og skal blive liggende i 5-10 minutter før du går til genopstandelse. Det kan jo være at de har planer med din krop.

En Nekromantiker kunne måske bruge den til at lave en zombie ud af. Lad være med bare at rejse dig op og gå, giv de andre tid til at lave noget rollespil med din død. Det er god stil.

Død er ikke noget som beboerne i vores verden har skullet bekymre sig om i årtusinder. Det er normalt at falde i kamp og genopstå senere i sin guds område, eller et lignende sted. Kun de få hvor Skæbnegudinden har besluttet at det er deres tid, dør for alvor, og deres sjæl går til deres guds rige.

RESOURSER

Handelsvare, luksus genstande, og andre ting man kan finde i miner og i skoven er Resourser. Disse kan være krav i ritualer, kan hjælpe jeres samfund med at blomstre.

De er også ingredienser i visse opskrifter, og nogen skal bruges til at bygge bygninger med.

De kommer i tre kategorier:

Fødevarer, Byggematerialer, og Ingredienser.

-Fødevarer er alt der kan spises: - Frugt - Øl - Brød - Korn – Kød

-Byggematerialer bruges til at lave bygninger, reparere rustninger, og en masse andet: - Skind - Jern - Træ – Sten

-Ingredienser som oftest skal bruges i opskrifter eller ritualer - Giftige Svampe - Urter - Alkymiske Ingredienser

Måden du får indsamlet resurser på, er enten ved at købe dem hos den Handlende. Han har hver spilgang en mængde forskellige resurser han kan sælge dig. Eller du kan gå ud og finde dem selv.

Hvor meget du får ud af at samle ressourcer, afhænger af to ting. Hvor du gør det, og om du er uddannet til at samle det (Om du har et

Håndværk der relatere til det) - At indsamle uden et specielt område, og uden et Håndværk, giver dig 1 af den resurse du vil indsamle. - Er du også uddannet til at indsamle den specifikke resurse, giver det yderligere +1 resurse.

Altså, hvis en skovhugger går ud i skoven for at fælde et træ for Træ resurser, får han 1 + 1, fordi han har valgt Skovhugger som sit Håndværk

Går han derimod ned til Eklunds Kro og går på rov i hans øltønder, får han kun 1 Øl.

Nogle resurser kan kun laves, eller indsamles, hvis der er et område lavet til det. Og det kræver at der er nogen der bygger det.

Al resurse indsamling tager 15 minutter at færdiggøre, og skal meldes til den Handles Ansvarlige før man går ud.

Uden et Håndværk, og uden en gård eller mine at samle ressourcer i, kan du stadig gå ud i skoven og samle disse resurser.

- Frugt- Urter - Giftige Svampe (Ikke i December, Januar, og Februar) - Kød - Skind - Træ – Sten
- Ressourcer der kræver en speciel bygning eller område for at blive samlet: - Korn (En mark eller bondegård) - Jern (En tilbygning til Minen) - Brød (Et Bageri) - Øl (Et bryghus)
- Hvis man ønsker at kunne samle Urter, Frugt, og Giftige Svampe i vintermånederne, så skal man lave en speciel bygning til det. F.eks. et Drivhus, eller svampegrotte.

-

Alle områder, på nær skoven, kan maksimalt producere 10 resurser på en spilgang. Skoven kan afgive 25 pr. spilgang. Når de er blevet opbrugt, kommer der ikke mere før næste spilgang, så brug dem med omtanke. Det kan ske at mystiske hændelser, eller held/uheld, ændre på hvor mange resurser der er.

Bygninger:

Siden vi ikke kan lave rigtige bygninger, så må vi gøre det på anden vis.

En væg skal illustreres ved enten at bygge en væg af pinde og grene, der, når spillet er slut, skal lægges ned igen, så dyr og andet vildt kan gå hen over det. Man kan også tage en snor med stof bånd, og spænde det ud imellem træer og grene, for at vise at her er en væg.

En dør er en tyk gren med et Hvidt stofbånd bundet om. Er der ikke en Lås på den, kan den åbnes af alle.

Priserne i resurser for at bygge en ny bygning er således:

- En væg, 5 voksenskridt i længe = 1 Sten og 1 Træ

- Et ressourceområde = 4 Sten, 4 Træ, og 2 Jern
- Alle nye bygningsprojekter skal godkendes af en Spilleleder

PENGE OG SØGEREGLLEN:

Den Kendte Verden, kører rundt på et møntsysteem.

Der er tre mønter der er i omgang, og disse er Kobber Ørne, Sølv Løver, og Guld Drager.

10 Kobber Ørne = 1 Sølv Løve 10 Sølv Løver = 1 Guld Drage.

Når du laver en ny karakter, så får du 2 Kobber at starte ud på. Er du Adelig, så får du 10 Kobber i stedet for. Med Evnen Håndværk kan du, for hver gang du har købt Håndværk få 2 Kobber ved hver spilstart. Er ærligt arbejde ikke dig, så kan Indbrudstyv tjene, betydeligt mere. Men med større risiko.

Søge reglen:

Hvis du støder på en anden spiller, eller et monster, der er faldet i kamp, kan du gå deres lommer og punge efter for penge, spilgenstande, og andre skatte.

For at gøre dette skal du sætte dig ved siden af dem, med en hånd på deres skulder (eller endnu bedre, rollespille at du gennemroder deres lommer), og langsomt tælle til 30 (1/2 minut) Når du har gjort dette, så skal den du har søgt vise dig alle sine spil genstande der er i den ene lomme eller taske du har søgt, du må nu vælge hvad du vil stjæle, Vil du se om der mere at komme efter skal du søge igen på en ny lomme eller taske

De skal IKKE give dig deres offgame ting, såsom punge og mobiltelefoner, kun ting som er en del af spillet. Skulle du støde på en der har evnen Skjulte Lommer, så tager det 5 minutter at gennemsøge dem, og ikke 1/2 minut. Når du begynder at søge dem, så skal de fortælle dig om de har Skjulte Lommer.

Du behøver ikke slå personen ihjel for at gå deres lommer efter. Hvis de er bundet, bevidstløse, eller holdt fast med magi så de ikke kan bevæge sig, så kan du også gå i deres lommer.

MAGI, MAGISKE GENSTANDE, AURAER, RITUALER OG MASSE

MAGI :

Magi blev givet til de første dødelige i tidernes morgen. Det kommer dog i forskellige afskygninger, og det at kanalisere magien igennem sig, kan have interessante konsekvenser for kroppen. Det kræver meget af krop og sjæl at bruge magi, og de der studere de forskellige skoler af magi, er

enormt stærke i sjæl og magisk potentiale, men svage i kroppen. Der findes seks skoler af magi:

- Arkanisme: er grundskolen der går forud for Elementalisme og Nekromanti, samt den forbudte skole Mentalisme.
- Elementalisme: Hvor du bruger elementerne til at skade og hjælpe. Du skal lære Arkanisme 2, før du kan lære Elementalisme.
- Nekromanti: Hvor du kommunikerer med udøde, og skaber zombier. Du skal lære Arkanisme 2, før du kan lære Nekromanti.
- Mentalisme: Hvor du påvirker folks følelser og tanker. Du skal lære Arkanisme 2, Før du kan lære Mentalisme.
- Druide Stien: Hvor naturen og skoven er din ven, og andres fjende. Kræver ikke Arkanisme.
- Mirakelmager: Hvor du kanalisere din guds helende, og sommetider destruerende kræfter. Kræver ikke Arkanisme.
 - Mentalisme bliver set ned på i den kendte verden, og derfor går alle med evner inden for mentalisme, stille med dørene når det kommer til at vise deres evner.

Druide Stien er ikke forbudt, men ses ned på som en mindre form for magi.

Gokkler:

Nogle magier kræver det som vi kalder gokkler, eller magiske objekter på almindeligt dansk. Disse gokkler er beskrevet under de magier som kræver en gokkle. En anden vigtig detalje at huske omkring magi, er at man skal altid stå stille når man siger sin rite (magiske remse) samt hvis magien beskriver at magien fortsætter så længe der peges, må man ikke flytte sig mens man opretholder magien.

Ritualer:

Ritualister kan i spil, forsøge sig med at fremkalde store magiske kræfter det gøres ved at indsamle de remedier, man tænker skal bruges i ritualen.

Nu mere man bruger på at lave ritualen, nu større chance er der for at det lykkes at kaste magien Et ritual vil som regel være opdelt i tre stadier: Opbygning, Formål, Afsending. For at ændre verden skal der energi til. Dette kan gøres igennem riter, taler, afbrænding af ofre, dans

og sang. Når man så har Opbygget nok energi, så giver man den et Formål. Hvad det så end er, om det er et magisk skjold, at transmutere en resurse om til en anden, eller gøre marker mere frodige. Når Formålet så står klart for alle deltagere, skal det Afsendes. Dette er ritualets finale, hvor trommerne bliver stille, og lysende slukkes, kraniet knuses, eller hvad end der nu afslutter ritualet.

Magiske genstande (GYF):

_Magiske genstande eller Gyffer kan komme i mange former som fx. fortryllede sværd eller andet. Når du finder en magisk genstand ude i spil, vil den have et Lilla bånd om sig. Der er også et tal, enten på båndet, eller på en seddel. Før genstanden kan tages i brug skal den identificeres af en troldmand eller en ritualist. Når det er gjort, så går du til din Spilleleder som giver dig dens GYF (Giver Yderligere Fordele) kort, som så forklare hvad tingen gør. Bemærk, at en GYF kan stjæles fra dig, hvis du dør, eller hvis du efterlader den et sted.

Masse magi:

Nogle Væsner opnår en så stærk forbindelse med deres magi, at de kan kaste noget af det som en masse besværgelse.

Masse magi kræver stadig gokkler, som den almindelige magi samt rite. Men i stedet for kun at påvirke den der bliver ramt af magien bliver mange ramt.

Man symbolisere masse magi ved at holde armene udstrakt i en cirka 45 grader vinkel. Alle inde for vinklen bliver påvirket af magien.

Nogle NPC'er vil have evnen, til at kunne kaste magi i masse form uden nogle rite eller gokkle krav

RELIGION:

Når det så er sagt, så er religion en del af hverdagen i vores verden, og guderne er blevet set gående iblandt folket fra tid til anden.

Det siges at guderne ser på os igennem stjernerne, månen, og solen, og ser vores handlinger.

Når de ikke selv er til stede har guderne Mirakelmagere til at gøre deres arbejde.

Mirakelmagere er guddommelige troldmænd, præster, der kanalisere deres guds kræfter, og forkynder deres ord. Alle guderne har hver deres område de står får, og det er præsternes opgave at sørge for at det bliver passet. Nogle gange kan det skabe konflikt med de andre præster i området, men så må de dødelige jo bare finde ud af det.

Guder:

Den gamle tro:

Tirakan - Solguden, Magiens Fader, De dødeliges beskytter

Bean'na'aonaigh - Måneguden, Magiens Moder.

Ava - Havets, søens og flodernes gud, Helbrederen, Livets Moder.

Malfalor - Forandreren, Forbandelsernes herre

De nye guder;

Berendon - Civilisationens Fader, Sprogets forkynder, Handlens herre.

Roleus - Krigerguden, Den Ærefulde Kriger, Den Hvide Flamme.

Lormund - Håndværkets gud, Formskaberens.

Caedemus - Blodig og voldsom kamp, Massakrens herre

Baazran - Dødsguden, Den Fredsommelige Død, Overgangen fra liv til død.

Decrementi - Udødens gud, Den udøende