

# Ork sættet version 2.3

Grønhuderne generelt .....	2
Grønhuderne ved Weisburg .....	4
Orker .....	4
Goblin .....	6
Race Karrierer .....	8
Basis karrierer .....	8
Avancerede karrierer .....	9
Alkymist stien .....	14
Shaman stien .....	21
Gork og Mork .....	23
Formular .....	23
Store Waaaargh .....	25
Lille Waaaargh .....	27
Copyright Notice .....	30

## Forord

*Orkerne ved Weisburg adskiller sig fra deres racefælder andre steder i Den Gamle Verden, ved at være mere civiliserede. De er ikke nær så aggressive som mange af deres andre racefælder, og deres stamme lever i en skrøbelig sameksistens med weisburgs borgere, og bliver endda engang imellem lukket ind i byen.*

*Dog er gamle vaner ikke sådan at slippe af med, og det sker ikke sjældent at orkracens råstyrke og aggressivitet bryder ud i lys luge, og frygtelige opgør opstår. For i deres samfund bestemmer den stærkeste, og mest brutale ork, skønt stammens åndelige leder også nyder stor respekt.*

*Mvh.*

*Mads B.K.*

# Grønhuderne generelt

Det er forkert, at omtale orker som dyr, for egentligt nedstammer de fra svampe. De bliver groet ved deres landsbyer, hvor svampene med tiden udvikler sig til humanoider og får både ben og arme. Grønhuderne "udklækkes" fra svampene og løsriver sig som fuldt udvoksede individer. Hvilket er grunden til, at man aldrig ser grøn hudernes børn i deres lejre. De starter dog som små individer og i takt med at de stiger i stammens hierarki, og dermed får tilkæmpet sig det gode mad, bliver de større og stærkere. Hvorefter de udvikler sig til de orker, som menneskene ofte støder på ved deres grænser eller i de mørke skove, der strækker sig over store dele af grænseregnet.

Det er dog ikke de normale blodtørstige grøn hudere, der findes så mange andre steder i grænseregnet, som man støder på ved Weisburg. For normalt har orkerne ikke en ærlig tanke i deres relativt korte liv, ud over hvornår de skal sove, spise og hvilken ork de skal tæve næstegang, for at få en bedre status i stammen. Ligeledes er Goblinerene i området langt snedigere end man ser så mange andre steder, det hele stammer tilbage, fra dengang verden gik i tu og kaos stak sit fordærvede ansigt frem...

## Alteret

Legenden fortæller at mørkeelverne for mange år siden så sit snit til at indledte en invasion fra syd, mens kaoskrigerne kom strømmende over de nordlige bjerge som en sort tidevandsbølge og truede kejserrigets nordlige grænser. Med sig bragte elverne deres rædselsfulde uhyrer, taktiske snilde og mørke magi. Længe huserede elverne i de sydlige egne, og det siges, at da de endelig blev jaget bort, blev landet aldrig det samme igen, for elverne havde efterladt sig meget ulykke. Skov var brændt, søer forgiftede og orkernes territorialgrænser var sprængt!

Dybt i skoven havde de sidste elvere gemt sig, og længe holdt de stand. De kæmpede som stod deres mørke fyrstinder og piskede dem over rykken. Det var mørke tider og det grønne blod flød i skovende, som en forårs bæk nå det første sne i bjergene begynder at smelte. Efter mange hårde kampe, måtte denne sidste bastion flygte en stille forårs nat i ly af mørket. Men det var ikke småting de efterlod sig. Deres fortet blev røvet og mange skatte skiftede hænder den sommer, og de stammer der slog sig ned i området, levede i stor velstand i årene derefter.

Men den største af elvernes skatte blev først fundet mange år senere, snedigt gemt under fortets port som det var, stod det mørke alter gemt, som elverne i deres fanatisme søgte at forsvare for enhver pris. Mange år stod det uvirksomt hen, til en navnløs ork døde for sine frænders pile, og dens grønne blod væddede den golde jorden. Langsomt sivede det ned igennem mulmet, et stille offer på et forlængst glemt alter.

Nyt liv blev pustet i det gamle alter, og mange rænker blev smædet i ly af jordens omsluttende mørke. Snart oprind den dag, hvor en ung Shaman betradte fortet med sine bare føder, draget til elvernes ruin af alteret kalden. Gruums høgeøjje, blev han senere kaldt, skønt hans navn for længst er glemt af orkerne. Det blev start på en ny tid for grøn huderne, såvel som for alteret. Snart mættedes jorden dagligt af offerblod og alteret lod orkerne drages mod det. Det havde kun foragt overfor den larmende tomhed der fandtes i orkernes sind, og de få og simple tanker og rænker der opstod der, var ikke sammenligneligt med den tilfredshed den fik, ved at se elvernes århundrede lange planer udfolde sig. Langsomt ændrede den orkernes umælende sind, til de blev tænkende individer, der ikke kun var styret af deres blodtørst og mest basale instinkter. Sammenlignelige med Elverne blev orkernes indsigt aldrig, men nok til at smæde ranker mod deres mindre begavede fæller blev det dog til.

Det førte til mange konflikter og endte i et mægtigt slag, hvor de begavede orker mødte deres banemænd og lede et betragteligt nederlag på slagmarken. Efter deres Shamaners fald, spredtes denne race af

begavede orker sig for alle vinde. De der ikke blev jagtet ned og slagtet af deres mere brutale racefælder, flygtede langt, langt bort fra denne forheksede egn, der skabte dem.

## **Pagten**

Det skete således, at en gruppe begavede orker blev jagtet langt mod nord, helt op til byen Weisburg. Her søgte de ly i den nærliggende skov, og nød godt af hvad den bød dem af både mad og drikke i ugerne der fulgte.

Da ville skæbnen, at Gerheart Müller en tidlig morgen i horisonten så den største gruppe orker, han i sit liv havde set. Det var dog ikke de begavede orker, som havde søgt tilflugt i skoven, som Gerheart så, men den horde af deres blodtørstige racefælder, der jagtede dem. Da var gode råd dyre for den arme møller, der straks sadlede sin hest, og stred sig ind til Weisburg alt hvad remme og hest kunne holde. Længe var mødet der blev holdt i byen, for fremtiden var usikker og alt tydede på, at kun få ville overleve til at opleve morgendagen.

Netop den dag valgte de begavede orker at sende en gesandt til byen, for at gøre krav på skoven, som de få uger forinden havde bosat sig i. Dette mente de, måtte gøres inde i byen sendte sin militær ud for at kræve den tilbage. Stor var opstanden ved orkens ankomst, men større var den, da orken fremlagde sit ærinde. Det blev aftalt, at prisen for skoven, var de begavede orkers hjælp mod den fremstormende styrke, der snart ville stå for byens porte.

Mangen en ork og menneske døde den følgende tid, men således gik det til, at orkerne bosatte sig i skoven nær Weisburg; i relativ fred med dens mennesker.

# Grønhuderne ved Weisburg

Der er generelt to typer grønninger i området; orker og gobliner. De er begge et nomade folk, der lever af hvad naturen bringer dem. Orkerne i området er langt mere intelligente end deres sædvanlige racefæller, der blot er umælede dyr, der drives af deres blodtørst og basale instinkter. De begavede orker er dog langt fra så intelligente som mennesker, men de er stabile nok og husker tilstrækkeligt til, at kunne indgå primitive aftaler med mennesker. Goblin racen har derimod altid været snu, og med alterets påvirkning er dette karaktertræk blevet forøget, de ynder at spille uvidende når de snor de dumme mennesker om deres lillefinger, eller snyder orkerne til at gøre deres ærinder. For hvad goblinerne mangler i fysisk styrke, det har de i kløgt, snedighed og ondskabsfuldhed.

## Orker

Orkerne er hadet af mange mennesker, fordi der igennem tiden har været mange slag mellem disse to racer. Orker er ikke særlig kloge af natur, selvom der indimellem er enkelte af dem, som besidder en – for dem – meget høj intelligens. De behersker dog fint talens brug, og benytter sig ikke af "babysprog", de er dog lidt langsomt opfattende og mere aggressive, end menneskene er vand til.

Ofte bliver orker større jo mere magt de har i deres stamme (den magt de har, har de fået ved at dræbe den tidligere indehaver af positionen i stammen – for INGEN ork giver magt fra sig frivilligt). Får ens orkrolle mere magt i dens stamme, er det en god ide at iføre sig et større kostume (der stadigvæk virker troværdigt) til næste spilgang. Skulle en ork miste magt, og af en eller anden grund overleve det, vil den blive mindre (skifte til et mindre (imponerende) kostume). For at repræsenterer dette får lederen af ork stammen en række evner, som også står beskrevet i positionssættet:

### Ork Bos

- +2 ekstraordinære helbredspoint (HP)
- + Regenerering (Du vågner altid på fuld HP efter en kamp, men regenererer ikke HP i kamp).
- + Frygtløs I (ikke påvirket af den første formular med effektordet "Frygt", som kastes på vedkommende i løbet af spilgangen)
- + Immun til gift II
- + Evnen: "Kom her!!!" – Undgå pistolskud ved at trække en underordnet ind foran dig.

Lederen har som den stærkeste i flokken tilkæmpet sig en nogenlunde stabil position, men de eftertragtede pladser i hierarkiet lige under ham, er der ofte stor rift om i ork gruppen. "Stor orkerne" kaldes den gruppe af orker, der med deres råstyrke og voldelige adfærd har tilkæmpet sig en hvis respekt i flokken, og ånder deres leder tungt i nakken for at over tage hans position, når hans tid er omme. De sidder dog mere løst i det, og det sker ofte, at de bliver udfordret i deres position af orker fra en lavere del af hierarkiet. For at repræsenterer Stororkernes position får de følgende:

### Stor ork

- +1 Ekstraordinært helbredspoint (HP)
- + Evnen: "Kom her!!!" – Undgå pistolskud ved at trække en underordnet ind foran dig.
- + Specielt: Der kan kun være 1 stor ork for hver fem orker den pågældende spilgang, så var der 3 stor orkers sidste spilgang og kun plads til to i denne spilgang, må de slås om, hvem der er stærkest...

Husk at ovenstående ikke skal ses som en måde blot at få flere HP på. Det skal rollespilles!

Orker bruger sjældent gift til at komme af med rivaler (dog ingen regel uden undtagelse) – de foretrækker derimod at afgøre tvister og nag ved fysisk kamp. Masser af kamp. Kan orker ikke finde en ydre fjende at kæmpe mod, har de ingen skrupler over at tæve hinanden. Man skal jo finde frem til hvem der er stærkest og mest værdig til at lede. Her er orkshamanen dog en undtagelse. En orkshaman er ikke så fysisk stærk som de andre orker, men de nyder stor, stor respekt i stammen – de kan ligefrem blive ledere af en orkstamme!

Orker og gobliner går ofte sammen. Men i sådanne forbund, er det orkerne der bestemmer – i hvert fald ifølge orkerne. Får orkerne ikke deres vilje, har de en tendens til at tæve goblinerne eller ligefrem spise dem, men husk at det også skal være sjovt for den der spiller goblin. Derfor er ork-goblin alliancer meget skrøbelige. Medmindre at goblinerne selvfølgelig indordner sig helt under orkernes styre eller formår at snyde Orkerne, så de tror, at det er dem der bestemmer.

**Krav:** Orker skal være sminket grønne i huden – det vil sige alt synligt hud, som kostumet ikke dækker. Orker skal endvidere gerne være store i bygning – helst over 1.65m, men der er mulighed for undtagelser. Ansigtspoteser, som fx ører, pander og næser, er ikke et krav, men vi ser dem gerne alligevel.

**Racefordele/-ulemper:** De tre karriereskift efter det første får orkerne en evne, som beskrevet nedenunder.

**Start evne:** De starter med et basis HP på 4 HP (til forskel fra mennesker hvis basis HP er 3).

**Andet karrierer skifte:** Immun til gift I

**Tredje karrierer skifte:** Race HP I

**Fjerde karrierer skifte:** Race HP II

### **Eksempel**

Erik spiller ork og er kriger. Han har følgende karrierer:

Ork rekrut

Ork soldat

Ork Veteran

Han har derfor +3 HP fra sine karrierer, og fra sine 2 karrierer skift, får han evnen "Immun til gift". Derudover har han tilkæmpet sig positionen som storork i gruppen og får derfor +1 ekstraordinært helbredspoint (HP).

Dermed har han følgende antal helbredspoint (HP):

4 HP (basis) + 3 HP (karrieren) + 1 HP (position)= 8 HP

Derudover har han en ringbrynje, som dækker torso og armene, samt en slagkofte, hvilket tilsammen giver ham 5 RP, så hans samlede kamp gejst (KG) er på:

Kamp gejst: 8 HP + 5 RP = 13 KG

# Goblin

*"Gobliner lærer fra en tidlig alder at indynde sig hos orkerne, dem der ikke lærer det, ender somregel på middagsbordet..."*

Gobliner finder man i skoven sammen med orker.

Gobliner er mindre end orker og ikke nær så stærke. De er noget mere snu og er generelt klogere end orkerne. De kan være utroligt snedige og ondskabsfulde; og mange ynder at stikke hinanden eller orkerne i ryggen, hvis de kan komme til det. Orker og gobliner går ofte sammen. Men i sådanne forbund, er det bedst at orkerne tror, at det er dem der bestemmer... Får orkerne ikke deres vilje, har de nemlig en tendens til at tæve (eller spise) goblinerne. Derfor er sådanne alliancer meget skrøbelige. Medmindre at goblinerne selvfølgelig lader somom de indordner sig helt under orkerne styre. Det kan godt være, at goblinerne er mindre end orkerne. Men de kan sagtens finde på at forgifte eller overfalde en eller flere orker og give igen – måske endda spise orken med nogle dejlige svampe til. Hvor orker kan finde på at spise deres bytte rå, er gobliner mere civiliserede og tilbereder ofte deres bytte over en sagte ild. Til næste alt hvad gobliner spiser er svampe et yndet tilbehør!

Gobliner er kendte for at bruge gifte til at opnå deres mål internt i stammen. Især over for orker, som de har stor respekt for (da en ork som oftest alene kan tæve flere gobliner). En goblin opnår derfor med tiden kendskab til forskellige gifte. På trin 6 får en goblin automatisk evnen "Søvngift" & på trin 8 får goblingen automatisk evnen "Besvimegift" & på trin 10 får goblingen automatisk evnen "Dødelig gift". Dette gør, at de fleste gobliner er nervøse for hinanden og aldrig, aldrig stoler på noget mad en anden goblin rækker den – en goblinlejr er derfor gennemsyret af en sund skepsis og en god portion paranoia. De kunne jo finde på at forgifte en 'ven' for at forære liget til en sulten ork. Og måske er det rent faktisk orken de vil forgifte med den døde 'ven'!!! Gobliner bærer dog sjældent nag over et gifforsøg – men de går heller ikke af vejen for at give igen på et senere tidspunkt. Men orker derimod tager det meget, meget personligt (især Orker der er kommet eller er ved at komme til tops i stammen) hvis de forgiftes af en goblin – eller i hvert fald den goblin de TROR har forgiftet dem. Den goblin vil nok møde en krank skæbne. Giftene bruges ikke rigtigt mod fjender uden for en goblins stamme, da den blot vil bruge en kniv sammen med alle sine venner mod fjenden. Næh, giften er til 'internt' brug.

Da gobliner er kendte for at lave deres gifte af svampe SKAL en goblin, der brygger en af ovenstående gifte, have svampe på sig. Disse svampe skal være købt i et supermarked eller lignende. De må ikke være samlet op i naturen, da andre kan komme til at spise dem! Goblinspilleren skal ikke reelt brygge giften af disse svampe, men rollespille at det er svampene der brygges på!

Gobliner er, ligesom deres større slægtninge, orkerne, nomadisk anlagte, men ses sjældent vandrende alene rundt – gobliner er mere trygge, jo flere de er..

Gobliner frygter elvere. En goblin vil kun angribe en elver, hvis de er mindst dobbelt så mange, der angriber en eller flere elvere. Det vil sige, at for at en goblin vil angribe fem elvere, skal der alt i alt mindst være 10 på goblinernes side før de vil deltage i kampen. Kæmper en goblin mod en eller flere elvere uden at være dobbelt så mange eller i overtal (som beskrevet oven for), vil goblingen automatisk tabe kampen: Spille død, trygle om nåde, flygte skrigende bort osv.

**Krav:** Ligesom orker skal gobliner være sminket grønne i huden – det vil sige alt synligt hud, som kostumet ikke dækker.

Gobliner skal endvidere gerne være små i bygning – helst under 1.65m, men der er mulighed for undtagelser.

Ansigtspoteser, som fx ører og næser – dog ikke pander – er ikke et krav, men vi ser dem gerne alligevel.

**Racefordele / -ulemper:**

Goblinerne får ligesom orkerne en de fire første gange de skifter karrierer. Deres evner står her:

**Første karrierer skift:** Specialevåben (Bue)

**Andet karrierer skifte:** Giftbrygger I

**Tredje karrierer skifte:** Giftbrygger II

**Fjerde karrierer skifte:** Giftbrygger III

**Eksempel**

Simone spiller goblin og har følgende karrierer:

Snotling

Gober

Mørk goblin

Simone har derfor de evner hun har valgt fra sine karrierer, samt evnerne "Specialevåben (Bue)" og "Giftblander I", fordi hun har skiftet karrierer 2 gange.

# Race Karrierer

Både gobliner og orker kan vælge karrierer i grundsættet ligesom menneske karakterer, men de har også mulighed for at vælge en af nedenstående karrierer, der kun er for grønheder. Det er samme princip som i grundsættet. Hver spilgang får man 100 erfarings point (xp)<sup>1</sup>, som man kan bruge til at købe en af de evner der er i ens nuværende karrierer eller til at skifte karrierer. Man kan skifte til en hvilken som helst basis klasse inden for samme profession<sup>2</sup> for 100 xp, eller til en basisklasse inden for en anden profession for 200 xp. Hvis man har en karrierer, hvor man har købt alle evnerne, får man adgang til dens "karrierer exit", hvilket er en række avancerede karrierer, der er mere specialiserede og har bedre evner. Karrierer skifte til en avanceret karrierer koster ligeledes 100 xp.

Beskrivelsen af de enkelte evner kan ses i evne oversigten og Evne beskrivelsen.

\* Det er frivilligt om man tager evne "Sigurd troende", man kan godt få adgang til karriererexits'ne uden at tage den

## Basis karrierer

### Kvaksalver

Kvaksalver er en total nybegynder i magi inden for orkerne og gobliner, de går rundt med nogle mærkelige ting på sig som fx en kokosnød i snor der rasler når de går.

Du kan nu kaste nogle meget nemme magier efter nogle mennesker, som kun nogle få grønhederne kan, din energi bliver svækket, men det skal ikke holde det sjove tilbage.

Du er den lavest i rangen inden for ork magien.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Hemmelig lomme Nag MP 1 Sigurd troende  Ynkkelig magi I-II <u>eller</u> Bryg 1-2	Sminke	Basis	lille sherman

### Ork rekrut

Ork rekrut er sådan som alle orker starter for man er jo ikke noget lige når man er blevet til. Men selv om man er den laveste af alle orkerne er man stadig en stor og stærk kriger i forhold til snotning og gobliner. Snotning og gobliner har en tendens til at være meget bange for orker selv en ork rekrut er stor i deres verden, men han er også dum så orkere kan nemt blive drevet om hjørner af de mindre men klogere snotning og gobliner.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bonk Bruge rustning HP +1 Nag Sigurd troende*	Sminke	Basis	Ork soldat Forhandler

<sup>1</sup> På engelsk kaldes erfaringspoint for experience point, der af forkortelsen xp. Vi har valgt at bruge forkortelsen xp, fordi den er velkendt fra computerspil og de fleste engelsksprogede brodrølespil.

<sup>2</sup> En proffession kunne eks. være race proffessionen som er angivet i dette sæt, eller en af professionerne i grundsættet: Krieger, Lyssky, Lærd, Vandringsmand eller Magikyndig.



## Snotling

Snotlinger er de allerlaveste i hierarkiet og af statue. Men det er sådan at alle der ikke bliver orkere starter, hvor efter de senere vokser og bliver til gober. Snotlinger er dog stadig meget snedigere end orker og har en tendens med at dreje orker om hjørner. Det er dog ikke alle snotlinger der overlever lang nok tid til at blive gober, for der er en stor chance for at blive trampet ned af orkerne eller dø ved en kniv i ryggen fra sin bedste ven.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bonk Expert kniv og daggert Hemmelig lomme Samler I	Sminke	Basis	Gober

## Avancerede karrierer

### Gober

En gober en er snotling der har været snedig eller kujon nok til at overleve lang nok tid til at han voksede sig større. En gober er klogere og endnu mere snedig end en snotling da den har lært alle de lede og onde treks for at kunne overleve i den brutale verden. De har med stor sandsyning hed slået mange andre snotlinger ihjel for at få mad nok til at vokse op til at blive gober.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bruge let rustning Dreven løgner Sigurd troende* Våbenspecialist I-II - Kniv og dagger	Race: Goblin	Snotling	Hyttebygger Mørk goblin Skov goblin

\* Det er frivilligt om man tager evne "Sigurd troende", man kan godt få adgang til karriererexits'ne uden at tagen den.

### Hyttebygger

-

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Akademisk viden I-II - Strategi & taktik Bygge hus Bygge mur Fysisk overlegen I Kujonens nag	Race: Grønhud	Gobber Ork forhandler	Murbrækker

### Murbrækker

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bygge belejrings udstyr - (Kun rambuk) Fysisk overlegen II Frygtløs I	Race: Grønhud Bygge mur Fysisk overlegen I	Hyttebygger	"Frit flyvende fra et højt vakkelvorn stillads."

## Mørk goblin

Mørke gobliner har fået deres navn, efter den tid på dagen, hvor de er mest aktive. Det er deres intriger der som oftest fører til de største omvæltninger i stammen, og mangen en strid bliver afgjort til deres fordel, uden at de tilsyneladende selv har haft det fjerneste med sagen at gøre. Mørke gobliner går typisk i meget store sorte kutter da de ikke bryder sig om solen.

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Charme I-II (kun orker)	Bonk	Gober	Listetyv
Nag	Bruge let rustning		Livjæger
Snigmord	Dreven løgner		Ransmand
Åbne lås I-II			Stifinder

## Ork forhandler

Du er en meget sjælden ork, da du kan tælle penge og forhandle dig til ting eller købe noget på det sorte markedet, som andre orker overhovedet ikke kan.

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Akademisk viden I	Race: Ork	Ork rekrut	Hoffolk
- Jura,	HP +1		
- Historie,	Nag		
- Strategi/taktik &			
- Nobility.			
Gode manere			
HP +2			
Loyalitet			
Stålsat sind I			

## Ork soldat

Når man har overlevet lang nok tid som ork rekrut går man hen og bliver ork soldat. Man bliver derved endnu større og stærkere, men også nogle gange dummer. Orksoldater er dem som man normalt møder når orkerne kommer ind i et område for at plyndre. De har derfor også en meget kort levetid.

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
HP +2	HP +1	Ork Rekrut	Ork veteran
Fysisk overlegen I	Race: ork		Slagsbror
Specialevåben (vælg én)			Stifinder
- To håndsvåben			Storvildt jæger
- Kædevåben			Vildork
- Bue			

## Ork veteran

Ork veteraner kan være meget farlige og stærke, de udfordrer tit deres ork leder til duel for selv at få hans leder post og selv bestemme over resten af flokken.

Du er nu næsten lige så stræk som en ork-leder, men lederen holder øje med dig, for ikke at miste leder posten til dig.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
HP +3	HP +2	Ork soldat	Dualist
Fysisk overlegen II-III	Immun til gift I	Vildork	Vildork
Rustningskendskab I-II			Våbenmester
Immun til gift II			

## Skov goblin

Skovgobliner er meget snedige og færdes ofte i skoven. De har vænnet sig til skovens luner og har lært at tage højde for dem og de skabninger, den måtte skjule. De prøver så vidt muligt at holde sig i deres skove men når de er nødtaget til at forlade dem, så har de det med at være ret sure.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Finde hemmelig lomme	Goblin	Gober	Listetyv
HP +1	Samler I		Livjæger
Jagt I-II	Våbenspecialist II		Ransmand
Immun til gift II	- kniv og dagger		Storvildtjæger

## Slagsbror

En Slagsbror er kort fortalt en bølle. Han elsker at slås og han bruger enhver lejlighed som undskyldning til at give sig til det. Ikke underligt er der en ganske særlig frygt omkring denne slags orker, de er tit større, vildere og ondere end resten af orkerne og har mange ar fra tidligere kampe eller halter måske lidt.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Forkæmper I	HP +3	Stifinder	Smukt lig
Fysisk overlegen IV-VI	Fysisk overlegen III	Stor vildt jæger	
Fysisk overlegen (fuld)	Race: Ork	Veteran	
	<i>Spillere skal have positionen "Storork" for at tage karrieren, men beholder evnerne hvis positionen mistes.</i>		

## Stifinder

Du er velbevandret i skoven og kender alle gemmestederne, de små mørke krat og hvor de tykke grene over stjerne hænger lavt. Ingen handelskaravane kan vide sig sikker, når du ligger på lur, klar til at lette deres byrde for skindende mønter, flot farvet stof eller duftende krydderier. Du bringer ofte dine nyerhvervede ejendele tilbage til stammen og pryder din hule med alverdens tyvekoster

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Adræt	Bonk	Mørk goblin	Ork veteran
Ambidexteriøs	Nag	Ork soldat	Slagsbror
Ekspert: Kniv & daggert	Race: Ork eller goblin	Storvildt jæger	Storvildt jæger
Finde hemmelig lomme			Vildork
Ranalds velsignelse			
<u>Ork:</u>			
Fysisk overlegen II-III			
<u>Goblin:</u>			
Åbne lås III			

## Storvildt jæger

Som en af stammens dygtigste jægere, har du nedlagt både bjørne og elge med de bare næver. Du færdes i skoven som var den dit andet hjem og tager tit på lange jagtturer, hvorfra du kommer hjem til stammen med vilde kaniner, spurve på spid og måske en halvlang? Dine mange jagter har givet dig en hvis status i stammen og du pryder dig medskindene fra mange af de dyr du har nedlagt.

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Beskyttende skind	HP +1	Ork soldat	Slagsbror
Frihedens pris	Fysisk overlegen I	Skov goblin	Stifinder
Frygtløs I	Specialevåben (Bue)	Stifinder	Vildork
	Race: ork eller goblin		
<u>Ork:</u>			
HP +3			
Jagt I-II			
<u>Goblin:</u>			
HP +2			
Jagt III			

## Vildork

Vildorker primitive orker, der er meget fanatiske tilhængere af shamanerne og deres spirituelle syn på verden. De forsøger brugen af rustning frem for den beskyttelse, som deres forfædre giver dem. De tror, at ved at påføre en krigsmaling bestående af specielle urter, spyt og blod fra deres faldne frænder, kan beskytte dem selv i kamp langt bedre end de kan med nogen rustning. Da det er ånderne der bestemmer hvornår man falder i kamp, og hvis man har deres velsignelse, så lever man længere. Derfor følger de shamanernes mindste vink, og er som regel de mest engagerede og højtråbende ved de spirituelle ceremonier. De er som ofte mere primitivt klædt end almindelige orker. Deres hår er uglet og nogen binder små knogler i det. De tror desuden at knogler fra slagte fjender beskytter dem, og har ofte en ben halskæde eller andre lykke talismaner, lavet af dele fra deres overvundne fjender.

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Beskytter I (kun shamanen)	HP +2	Ork soldat	Livagt
Fysisk overlegen II-IV	Fysisk overlegen I	Ork Veteran	Ork Veteran
Pas på herre	Race: ork	Stifinder	Slagsbror
Fanatiker I-III		Storvildt jæger	
Frihedens Pris			

# Alkymist stien

Orker og gobliner bliver ikke født ligesom menneskene, de gror op af skovbunden. Ligesom mennesker i starten er fostre i moderens mave, så er grønhederne i starten svampe ude i skoven. En særligt gruppe orker og gobliner er udvalgt til at varetage pasningen af svampene og dermed groningen af nye medlemmer til stammen. Disse orker/gobliner står uden for stammens hierarki og hakkeorden, idet de helligere sig skovens hemmeligheder og de lever ofte som eneboere ligesom stammens shamaner. De lærer at brygge en række magiske drikke der i starten var til for at gøde jorden for svampene, men ofte også har interessante effekter, hvis andre grønheder indtager dem.

## Skovork

Denne sjældne og gamle racer af orkerne ses ikke så tit, de er de fredeligste af alle, de bruger sig oftes kun af træ-stave, knive og daggert til selvforsvar og virker som en urtekyndig af orkerne, og benytter det så godt de kan.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Filosofi	Ork el. Goblin	Kvaksalver	Skovens folk
Frihedens pris	Hemmelig lomme		
Giftblander 1-2	MP 1		
Bryg 1-3			
Helbredende drik 1			
Ekspert: Kniv og daggert.			

*OBS: Husk at en skovork ligesom alle andre "magikyndig" karakterer starter på 0 XP. Dvs. man kan ikke overføre xp fra en tidligere karakter til en alkymist-rolle.*

## Skovens folk

I skovens dyb bor en gammel race af grønheder, de er mere i pagt med naturen end deres aggressive racefælder og har læst at lytte til skovens åndedræt. For dem er skoven levende og alt har sin naturlige orden. Træerne gror og kaster deres frø. Nogen frø spirer, andre bliver spist af smådyr. Skoven rovdyr spiser smådyrene. Rovdyrerne jages af menneskene for deres kød og pels. Menneskene jages af orkerne, for at give mad på bordet. Således er alt i balance, sådan har det altid været og sådan går naturen sin gang. Skovens folk vogter over balancen og samler, de samler deres urter i skovens apotek og hjælper naturen tilbage i balance, når der er behov for det. Om det så er i orker, dyr eller mennesker, der skaber ubalancen, så er skovens folk dem der vogter balancen.

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bryg 4-5	Ork el. Goblin	Skovork	Skovældste
Eliksirmester	Frihedens pris		
Fanatiker I*	Giftblander 2		
Giftblander 3			
Helbredende drik 2-3			
Immun til gift I			

\*Valgfrit

## Skovældste

Evner:	Krav:	Entre:	Exit:
Bryg (ubegrænset) Fanatiker II Forskning I-II Helbredende drik 4 Immun til gift II Indsigt MP 2-4 Våbenspecialist I (Kniv og dagger) Totemfokus I-II Tykhudet I	Ork el. Goblin Frihedens pris Giftblander 3	Skovork	<i>"Af jord er du vokset, i jord skal du hvile"</i>

## Magiske drikke

Her følger en beskrivelse af de magiske drikke som ork og goblin alkymisten har til sin rådighed.

### Bryg (grønhuder)

Farvekode	Orker	Gobliner
<b>Rød</b>	Blodrus	Gift: Natskygge saft
<b>Gul</b>	Gift: Pigæble ekstrakt	Gift: Bulmeurt
<b>Lysegrøn</b>	Modgift	Svampespore*
<b>Brun</b>	(Konc.) Troldesudor	Helbredende drik

\* **Spore:** Drikken indeholder spore fra de planter, som grønnehudene vokser ud fra. Alle spillere med en anden race end grønnehud, får -1 HP resten af spilgangen, hvis de indtager denne drik og får ingen af drikkens gavnlige effekter. Med mindre alkymisten har brugt 1 MP på at fjerne de skadelige effekter af svampesporerne (kun alkymisten kan gøre dette hverken præster, magikere eller shamaner kan bruge MP på det).

### Blodrus

Når denne drik indtages stiger blodet én til hovedet, og man oplever en vældig trang til at kæmpe og komme af med sine aggressioner. +1 helbredspoint (HP), samt immunitet til søvn og destruktions besværgelser, dog har drikken den bivirkning, at man omgående vil opsøge kamp og kæmpe til man falder!

### Gift: Bulmeurt

Stopper kroppens naturlige healings processer, så kroppen ikke kan helbredes, hvis den bliver skadet, fremover skal der anvendes magi eller eliksirer for at helbrede tabte helbredspoint (HP). Derudover vil enhver mad eller drikke (inklusive eliksirer/bryg) være giftige for personen og have effekt som dødelig gift, med virkning 5 min efter indtagelse (offeret ved med det samme, at der er noget galt). Effekten vare resten af spilgangen medmindre den kureres med en Elixir eller formular, som kan kurerer giftstyrke I, helbrede dødelig gift eller kurerer permanenttabte HP.

### **Helbredende drik**

Den der indtager denne drik, genvinder omgående 2 helbredspoint (HP).

### **Heltedåd**

Når denne drik indtages føler man sig utroligt modig og ser sig selv som intet mindre end den største helt i hele Kejserriget, hvilket man ikke er bleg for at gøre andre opmærksom på. Man får +1 HP, samt bliver immun til frygt og paralysereffekter. Man vil desuden føle sig krænket over selv den mindste antydning af en fornærmelse eller misbilligelse af ens evner. Hvilket som regel ender i en duel.

### **Modgift**

Denne drik er egentligt et lugtesalt, der holdes under personens næse, da denne som regel ikke er i stand til at indtage en drik. Drikken kan helbrede alle negative virkninger af bryg (giftstyrke 1) og giftene: søvn og besvime. For at kunne blive påvirket af lugtesaltet, skal offeret enten være beroliget eller fikseret (hvis eks. brug som kur mod blodrus).

### **Gift: Natskygge saft**

Udtrækket af planterne fra natskyggefamilien er særdeles giftigt, og kan give mavekramper. Ved indtagelsen af denne drik, ved man med det samme, at man er blevet forgiftet, og mister 1 helbredspoint (HP) fra sine maksimale HP. Effekten holder resten af spilgangen, eller indtil der indtages en modgift.

### **Gift: Pigæble ekstrakt**

Offeret der indtager denne drik falder øjeblikkeligt om på jorden i store smerter, hvor denne vrider sig og skriger hjerteskræende. Effekten varer i 20 sekunder hvorefter den forsvinder langsomt. Offeret mister ingen helbredspoint (HP) af giften.

### **Svampespore**

Du poder en goblin med svampesporer, som midlertidigt udbedre nogle af goblinens svagheder. Du frygter nære ikke længere nogen frygt for at kæmpe imod en overlegen fjende eller elverem desuden får grøn huden +1 HP og bliver du immun til formularer med effektordet "Frygt". Der er dog visse bivirkninger ved "podning med svampe", for man bliver overmodig og frygtløsheden har det med at kamme over og blive til overmodighed.

**Speciel (Spore):** Er man ikke grøn hud er effekten i stedet -1 HP, medmindre alkymisten da denne bryggede drikken betalte 1 MP.

### **(Konc.) Trolde sudor**

Denne drik smager afskyeligt. Til gengæld bliver man stærk og robust som en okse, når først man har sunket den. Indtages drikken får man evnen "Fysisk overlegen I", samt +1 RP. Til gengæld bliver man gnaven, nærtagende og meget grådig, effekten holder indtil fysisk overlegen er blevet brugt 1 gang.

*Kaldes i folkemunde også for "Dværgens brod".*



## Eliksirer (grønhuder)

Farvekode	Orker	Gobliner
Rød	Hydrablod	Antioxidanter
Gul	Skallesmækker*	
Lysegrøn	Forfædrenes rus*	Gift: Stormhat
Brun	Helbredende drik	Glemsel

\* **Spore:** Drikken indeholder spore fra de planter, som grønholderne vokser ud fra. Alle spillere med en anden race end grønholder, får -1 HP resten af spilgangen, hvis de indtager denne drik og får ingen af drikkens gavnlige effekter. Med mindre alkymisten har brugt 1 MP på at fjerne de skadelige effekter af svampesporerne (kun alkymisten kan gøre dette hverken præster, magikere eller shamaner kan bruge MP på det).

### Antioxidant

Denne drik er tyktflydende og sød, og det siges, at en dyb fred ligger sig over sindet, når først den er indtaget. Antioxidant kan helbrede alle negative effekter af Bryg (giftstyrke 2) og Eliksirer (gift styrke 3). Til gengæld bliver man døsig og falder i en dyb søvn efter 5 minutter. Mens man sover, mister man 1 helbredspoint (HP), da kroppen har brugt mange ressourcer på at gendanne sig.

### Forfædrenes rus

Giver evnen "Fanatiker II": dvs. Kastes der efterfølgende en beskyttende besværgelse på indtageren af drikken får denne +2 MRP ud over effekten af beskyttelsen. (Har man allerede evnen "Fanatiker", får man +1 MRP mere når man bliver påvirket af en formular, og får en ubærlig lyst til at indtage eliksiren igen når dens effekt er aftaget, da man føler sig tættere på ånderne).

**Speciel (Spore):** Er man ikke grønholder er effekten i stedet -1 HP, medmindre alkymisten da denne bryggede eliksiren betalte 1 MP.

### Glemsel

Offeret glemmer en specifik begivenhed eller tidsperiode, der ikke må have varet længere end max 30 min. Indtages denne drik ved et uheld, glemmer man de sidste 30 minutter af spilgangen.

### Hydrablod

Når drikken er indtaget får man +3 RP indtil de mistes, desuden opsøger man med det samme kamp. Efter kampen mister man resten af spilgange 1 helbredspoint (HP), som ikke kan genvindes før næste spilgang.

### Skallesmækker

Hvis du deltager i en magtkamp med en anden ork fra den samme stamme får du +3 MRP. Bivirkning er dog at du opsøger konflikt internt i stammen og skal deltage i magtkampen om titlen "Stor ork" (uanset om du er inviteret eller ej).

**Speciel (Spore):** Er man ikke grønholder er effekten i stedet -1 HP, medmindre alkymisten da denne bryggede eliksiren betalte 1 MP.

### Gift: Stormhat

Offeret bliver øjeblikkeligt klar over at denne er forgiftet, hvert 5. minut derefter mister offeret 1 helbredspoint (HP) indtil denne går på 0 eller får en modgift. Hvis offeret kommer på 0 HP besvimer denne og giften ophører med at give mere skade. Offeret kan ikke bringes på 1 HP af evnerne "Førstehjælp" eller "Kirurgi", dog kan magi eller en modgift, som kurerer dødelig gift eller permanenttabte HP, bringe offeret på benene igen.

## Forskning (grønhuder)

**XP:** 100

**Evnetype:** Avanceret

**Rollekarakteregenskab:** Eliksirmester eller Giftmager, Akademisk viden III (Videnskab), I1-4

Det er de mest kendte landvindinger inden for alkymien, som alkymisterne har udviklet i det seneste århundrede. For at forske en drik, der ikke er i sættet, eller en af nedenstående bedrifter, laver man en in-game forskning i et laboratorium og betaler det antal xp evnen koster. Hvis man vil forske en drik som ikke i forvejen står i sættet, skal den godkendes både formanden og næstformanden. Det går dog sjældent som alkymisten forventer og mange eksperimenter fører ikke til noget brugbart. Hvilke forskningsområder, der er inden for alkymistens formåen, er bestemt af dennes niveau af forsker. Forskning 1 giver adgang til forskningsområderne niveau 1, som kaldes "Almen lære". Tages evnen forskning igen (hver niveau koster 100 xp), får man adgang til det niveau af forskning, som evnen anviser.

### Eksempel 1

Evnen "Forskning 1 – almen lære" giver adgang til de tre evner i "almen lære": Giftbrygger 1a, Giftbrygger 1b og Koncentrat I.

Derudover kan forskerens udstyr også spille ind. Således ændres alkymistens niveau af forskning alt efter hvilket laboratorie denne har:

- **Opstillingsrum:** -1
- **Laboratorium:** +0
- **Eksperimentarium:** +1

Kvaliteten af udstyret liggessammen med ens evner i at forskning, når man skal vurderer hvilke forskningsområder/evner alkymisten har adgang til. Det står i handelssættet, hvor meget de forskellige laboratorier koster.

Her efter ses en liste over de forskningsområder der er på hvert niveau, bid mærke i at listen er forskellig fra den mennesker/elevere har adgang til.

## Niveau 1 - Almen lære

### Giftbrygger 1a

XP: 75

Efter mange år som livlæge ved hoffet, ved du både hvordan man forlænger livet for sin patriark, og forkorter det for hans fjender, der tilsyneladende bukkes under for skrækelige sygdomme, den ene mere sjælden end den anden.

Du kan lave dine bryg og eliksirer af typen "Gift" i samme farve som din søvn-, besvime- og dødelig gift.

### Giftbrygger 1b

XP: 100

Du har ryddet mange af både dine egne og din patriarks rivaler af vejen, og har efterhånden fået en stor indsigt inden for den mere lyssky del af alkymien... Du kan brygge din søvn-, besvime- og dødelig gift som drikke i farven "Brun".

### Koncentrat I

XP: 150

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk viden II (Magi)

Du har brygget styrkende eliksirer i mange år og kan opskrifterne både forfra og bagfra. I dit lange arbejde med brygget blodrus har du lært at op koncentrere brygget, så det får en stærkere effekt. Når du brygger "Blodrus" kan vælge at lave et koncentrat af brygget der giver 1 HP mere end standard brygget, således giver de i alt +2 HP udover bryggenes andre effekter. Denne udgave af brygget koster 1 MP at brygge.

## Niveau 2 – Læren om livet

**Gift: Apoptosome** (*Betragtes på lige fod med sort magi*)

XP: 175

Apoptosome er også kendt som "Døden ved tusinde små snit" og er en blanding af en række giftige substanser som cyanid, hvidt bly, bulmeurt og bittersød natskygge. Symptomerne kan være svære at se, da der ikke er den store mængde af hvert stof, men samlet set er de en meget potent gift, der er svær at kurerer.

**1 stadium (sygdom):** giften kan kureres med to modgifte, som kan kurerer giftstyrke II, indtages der kun én modgift bliver sygdommen hverken værre eller bedre, indtages der ingen modgift i løbet af en spilgang forværres tilstanden til stadium 2.

**2 stadium (dødeligt syg):** Som stadium 1, dog kræver det et antal modgifte af giftstyrke III for at kurerer den hhv. ikke forværre sygdommen til næste stadium.

**3 stadium (uhelbredelig syg/døende):** Nedbrydningen af kroppen er så fremskreden at der ikke kan laves nogen modgift – sygdommen ender på dette stadium med karakterdrab inden slutningen af spilgangen. Symptomer: *Mavesmerter, svimmelheds anfald og kvalme.- offeret ved med det samme at denne er blevet forgiftet.*

**Gift: Ældgift**

XP: 125

Indtageren af denne drik ved med det samme, at denne er blevet forgiftet. Offeret føler årene presse sig på og alderdommens tyngde på skuldrende. Offeret mister 2 helbredspoint (HP) permanent (man har min. 1 HP tilbage) fra sine maksimale HP, og bliver stærkt forpustet ved hård fysisk udfoldelse som eks. løb eller kamp, og skal hvile sig/puste ud bagefter. Effekten holder resten af spilgangen, eller indtil der indtages en modgift eller magi, som kan helbrede giftstyrke 3.

Indtages flere doser, bliver effekten ikke forøget. Elixiren er rød, medmindre man har evnen: "Giftbrygger la". Det koster 1 MP at brygge eliksiren.

**Mestre element I-II**

XP: 150

**Rollekarakteregenskab:** Akademisk viden II (Magi)

Du er i symbiose med skoven og de svampe du passer. Ved at pøde din krop med svampesporer kan du opnå fabelagtige effekter. Når du får evnen, vælger du et "element" på listen nedenunder, og får de evner som hører til den. Denne evne kan tages maksimalt to gange og man kan ikke vælge det samme "element" to gange.

**Ild:** Immun til magiske missiler af typen ild og hvis du indtager bryggen blodrus giver den dig 2 ekstraordinære HP i stedet for ét og du får ingen bivirkninger af den. Derudover får du 50xp rabat, hvis du tager eller har evnen "Koncentrat". Denne evne stacker ikke med evnen "Koncentrat".

**Svampe:** Du kan frit vælge hvilke af dine drikke der er påvirket af "speciel (spore)" og hvilke der ikke er, uden at betale MP. Har du evnen Giftbrygger Ia og Ib, kan du ændre effekten af sporerne fra -1 HP, til effekten af en hvilken som helst af de gifte du kender.

**Ånder (Gork):** Immun til sandheds- og charme effekter, samt "Ordre formularen". Derudover har du muligheden for at lære formularen "Åndernes klør" fra shamanernes formularer.

**Ånder (Mork):** Dine magiske drik: "Helbredende drik" helbreder 3 HP mere end normalt, dette stacker med evnen "Helbredende drik I-IV". Derudover har du muligheden for at lære formularen "Åndernes helbredelse" fra shamanernes formularer.

**Ny opskrift**

Efter mange søvnløse nætter i tællelysets skær har din forskning endelig båret frugt og du kan føje endnu en opskrift til din i forvejen store samling af eliksirer og virksomme bryg! Alle nye drikke skal godkendes af både formanden og næstformanden for Første Søndag.

Niveau 1: Du må lave en drik, som har effekter med samme styrke som et bryg. XP: 75

Niveau 2: Du må lave en drik, som har effekter med samme styrke som en eliksir. XP: 100

## Shaman stien

*OBS: Husk at en Sherman ligesom alle andre "magikyndig" karakterer starter på 0 XP. Dvs. man kan ikke overfører xp fra en tidligere karakter til en shaman-rolle.*

### Lille Shaman

Lille shaman og shaman er der ikke ret meget forskel på, det er kun magien der skeller dem af. Du har nu fået blod på tanden efter at kaste mere magi efter menneskene, her kan du kaste lidt stærke magi så det gør mere ondt og give mere smerte, end hvis det nu var med et sværd. Du kan bestemme over kvaksalver ellers må du makke ret.

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Expert: kniv og daggert Fysisk overlegen I Magi point (MP) Meditation I Niveau 1 magi I-II Ynkkelig magi - Ubegrænset.	Nag Ynkkelig magi II	Kvaksalver	Shaman

### Shaman

Shamaner render som regel rundt med en personlig stav som de har knyttet til og måske også kastet noget magi på, de bærer typisk pels fra forskellige dyr. Her begynder magien virkelig at være sjov for dig, du er næsten lige så stærk som en normal tryllekunstner også kaldet en troldmand i menneskenes verden. Du skal kun høre efter, hvad stor shaman siger til dig.

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Giftbrygger I Magi point (ubegrænset antal) Meditation II Niveau 0 og 1 magi - Ubegrænset antal Niveau 2 magi I-II Totem fokus I Filosofi	Meditation I	Lille shaman	Skrift klog Storshaman

## Storshaman

Du er så stærk at du hjælpe til i kamp mod menneskene, de nærmest flygter bare de kan se dig, for de ved, hvor stærk magi du kan kaste på dem, her hjælper ingen kære mor. Du er nu kommet til tops af magi rangen inden for orkerne og blevet så vis at du er blevet ork-lederens personlige åndelig vejviser, samt rådgiver. Den eneste der kan bestemme over dig er ork-lederen.

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Immun til gift II	Meditation II	Shaman	Flagellant
Finde hemmelig lomme	Totem fokus I		Skriftklog
Giftbrygger II	Filosofi		Stammeældste
Magi point (ubegrænset antal)			
Meditation III-IV*			
Niveau 0, 1 og 2 magi			
- Ubegrænset antal.			
Niveau 3 magi I-II			
Stormester I-II			
Totem fokus II-III			

*\* Man behøver ikke have evnerne: Meditationm Tomemfokus eller Stormester, for at åbne for karrierexit til Stammeældste.*

## Stammeældste

-

<b>Evner:</b>	<b>Krav:</b>	<b>Entre:</b>	<b>Exit:</b>
Adræt	Niveau 3 Magi I	Storshaman	
Frygtløs I	Stormester II		
Immun til gift III	Totem fokus II		
Indoktrineret			
Magi point (ubegrænset antal)			
Meditation (ubegrænset antal)			
Niveau 0, 1, 2 og 3 magi			
- Ubegrænset antal.			
Niveau 4 magi I-II			

# Gork og Mork

Orkerne og goblinerne har to hovedguder, hvor den ene hedder Gork og den anden hedder Mork. Den ene står for henholdsvis brutalitet, kamp iver, styrke og vold, hvorimod den anden står for stammefællesskab, beskyttelse, hierarki og enhed. Der er dog ofte stor uenighed blandt de glemsomme orker om hvilken guddom, der står for hvad... Mangen en ulydig Shaman lærling har måtte lade livet, når han har diskuteret netop dette emne med sin læremester. For Shermaner som stopper op og begynder at tænke for meget over denne problemstilling, har det med miste koncentrationen i det kritiske øjeblik i kamphandlingerne, hvorved deres hoved sprænges i tusinde stykker af de kræfter de har påkaldt, for at udfører deres magi, men glemmer at kanalisere videre... Derfor mener mange shermaner, at det bringer uheld at dvale for længe over netop dette emne...

## Formular

Når du vil kaste en af de formularer du kender, så kræver det, at du fremsiger den magiske remse for formularen. Denne remse er unik for hver af dine formularer og skal udtales langsomt og tydeligt, så de omkringstående kan høre hvad det er du siger, og dermed bliver opmærksom på at du kaster en formular. Mens man fremsiger sin remse, er man meget velkommen til at udfører okkulte håndbevægelser eller små trampe danse til gudernes ære. Når remsen er fremsagt tager magien effekt.

Hvis formularen påvirker andre, er det op til dig som sherman, at sørge for, at de påvirkede ved hvordan magien fungerer. De påskrevne tider for formulareffekt er vejledende og netop vejledende. Således skal ofret selv spille effekterne ud fra deres forståelse af formularen.

Når Shermanen bruger offensive magi'er i kamp, har denne som regel ikke tid til at forklarer offeret hvad magien gør. Derfor er der indført kommando ord for nogle af effekterne. Disse råbes eller siges højt og tydelig efter remsens fremsigelse, hvorefter man tydeligt peger på det offer, som formularen skal påvirke. Effekten påvirker kun én person, hvis ikke der står andet nævn i formularen, og de forskellige effekt ord er som følger:

**Destruktion:** Du ødelægger offerets rustning, hvorefter denne mister alle sine RP, samt ophæver alle besværgelser markeret med et blått eller rødt armbånd. Tabte RP kan genvindes som normalt.

**Frygt:** Offeret flygter over hals og hoved, indtil magikeren er langt ude af syne. Offeret må kun forsvare sig hvis denne bliver angrebet under flugten og kan derved ikke selv indlede et angreb. Offeret kan ikke nå tilbage til kampen!

**Hvile:** Denne formular påvirker kun udøde eller tilhængere af de unævnelige og effekten afhænger ofte af styrken af deres bånd til de unævnelige kræfter. Ved berøring kan den desuden ophæve forbandelser.

**Paralyse:** Magikeren berører offeret, hvorefter offeret øjeblikkeligt bliver lammet og skal stå helt stille. Effekten varer indtil magikeren ikke længere berører spilleren eller offeret tager skade.

**Søvn:** Offeret falder øjeblikkeligt i søvn, denne sover i 10 min. eller ind til nogen har forsøgt at vække vedkommende gentagende gange.

## Magiske missiler

De magiske missiler er tænkt til at virke på "lang fægte afstand" det svarer til den afstand man står i, hvis ens modstander lige nøjagtigt ikke kan ramme en med sit sværd, skulle denne hugge ud efter magikeren. Tænk på dem som en bue med en kort afstand og lad være med at kaste dem efter folk på 5-7 meters afstand, da dette kræver et hårdt kast der kan gøre ondt at blive ramt af, og grundet afstanden og risposens "aerodynamiske egenskaber" ikke vil ramme så præcist... Risposer giver lige så meget skade, som hvis man ramte med et alm. våben dvs. 3 HP i skade i torsoen og 1 HP i arme/ben, desuden giver de 1 HP i skade hvis det rammer et skjold eller et våben. Til gengæld ignorerer de rustningspoint RP og moralepoint MP, hvorved de skader direkte på HP! Orkernes Magiske missiler består af rå kraft og er dermed gule.

## Magi point (MP)

Alle Shermanens formularer koster et antal Magi point (MP) at kaste, svarende til niveauet af formularen eks. Koster en niveau 2 formular 2 MP at kaste. Hver sherman har et antal MP pr. spilgang svarende til det antal MP, der står anført på karakterarket, ved det sidste niveau hvor det stod opført. Eks. Har en niveau 4 sherman 3 MP.

## Ynkelig magi

Shamanens niveau 0 formularer anses for at være "ynkelig magi". En shaman begynder ikke at få rigtig kontakt til Mork og Gork, før denne har lært nogle af de større formularer (niveau 1 eller derover). Ynkelig magi er derved de simpleste formularer shamanen kan kaste, og betragte som et forstadium til den reelle magi. Shamanen kan kaste et antal af sine Niveau 0 magi'er gratis, svarende til sit antal af MP+2, hvorved en shaman med 4 MP, i alt kan kaste 6 gratis niveau 0 formularer. Når shamanen har opbrugt sin kvote af gratis niveau 0 formularerne, begynder de at koste 1 MP at kaste pr. styk. Kvoten er et samlet antal for niveau 0 formularerne, og dermed ikke et udtryk for, hvor mange af hver enkelt niveau 0 formularer man kan kaste.

## Meditation

En sherman kan genvinde nogle af sine MP ved at mediterer. Man behøver ikke at trække sig tilbage fra spillet og sidde i lotusstilling for at mediterer. Ved meditation forstås, at man sidder sikkert og bekvemt, mens man foretager sig en rolig beskæftigelse. Dette kunne være at tilbede sine guder, samle urter og flotte sten eller sidde roligt og foretage sig dagligdags ting, som at indtage et måltid mad. Kort sagt man forholder sig roligt og foretager sig småting. Man genvinder under meditation 1 MP pr. halve time, og man kan ikke genvinde flere MP pr. spilgang end ens niveau i shamanisme.

## Armbind

Længerevarende formularer symboliseres med armbind. Der er tre typer armbind, der hver symboliserer en given type magi. Kastes der senere en anden formular over en person, der i forvejen er beskyttet af en formular symboliseret ved samme farve armbånd, ophæves den første formular (dette gælder dog ikke for forbandelser, sort).

Hvilket farve armbånd som hver enkelt magi symboliseres af, står beskrevet i formularbeskrivelsen. Generelt symboliserer et blå armbind en beskyttende magi, der giver MRP. Et rødt armbind symboliserer en styrkende magi, der giver en evne eller immunitet. Mens et sort armbind symboliserer en forbandelse eller svækkende formular. Shamanen kan se armbåndene som en aura omkring en person, med den farve som armbåndet har, og shamanerne er derfor altid bevidst om, hvem i deres nærhed der er påvirket af magi.



# Store Waaaargh

Det er kun orkernes shamaner der kan kontrollere den store Waaaargh! De få gobliner der har våget sig ind på denne sti, er blevet overfyldt af den rå kraft, hvorefter deres hoveder er eksploderet. Store Waaaargh er en aggressiv energi, der er en materialisering af stammens råhed og brutalitet. Det er den udfarende kraft, der slagter fjenderne på slagmarken, styrker den enkelte ork i kamp og udløser deres rå vildskab.

## Ynkelig magi (Niveau 0)

### **Blodrus**

Du fremmaner din races utæmmelig blodrus i offeret, hvorefter denne bliver forblændet af raseri og angriber sine nærmeste fjender, uden at tænke på sit eget ve og vel.

Offeret for denne formular får +1 HP og bliver immun over for formularen med effektordet "frygt" til gengæld skal denne angribe de nærmeste folk (ikke shermanen), offeret skal blive ved med at slås til denne falder, og når der ikke er flere fjender, vil denne begynde at angribe sine egne folk. Formularen kræver at man berører offeret, når man kaster den.

### **Flokkens heraki**

Du påkalder Gorks nærhed ved at messe hans navn, og byde to kamphaner at kæmpe for gudens ære. Denne formular kastes på to personer, der efterfølgende udkæmper en duel i en hyldest til guden. Shermanen og eventuelle tilskuere stiller sig i en rundkreds og messer gudens navn og larmer til hans ære under kampen. Vinderen af dysten får gudens velsignelse og stor anseelse blandt de andre Orker, for sin styrke og denne får +1 HP resten af spilgangen. Dette HP forøger dermed spillerens maksimale antal HP resten af spilgangen, dvs. HP'et kan genvindes hvis det mistes! Formularen markeres med et blå armbånd, og holder hele spilgangen.

### **Åndernes Helbredelse**

Du lader Store Waaaargh strømme igennem dig og over i den faldne, der begynder at komme sig over sine sår, så denne snares kan komme i kamp igen. Modtageren af denne formular genvinder 2 HP.

### **Åndernes Klør**

Du fremmaner en dyreånd, der kradser vildt ud i luften efter dine fjender! Du må efter fremsigelsen af denne formular kaste en magisk missil af typen rå kraft (gul).

## Sand formularer

### **Niveau 1: Dyrets Fråden**

Du påkalder Gorks Vildskab hvorefter mordlysten lyser i øjnene på dig, og der står fråde om din munden, så blot synet af dig, er nok til at sprede rædsel blandt dine fjender. Efter fremsigelsen af denne formular, må du benytte forhekselsen med effekt ordet "Frygt."

### **Niveau 1: Åndernes vrede**

Du kanalisere din indre vrede, og byder den at materialiserer sig i den fysiske verden som små energikugler, du kan slynge mod din fjende. Umiddelbart efter fremsigelsen af denne formular må du kaste 3 magiske missiler af rå kraft (gul).

### **Niveau 1: Forfædrenes nag**

Du kanalisere Morks kraft ind i sværdet og lader det op med rå energi, så dets klinge kan flænge modtagerens fjender til blods. Med denne formular kan du fortrylle et våben, så det kan parere magiske. Formularen holder indtil spilstop med mindre der kastes destruktions på personen eller våbnet og markeres med et rødt armbånd.

### **Niveau 2: Dyrets vildskab**

Du fremmaner et dyrisk vildskab i en person, så denne bliver sværere at tæmme med magi. Modtageren af denne besværgelse er immun overfor den første magi med et effektord, der kastes på vedkommende. Effekten varer resten af spilgangen, eller indtil den bliver ophævet, og markeres med et rødt armbånd.

### **Niveau 2: Naturens rasen**

Du nedkalder Gorks vrede over dine fjender og forvandler din modstanders rustning til støv. Efter du har fremsagt denne formular, må du bruge forhekselsen med effektordet "Destruktion".

### **Niveau 3: Indre styrke**

Du udfører en kort trampedans til Gorks ære mens du messer for gudens udvalgte kriger. Du overfører et aspekt af guden til din kampfælle. Modtageren af denne formular får +4 ekstraordinære MRP og bliver immun til forhekselser med effektordet "Frygt", samt bonk. Denne effekt varer resten af spilgangen eller til MRP'ne mistes og markeres med et blå armbånd.

### **Niveau 4: Kontrollerer element – Ild**

Du lader Aqshy's flyde igennem dig og tænder et bål i dit indre, der raser som en alfortærende ild. Denne formular kan magikeren kun kaste på sig selv, magikeren får: +6 ekstraordinære MRP, bliver immun til ildangreb, Frygt og Søvn, samt må kaste 5 magiske missiler af typen ild gratis.

Denne formular varer resten af spilgangen, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd.

Specielt: Formularen kan kastes uden at markeres den med et armbånd, da varer den i 10 min. Man kan stadigvæk kun være påvirket af én styrkende formular uanset om kontrollerer element er markeret med et blå armbånd eller ej.

### **Niveau 4: Ånde Besættelse**

Shamanen går i en trancelignende tilstand og forbereder sig mentalt på den nært forestående kamp. Han samler sine kræfter omkring sig og tømmer sit sind for tanker inden kampen skal stå. Effekt: Shamanen kan kun kaste denne formular mens han mediterer for at genvinde sine MP. Han fremsiger formularen både før og efter han sætter sig til at mediterer hvorefter han sidder i dybmeditation i 5-10 minutter. Derefter vågner Shamanen af sin meditation og får effekten af formularen: +12 ekstraordinære HP, og må bruge sværd & skjold. Derudover vil Shamanen opsøge kamp med det samme efter han har fremsagt formularen.

Denne formular varer i en halv time, eller indtil den ophæves og markeres med et blå armbånd. Specielt: Formularen kan kastes uden at markeres den med et armbånd, da varer den i 10 min.

# Lille Waaaargh

Den lille waaaargh er åben for både goblin og ork shermaner. Lille waaaargh er en flygtig energi, der er mobil og lindrende på både slagmarkens brutalitet og de såredes kvaler. Det er den kraft der holder sammen på stammen, så den ikke bliver flået fra hinanden af de rå og brutale kræfter, som hersker i grønhudernes samfund. Desuden er det en beskyttende kraft, der sikrer grønhuderne kamplykke og godt helbred i den barske natur.

## Ynkelig magi (Niveau 0)

### **Empati** (kan kun tages af gobliner)

Ved at bruge dit kropssprog og udsende nogle helt bestemte duftstoffer, ladet med waaaargh, er du i stand til at indynde dig ved orkerne. Med denne magi kan du fortrylle en ork til at blive din meget gode ven i en halv time. Denne magi virker kun på orker, hvorefter de behandler dig som en nær ven.

### **Ånders Helbredelse**

Du maner en del af Lille Waaaargh over i den sårede, og øger den naturlige regeneration af kroppen. Modtageren af denne bøn genvinder øjeblikkeligt 2 HP.  
2 HP.

### **Morks Pels**

Du fremmaner en tyk manke af pels på din kampfælle, der beskytter denne mod de værste slag. Modtageren af denne formular får +2 RP. Effekten varer indtil spilgangen slutter, eller RP'ne mistes, og markeres med et blå armbånd.

### **Månesyge**

Du forbander offeret for denne formular, der øjeblikkeligt får et ildebefindende. . Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

- **Månesyge:** Offeret får så store smerter i hænderne, når denne røre ved penge, at offeret ikke er i stand til at holde på dem.
- **Utlars transformation:** Offeret får stærke mave smerter og kvalme i 10 minutter. Derefter vender smerterne tilbage, hver gang offeret spiser et kødprodukt. (Smerterne tæller som stærkt ubehag, og offeret behøver dermed ikke at kaste sig ned på jorden, men blot spille utilpas). - kan undtagelsesvist ophæves af drikken modgift og antioxidanter.
- **Nordenvindens kraft:** Offeret fryser konstant og uanset anstrengelserne kan denne ikke genvinde varmen. Desuden oplever offeret en særligt bidende kulde, hvis denne vender tilbage til stedet hvor forbandelsen blev udført.
- **Alderdommens trykken:** Efter hård fysisk udfoldelse som eks. kamp eller løb får offeret svære smerter i de anvendte legemsdele (ala. Gigt).
- **Hypokonder:** Spilleren er overbevist om, at denne fejlser alverdens dårligdomme eller er dødeligt forgiftet – indtil en kur imod den indbildte sygdom/gift er fundet eller max. 20 minutter er gået.
- **Angst/Paranoia:** Spilleren er overbevist om at denne bliver forfulgt af et potentielt farligt væsen eller person – varighed 20 min.

Forbandelsen varer resten af spilgangen, eller indtil den ophæves. Formularen markeres med et sort armbånd.

## Sande formulere

### **Niveau 1: Indre vildskab**

Du påkalder den vildskab, der ligger dybt i din race, hvorefter mordlysten næsten lyser ud af dig. Alene synet af dig skræmmer dine fjender fra hvid og sands, hvorefter de flygter i rædsel. Efter fremsigelsen af denne formular, må du benytte forhekselsen med effekt ordet "Frygt."

### **Niveau 1: Svampe sporer**

Du sætter svampe sporer i de faldne krigeres kroppe og kanaliserer Lille Waaaargh over i dem, så de springer ud og får sårene til at vokse sammen. Du kan med denne formular helbrede op til 6 HP, fordelt på op til fire personer.

### **Niveau 2: Omtåget sind**

Denne magi gør goblinernes sind omtåget, så de ikke opdager alt hvad der foregår omkring dem, derved når de ikke altid at indse, at de er i undertal og burde flygte eller at den trold de står overfor er meget farlig. Denne formular kan kun påvirke gobliner, de får hver +1 MRP og bliver immun til den frygt de oplever, når de slås mod elvere eller modstandere der er lige så mange som dem selv eller lidt flere. (De flygter stadigvæk, hvis flere end en af før nævnte hændelser sker samtidigt eller der kastes "Frygt". Så omtågede er de heller ikke!) Denne formular markeres med et blå armbånd og varer i en time eller ind til den første kamp er overstået.

### **Niveau 2: Dvale**

Du fremmaner en dvaletilstand i personen, der renser modtagerens krop for dårligdomme. Modtageren af denne bøn falder øjeblikkelig i søvn. Sover denne uforstyrret i min 5. min har søvnen en healende virkning og giver: alle mistede HP tilbage, kurerer alle gifte inkl. alle alkymistiske gifte, samt ophæver alle forbandelser.

### **Niveau 3: Stammens styrke**

Du påkalder Mork og beder ham om kamplykke, så i kan drikke jeres faldne fjenders blod og spise deres nedslagtede kroppe! Du holder en kort hyldest ceremoni til Morks ære og beder guden føre de tilstedeværendes hænder i kamp, hvorefter menigheden råber larmende til Morks ære! Modtagerne af denne formular får +2 MRP, den kan maksimalt kastes på 8 personer. Effekten varer resten af spilgangen, eller til man mister sine MRP, og markeres med et blå armbånd.

### **Niveau 3: Dyreform**

Du slipper dit offers indre dyr løs, hvorefter denne tillægger sig dyriske træk. Offeret vil finde det umuligt at koncentrere sig eller fastholde sin opmærksomhed på noget i længere tid. Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

- **Bålfærd:** Offerets maximal HP vil derefter være reduceret til 1 HP resten af spilgangen,.
- **Dyreform:** Offerets eventuelle magiske evner blokeres i 1 time, så offeret ikke kan kaste magi.
- **Kogende blod:** Du varmer offerets blod op, så denne har svært ved at koncentrere sig og let til vrede. Blot den mindste forseelse kan gøre offeret rasende. Hvis offeret bliver skadet og mister så meget som et enkelt KP, bliver denne påvirket af den negative effekt af blodrus. Desuden er offeret let at irritere, sur, tvær og vrisser generelt af folk. Effekten vare resten af spilgangen.

Effekten vare den angivne tid eller indtil forbandelsen ophæves af en anden end offeret selv, og forbandelsen markeres med et sort armbånd

#### **Niveau 4: Meditativ kampform**

Magikeren går i en trancelignende tilstand og forbereder sig mentalt på den nært forestående kamp. Han samler sine kræfter omkring sig og tømmer sit sind for tanker inden kampen skal stå. Troldmanden kan kun kaste denne formular mens han mediterer for at genvinde sine MP. Han fremsiger formularen både før og efter han sætter sig til at mediterer hvorefter han sidder i dybmeditation i 5-10 minutter. Derefter vågner troldmanden af sin meditation og får effekten af formularen: +12 ekstraordinære HP, og må bruge sværd & skjold. Derudover vil magikeren opsøge kamp med det samme efter han har fremsagt formularen.

Denne formular varer i en halv time, eller indtil den ophæves og markeres med et blåt armbånd.

### **Copyright Notice**

Nedenstående copyright notice er udformet som forlangt af Games Workshop, jvf. Deres hjemmeside, når man laver non-profit arrangementer med brug af deres verden.

This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, the Khorne device, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, the Nurgle device, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, the Slaanesh device, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, the Tzeentch device, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.