

Kort opsummering

Her er de vigtigste regler kort opsummeret. Det er *ikke* nok at læse dette kapitel, du er nødt til at læse kapitlet "Hvad alle skal vide" før du kan spille til Sidste Søndag. Dette er kun en hurtig opsummering.

Kamp og helbredelse

Hver gang du bliver ramt i arme og ben, tager du 1 i skade. Bliver du ramt i kroppen (inkl. ryg og skuldre) tager du 3 i skade. Først mister du eventuelle MRP, så mister du RP og til sidst HP. Når du havner på 0 HP falder du besvimet om og vågner først når alle fjender er væk. Så længe du er på 0 HP kan du hverken kæmpe, løbe eller kaste magi.

MRP kan ikke repareres, men der kan blive kastet en ny formular på dig. RP kan repareres af en smed og HP kan helbredes naturligt eller med færdighederne Førstehjælp, Herbalisme og Lægekunst.

Hvis du er på 0 HP kan du kun hjælpes af færdigheden Førstehjælp (se side 71). *Det tager mindst 5 minutter* og kan bringe dig op på 1 HP. Derefter genvinder du naturligt 1 HP i timen eller 1 HP for hver ti minutter, hvis du bliver behandlet med Herbalisme som også *tager mindst 5 minutter* (se side 71). Derudover kan du helbredes ved brug af Lægekunst, det *tager mindst 10 minutter* og giver dig alle HP tilbage (se side 77).

Hvis der bliver peget på dig med et krudtvåben, trykket af og krudtet eksploderer er du blevet ramt af den. *Du tager 3 HP i skade (ignorerer RP og MRP) og skal falde om.* Herefter må du rejse dig igen, hvis du har 1 HP eller mere tilbage.

Kastevåben virker ikke på dig hvis du har et eller flere RP og rustning på kroppen.

Følgende våben kræver specielle færdigheder: Bue & pil, Kastevåben, Kædevåben, Store skjolde, Krudtvåben. For nærmere beskrivelse se afsnittet "Hvilke våben kan jeg bruge?" på side 45.

Nævekamp udkæmpes uden brug af våben. Alle har et tal for nævekamp fra 1-10. For hver hjælper du har i nævekampen får jeres side +2, hvis der er en eneste bonk-kølle får I også +2. Herefter sammenlignes værdier; højst værdi vinder og slår den anden bevidstløs som ved Bonk. Se mere om nævekamp på side 50.

Hvis du har færdigheden Snigmord kan du begå snigmord. Se mere på side 50. Hvis du har færdigheden Bonk kan du slå folk ned, se mere på side 51.

Magi

Der findes fem slags formularer; Forhekselser, Besværgelser, Magiske Missiler, Øjeblikkelige formularer og Specielle formularer.

Forhekselser kastes ved at lægge hånd på målet sige "Forhekset" og derefter et effekttord. Der findes kun et begrænset antal effekttord: *Paralyse*: Så længe magibrugeren holder hånden på dig, må du ikke bevæge dig, bliver du skadet brydes formularen; *Søvn*: Du falder i søvn, formularen brydes hvis du bliver skadet, aktivt vækket eller når alle folk er gået; *Sandhed*: Så længe magibrugeren holder hånden på dig skal du tale sandt; *Destruktion*: Du mister øjeblikkeligt alle RP (men ikke MRP); *Frygt*: Du løber væk fra magibrugeren så hurtigt som muligt og må først stoppe, når han er ude af syne; *Ophæv*: Alle besværgelser og forbandelser der er kastet på dig ophører med at fungere.

Magiske missiler repræsenteres med risposer. De giver skade som almindelige våben men rammer de på skjoldet giver de stadig 1 i skade. Farverne repræsenterer forskellige former for skade som kan være relevante hvis man er immun grundet magi. Rød = Ild, Sort = Død, Blå = Lyn og Gul = Energi.

Besværgelser kastes på folk. For at der kan kastes en besværgelse på dig skal du inden enten sige "Jeg lader dig fortrylle mig" (eller noget lignende) eller være bevidstløs (0 HP eller bonket). Herefter kaster magibrugeren besværgelsen på dig, og giver dig et armbind som du skal bære tydeligt der viser hvilken type besværgelse du har fået. Blå = styrkende, Rød = beskyttende, Gul = generel og Sort = Forbandelse. Du kan kun være påvirket af en besværgelse af hver type og hvis du får kastet en ny på dig ophæves den gamle automatisk.

Øjeblikkelige formularer er ligesom besværgelser idet du enten skal være bevidstløs eller højtlydt acceptere at den kastes på dig. Øjeblikkelige formularer bliver dog ikke på dig, og magien er væk lige så snart formularen er kastet. Dette er f.eks. helbredende formularer.

Specielle formularer bruges sjældent i kamp og der er som regel tid til at forklare dem når de kastes.

Mere detaljerede beskrivelser omkring magi findes på side 53 og frem og desuden i Magibogen.

Alkymi

Med Alkymi kan man lave magiske drikke. En magisk drik er en væske i en beholder med en seddel udenpå som er foldet således, at du ikke kan læse hvad der står på den. Sedlen må først læses når du har drukket drikken, der står effekten.

Hvis det er en drik med en negativ virkning (f.eks. en form for gift) har drikken en giftstyrke; har du nok i modstandskraft virker drikken ikke på dig.