

## Specialekompendiet

Specialer er en særlig vej som en karakter kan gå, og nogle særlige evner som er forbundet til det. Det kan være at karakteren bliver medlem af en hemmelig orden, men nogle særlige kræfter, eller at hun bliver trænet i en af sin races eller kulturs særlige måder at gøre tingene på.

### Hvordan får jeg et Speciale?

Et Speciale er noget man køber for EP, men i modsætning til de fleste andre ting man kan købe for EP, kræves der noget særligt.

Først og fremmest kræver det en læremester, altså en person som allerede har specialet, og som kan lære det fra sig. Læremesteren sørger for at sætte karakteren på nogle prøver, og giver noget træning og undervisning i hvad specialet går ud på. Der er mange forskellige slags specialer, så det er aldrig helt til at forudse hvad denne træning er.

Derudover kræver alle specialer at man har nogle særlige krav opfyldt. Det kan være krav til hvilken race eller folkeslag du er, eller hvilke evner du skal have. Nogle gange er det muligt at lære et speciale, selvom du ikke lever op til kravet om race eller folkeslag, men det er altid besværligt og tager lang tid.

### Hvem kan være læremester?

Man kan lære et speciale fra sig, når man har opnået alle tre niveauer i Specialet. Inden man tager sin første lærling, skal man dog lige snakke med styregruppen, og høre om der er nogle særlige ting man skal huske. Som læremester har man nemlig et stort ansvar for sine lærlinge, og for at de har det sjovt imens de lærer specialet. Samtidig skal man også sørge for at det er udfordrende.

## Beskrivelsen af Specialerne

Specialerne er organiseret efter nogle kategorier.

Alkymistspecialer, Almene Specialer, Druidespecialer, Gejstlige Specialer, Heksespecialer, Krigerspecialer, Runesmedenes Specialer, Troldmandsspecialer.

Specialerne fylder højst en side hver. Først en kort beskrivelse af "konceptet". Altså hvad specialet går ud på, og hvilken plads i Niraham folk med dette speciale typisk har. Her kan man finde god inspiration til sin rolle. Der er også beskrevet hvilke racer/folkeslag der kan få specialet, og hvilke krav der i øvrigt er til det.

Derefter er det beskrevet noget om hvordan man typisk er organiseret, hvis man har specialet, og hvilke aktiviteter der er bundet op på det. Specialer er nemlig ikke bare noget rollen kan, men noget rollen er. Derfor er der særlige ting der skal opfyldes, og mange specialer er ordner, med overordnede, der stiller opgaver og forventer resultater.

Til sidst kan du læse om hvilke kræfter specialet giver og hvordan du stiger i de tre niveauer. Hvis specialet er til en af magibrugerklasserne (også runesmede og alkymister) følger det din grad der. Du kan se i den første kolonne, hvilken grad der udløser hvilke evner.

Hvis der er tale om et krigerspeciale, eller et af de almene specialer, er det i stedet nogle bestemte evner, som er forudsætning for at du stiger i graderne. De står i den anden kolonne. Der kan også stå hvis der er andre særlige krav du skal opfylde, f.eks. sminke eller lignende.

Til sidst står der beskrevet, hvis specialet giver mulighed for at købe endnu en af evnerne, markeret med @ i Specialkaraktersystemet.

## Alkymist-specialer:

### Nekroalkymisten

**Koncept:** Nogle mener at Nekroalkymien er en nyopdaget og udviklet gren af den mere traditionelle alkymi. Andre hævder at den blot er en genopdagelse af gammel zarabinsk visdom, ligesom det meste andet avancerede alkymi.

Nekroalkymistisk Fakultet er en hemmeligt selskab, med rod i de Emyrske forskerkåber. Her forsker man alkymisk i livets og dødens hemmeligheder, og det siges at den indflydelsesrige Randall-slægt er medvirkende til selskabets stiftelse.

Nekroalkymien er på sin vis lige stor del af lægekunsten, idet den primært beskæftiger sig med legemet, og reparationer eller forbedringer af dette. Denne søgen på forbedring af det af guderne skabte legeme, er en af de ting der fik den Monopatiske Kirke til at se skævt til Nekroalkymistisk Fakultet i første omgang. Da der yderligere blev fundet bevis for at nekroalkymisterne havde forsøgt at vække de døde fra graven, blev det nok for inkquisitionen, der straks erklærede selskabet for kættersk.

Nekroalkymisten formår både at skabe uhyrligheder og helbrede med sin kundskab, men de færreste mennesker evner at skelne, så mere end en nekroalkymist har endt sine dage i hænderne på en vred pøbel eller på et heksebål

**Åben race:** Alle racer kan blive nekroalkymister, men menneskerne, med deres nysgerrighed og relativt korte levetid, udgør dog langt den største del af Nekroalkymistisk Fakultet.

**Krav:** Alkymist, Lægekundskab niv. 2

**Organisering og aktiviteter:** Alle Nekroalkymister er tilknyttet Nekroalkymistisk Fakultet, på en eller anden måde. For de nekroalkymistiske hemmeligheder er svære at lære og forstå, og der er sikkerhed i at være flere sammen. Det er dog ikke unormalt at Nekroalkymisterne kun mødes

maskerede, og under dæknavne, for ikke at kunne afsløre hinanden, hvis de skulle blive opdaget og fanget af inkquisitionen.

Alle Nekroalkymister forventes at bidrage til Fakultetets samlede viden og forståelse. Seneste et år efter man er blevet optaget som medlem, og har købt specialet, forventes man at præsentere en doktor-afhandling. Afhandlingen er en undersøgelse af et emne, som nekroalkymisten har valgt at undersøge til bunds, igennem eksperimenter og studier af andres eksperimenter. Hvis de andre Nekroalkymister mener at afhandlingen er interessant og spændende nok, belønnes man med adgang til flere af Fakultetets hemmeligheder. Det vil typisk være opskrifter på forskellige former for skabninger eller andre hemmelige alkymistiske ritualer. Nekroalkymisten vælger herefter et nyt område som studeres i løbet af et år, og således fortsætter det.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1		-	Du får et niveau af evnen Lægekundskab
3	Alkymistisk Laboratorium	-	Du kan bruge besværgelsen "Naturlig Balance" som et alkymistisk ritual, der tager 10 minutter at udføre. Derudover tager det dig halv tid at bruge evnen lægekundskab, når du er i dit laboratorium.
5		-	Du kan bruge besværgelsen "Skab Større Udød" som et alkymistisk ritual, der tager 30 minutter at udføre.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Kaste/Skrive Magi: Morticisme"

## Eliksirmesteren

**Koncept:** At brygge eliksirer hører til Alkymiens ældste hemmeligheder, og det er da også de mægtige og hemmelige opskrifter på eliksirer, der har gjort alkymiens kunst mest berømt.

Eliksirmesteren fokuserer sine studier på eliksirernes hemmeligheder, og lærer igennem mange års øvelse at skelne de mange varianter, og se de mange nuancer og muligheder, som eliksirbrygningen indeholder. Derfor kan de brygge eliksirer både hurtigere, og mere effektivt, end mere generelt lærde alkymister. Det siges endda at mægtige eliksirmestre kan kopiere en hvilken som helst eliksir fra et destilleret eksemplar alene.

De fleste eliksirmestre har et stort laboratorium og et vældigt bibliotek med mange opskrifter og afhandlinger om alkymiens kunst. Hvad den enkelte eliksirmester søger kan variere meget. Nogle søger opskriften på rigdom, ved at kunne forvandle bly til guld, mens andre søger udødeligheden, kærligheden eller lykken igennem deres studier af Nirahams elementer, og de mange måder de kan kombineres.

**Åben race:** Alle racer kan blive eliksirmestre

**Krav:** Alkymist, opskrifter på mindst 5 Brygge og Alkymisk Analyse-ritualet.

**Organisering og aktiviteter:** Eliksirmestrene har ikke en fælles organisering eller orden, selvom de fleste er medlemmer af Magiens Cirkel, eller deres respektive racers organisationer for magiudøvelse. Alligevel har eliksirmestrene for vane at vide hvem deres nærmeste interessefæller er, og mødes fra tid til anden for at udveksle teorier og opdagelser. Nogle gange må dette dog foregå i skjul, da det ikke er velset at medlemmer af Magiens Cirkel lærer deler hemmeligheder med sortblodsfolkets alkymister.

En gang hvert halve år, i foråret og efteråret, mødes alle Eliksirmestre i området til en fælles møde, hvor de hver især præsenterer deres nyeste teorier og opfindelser. Alle eliksirmestre gør altid hvad de kan, for at dukke op til disse forelæsninger, for uden inspiration fra deres rivaler og kollegaer, går de selv i stå i deres forskning. Og for eliksirmestrene er det vigtigt at vise, hvem der er den klogeste og bedst uddannede alkymist i området.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Alkymistisk Laboratorium	-	Du brygger eliksirer 5 minutter hurtigere end normalt.
3	-	-	Du forbruger kun den halve mængde ingredienser når du brygger eliksirer
5	-	-	Ved hjælp af Alkymisk Analyse-ritualet, kan du finde en eliksirs opskrift, som du må skrive ned i et eksemplar. Den må du bruge som havde du fundet opskriften hos en anden alkymist, så længe du har den nedskrevne opskrift.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Kaste/Skrive Magi: Elementalisme"

## Drømmevandreren

**Koncept:** Drømmevandreren er en ny og anderledes form for alkymist, idet hun ikke forsker i elementerne eller legemet som det primære. Derimod søger Drømmevandreren vejen til det levende væsens indre, til sindet og drømmenes verden. Nogle søger glemte hemmeligheder, andre søger evnen til at helbrede forpinte sjæle.

Igennem deres studier opdager alle drømmevandrere at Nirahams væsner er forbundet på en sær måde igennem deres drømme, og som tiden går lærer drømmevandreren at påvirke både sig selv og andre igennem dette rige. Nogle enkelte lærer endda at træde helt ind i drømmenes rige, krop og sind, og gå på eventyr der. Mange alkymi-interessererede mentalister er i den senere tid begyndt at studere denne vej til påvirkning af sindet, og det lader til at mentalistens trænede sind egner sig særligt godt til denne type alkymi. Det er dog foruroligende at visse drømmevandrere, der har befundet sig i trance, aldrig er vågnet op igen, som var deres sind blevet fanget i drømmenes rige. Muligvis findes der her uudforskede og farligt land for eventyrlystne sjæle.

**Åben race:** Alle racer kan blive drømmevandrere, men udøde kan ikke få adgang til specialet. Hvis en drømmevandrere bliver udød, mister hun adgangen til specialet.

**Krav:** Alkymist, Drømmerejseritualet

**Organisering og aktiviteter:** Drømmevandrerne er ikke en samlet eller organiseret størrelse. I hvert fald ikke i normal forstand. Den forbindelse drømmevandrerne har til drømmenes verden, betyder dog at de ofte får små glimt af indsigt i hvad de andre drømmevandrere i området foretager sig. Og jo længere tid drømmevandrerne er i samme område, jo mere

bliver deres sind forbundet. På den måde ved drømmevandrerne ofte utroligt meget om hvad der foregår i området.

Det siges derudover at hvis flere drømmevandrere samarbejder om deres alkymi og rejser til drømmeverdenen, kan de påvirke andres sind og drømme. Herigennem skulle de få stor magt over deres naboer, for magten over drømme er magten over ideerne og håb for fremtiden. Selv mægtige udøde væsner siges at være påvirkelige overfor denne slags påvirkning.

Derudover går der rygter om at drømmevandrere i enkelte tilfælde, har været årsag til stor ulykke, ved at slippe mareridstvæsner fri på Niraham, igennem deres uforsigtige omgang med portene til Drømmenes Rige.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Du får evnen Drømmesyn (som paladingaven af samme navn)
3	-	-	Du får evnen Falsk Drømmesyn (som paladingaven af samme navn)
5	Meditation niv. 2	-	Du kan bruge besværgelsen "Teleportum" som et alkymistisk ritual, der tager 10 minutter at udføre. Når besværgelsen senere skal aktiveres, tager dette 15 sekunders koncentration, hvor du ikke kan foretage dig andet.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Kaste/Skrive Magi: Mentalisme"

## Almene Specialer

### Helt

**Koncept:** "Alle kender mit navn – frænde som fjende."

En Helt, er en person, der er blevet så kendt, at folk er begyndt at skrive sange og digte om hende og hendes bedrifter. Helten vil som regel starte som en lokal personlighed, men mange helte rejser også ud i verden, og hermed følger deres gode ry med dem i de fleste tilfælde – i nogle tilfælde når de endda frem til nye egne førend helten selv gør.

At blive en helt er bestemt ikke let, og der foreligger en heltelærling mange svære og møjsommelige opgaver. Et eksempel på disse kunne være at beskytte en by, eller udføre diverse opgaver for dem som ikke selv kan. Der findes selvfølgelig både gode og onde helte, da udtrykket "helt" blot betyder at man er folkekendt. Derfor kan alle racer naturligvis også have helte, selvom grønhudernes og sortelvernes helte måske snarere kendt for at have nedslagtet eller overtaget et område, frem for at være kendt for gode gerninger.

Det er ikke unormalt at Helte har en helt særlig kombination af evner og måder at gøre tingene på, som har ført dem til der hvor de er, og som de er berømte eller berygtede for.

**Åben race:** Alle racer har deres helte, og kan tage dette speciale.

**Krav:** Skal have begået en form for heltedåd, som personen huskes for af de fleste i lokalområdet. Dette skal godkendes af styregruppen.

**Organisering og aktiviteter:** Helte er ikke organiseret, da det ofte er sådan at det ene folks helt, er det andet folks svorne fjende. Heltene har alligevel nogle uformelle forpligtelser overfor

hinanden, og overfor de folk som tiljubler og beundrer dem.

Først og fremmest er Helten afhængig af sit omdømme og sit folks beundring, for at opretholde sin status og sine evner. Derfor må Helten blive ved med at være synlig i sit samfund, og mindst en gang om måneden fortælle om sine heltebedrifter, eller om sine planer for nye gerninger. Det er heller ikke unormalt at helte hjælper de lokale med at træne til byens eller lejrens forsvar, og nogle tager endda lærlinge og aspiranter under deres vinger, for at sikre at der også er helte i fremtiden.

Blandt deres rivaler og fjender har heltene et særligt respektforhold, og de gør som regel hvad de kan for at finde hinanden på slagmarken, når deres folk kæmper mod hinanden. For jo flere andre helte de kan besejre, jo mere stiger deres berømmelse.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Evnen Mod		Du får evnen Lederskab fra Krigersystemets Taktikdisciplin.
2	Evnen Udholdenhed		Du bliver immun overfor en besværgelse efter eget valg.
3	Grad 3 i en Kampstil, grad 5 Alkymi eller grad 6 i en magibruger-klasse.		Heltens Skæbne

**Heltens Skæbne:** Du genvinder altid 1 livspoint pr. 10 minut, også hvis du er død. Dette optager ikke en buffplads. Dog skal du aftale en særlig gerning der kan slå dig endeligt ihjel, med Styregruppen. Dette skal være noget der retfærdigvis kan opleves i spil til 2. søndags kampagnen, og som passer ind i rollens historie og særlige kendetegn.

Hvis du har dette speciale, kan du købe en ekstra evne markeret med @ i Specialkaraktersystemet.

## Mestertyv

**Koncept:** Mestertyvene er den kriminelle underverdens berømt, dem som alle gerne vil være, og som alle er misundelige på. Myndighederne jagter dem ivrigt, skønt de fleste gamle byvagter har opgivet at fange dem. Både fordi mestertyvene efterhånden er så dygtige, at de kender alle byvagternes tricks, men også fordi de lokale kriminelle, og medlemmer af byvagten der er blevet bestukket, hjælper mestertyvene med at komme sikkert i skjul når det kræves.

Der er ingen grænse for hvor mange plakater man kan finde med deres alianser og dæknavn. Det er nemlig vigtigt for en mestertyv at holde sin identitet hemmelig. Derfor har næsten alle mestertyve et dæknavn, som de lader deres rygte vokse under. For det er vigtigt for mestertyven at være berømt for sine kup. Både for at vise sig bedre end sine konkurrenter, men også for at tiltrække bestillingsarbejde fra excentriske rigmænd og kunstsamlere.

Som regel har mestertyven et stort netværk, der sørger for at information flyder frem og tilbage, uden at nogle bliver fanget af byvagten. Disse kan både være andre kriminelle, men nogle gange af det deres gamle venner, der ikke er blandet ind i Nirahams underverden. Mestertyvene er sommetider også lederne af tyvelaug og i nogle byer har disse laug utrolig megen magt.

Nogle enkelte mestertyve tager skridtet videre, og stjæler fra de store tyvelaug og andre kriminelle grupper, for at bevise at de er de bedste. Men det er selvsagt en livsfarlig karrierevej at tage, for tyvelaugene er nådesløse overfor disse overløbere, hvis de bliver fanget.

**Åben race:** Alle racer kan være Mestertyve, selvom det er mest normalt blandt mennesker og gobliner.

**Krav:** Et dæknavn og en maskering.

**Organisering og aktiviteter:** Mestertyvene har hver især et lille netværk, som holder dem informeret, og sørger for at hjælpe dem med at planlægge og udføre deres kup. Dette netværk skal mindst bestå af 3 personer, men jo flere det består af, jo mere information får Mestertyvene fra verden omkring dem, om mulige kup og mulige rivaler. Det kan altså godt betale sig at have folk tilknyttet. Alle medlemmer af mestertyvens netværk skal på en eller anden måde have et fælles tegn, som de kender hinanden ved, og vide at de arbejder for mestertyven. De behøves dog kun at kende Mestertyvens dæknavn og maskering, men ikke nødvendigvis hvem der er bag masken.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Koordination niv. 2, Vurdere	-	Du kan bruge besværgelsen "Gyldent Syn" som evne 1 gang om dagen.
2	Lommetyveri niv. 2	-	Du får et niveau af evnen lommetyveri
3	Dirke Låse niv. 3	Efterlyst!	Du kan bruge besværgelsen Magisk Renselse 3 gange om dagen, men kun på låse og fælder.

**Efterlyst!:** På dette niveau skal mestertyven, eller rettere, den der spiller mestertyv, sørge for at der altid hænger mindst en, og helst tre, efterlysningsplakater på befærdede steder i spilleområdet. Plakaten skal være forsynet med mestertyvens kaldenavn, samt nogle forbrydelser som tyven er eftersøgt for.

## Sort Akolyt

**Koncept:** Blandt goblinerne findes der nogle få med adgang til Rall, ambition om magt og ro til at efterfølge disse ambitioner målrettet.

De Sorte Akolytter lærer igennem tilvænning at trække på kræfterne i Rall de har indtaget, og omdanne det til magiske effekter. Det er en effektiv vej til magt, skønt den er særdeles risikabel. Er man for grådig, risikerer man at fortabe sig i de mutationer Rall medfører, men bruger man ikke sine kræfter, er der risikoen for at man falder for sine fjenders eller frænders våben. Mister man adgang til Rall, vil akolyttens kræfter langsomt forsvinde, og derfor er de Sorte Akolytter altid på jagt efter mere Rall.

De Sorte Akolytter har en grad af organisation som der ikke er kendt blandt gobliner andre steder, og denne organisation har givet dem mulighed for at få stor kontrol over andre gobliner. Om de bruger denne kontrol til at fremme deres egen sag, eller om de tjener et større mål er ikke klart for nogle, da De Sorte Akolytter sjældent ses blandt andre end goblinerne selv.

**Åben Race:** Kun Fisgurgobliner kan blive Sorte Akolytter

**Krav:** For at blive Sort Akolyt, skal du have indtaget Rall, mindst én gang, og fået din første Mutation.

**Organisering og aktiviteter:** De Sorte Akolytter er hjernerne bag Fisgurgoblinernes oprustning og fremskridt. Det er i sidste ende deres jagt på magt, der driver alle Fisgurgoblinerne fremad mod usete højder (eller dybder) og som har ført dem i kamp med både sortelvere og dværge.

De Sorte Akolytter forsøger altid at få kontrollen over de lokale grønninger, enten ved hjælp af rå vold eller mere snedige metoder. For i takt med

deres magt stiger, bliver de også mere og mere ambitiøse på stammens vegne. Som Sort Akolyt skal man altid forsøge at få de andre gobliner til at skaffe mere magt til gruppen, og til sig selv. Enten ved hjælp af våbenmagt, eller igennem tyveri og andre listigheder.

De Sorte Akolytter har fundet ud af at der er rigeligt med mørke troldkvinder og præster, som ser goblinerne som en let og let manipulerbar arbejdskraft. Ved at sætte sig selv og især de andre gobliner til salg for penge, magiske genstande og andet håndfast betaling, vokser Fisgurgoblinernes magt stødt, i skyggen af andre, og mere synlige folk.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	Mutationer	Du kan kaste besværgelser som en 1. grads shaman
2	Mindst 3 mutationer	Mutationer	Du kan kaste besværgelser som en 2. og 3. grads shaman
3	Mindst 10 mutationer	Mutationer	Du kan kaste besværgelser som en 6. grads shaman

**Mutationer:** Når en Sort Akolyt bruger sine kræfter, udløser det mutationer, som spilleren selv har ansvaret for, at investere i eller bygge. Efter hver spilgang, hvor spilleren har brugt besværgelser eller spist Rall, skal styregruppen kontaktes.

## Skovens Vogter

**Koncept:** Skovens Vogtere er en gammel gruppe af skovelvære, der giver afkald på det fredelige liv, deres hjemland tilbyder, for at vogte grænserne og vejene ind i det gamle skovrige Santillia. Santillias fjender er mange, og Skovens Vogtee er altid beredte, og de fleste har mistet venner i forsvaret af skoven. Mange har valgt at tilslutte sig ordenen, efter tabet af venner eller slægtninge til indtrængende fjender. Således er mange af Skovens Vogteres medlemmer sammenbidte og fåmælte, og de fokuserer al deres tid på rigets forsvar.

Den seriøsitet Skovens Vogtere udviser i forsvaret af skoven, og den mangel på ærbødighed de viser for andre, især højelvere, har medført en del konflikter mellem den Eislonske adel. At der findes en så magtfuld og autonom væbnet organisation midt i Santillia, er noget mange blandt den elviske adel har svært ved at acceptere. Blandt skovelverne rygtes det at højelverne frygter at Skovens Vogtere og skovelverne bliver så stærke, at de ikke længere behøver at følge Eisloniens love.

Skovens Vogtere bevogter både skovens grænser, og stierne ind i skovriget. Det er normalt for Skovens Vogtere at betragte indtrængende fjender i lang tid, nogle gange flere dage, før de afslører deres tilstedeværelse og nedkæmper fjenden. For nok er Skovens Vogtere stærke, men deres antal er ikke så stort at de har råd til at sætte liv på spil ved uplanlagte angreb.

Skovens Vogtere siges at være dem der kender Santillia bedst, måske endda lige så godt som skovens egne ånder. Skoven sørger i al fald for at beskytte sine vogtere, og bringer dem både føde, helbredelse og ly, når det er nødvendigt. Højelverne taler endda om at det er hemmelige aftaler mellem Skovens Vogtere og de forbudte Totemdruider, der holder ordenen et skridt foran.

**Åben Race:** Kun Skovelvære kan blive medlem af Skovens Vogtere.

**Krav:** For at blive en del af Skovens Vogtere, og få specialet, skal du optages i ordenen. Dette kræver både træning og gennemførelse af en række prøver.

**Organisation og aktiviteter:** Skovens Vogtere er en fast organiseret orden, der er opdelt i mindre grupper langs Santillias skovens grænser. Hver gruppe ledes som regel af det mest erfarne medlem, med i fredstid er det normalt at ordenens medlemmer betragter hinanden mere ligeligt.

Foruden det egentlige forsvar af skovens grænser, forsøger skovens vogtere også at styrke Santillias skoven, og de lokale ånder og hellige steder. Alt sammen for at give skoven mere kraft til at beskytte sig selv.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Urtekundskab niv. 2	-	Når du leder efter urter i Santillias skoven, finder du altid en mere end normalt.
2	Rustningsbrug [Læder] og 2 våbenbrug	-	Når du er i Santillias skoven, har du evnen "Udødelighed" fra Krigersystemet.
3	Grad 3 i Smidighedsdisciplinen	-	Du kan kaste besværgelsen Skjul 5/dagen ved en 10 ords rite.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Vogter af Naturens Sjæl"



## Snigmorder

**Koncept:** Niraham har mange kriminelle og mange der er parate til at tage et liv, hvis det kræves for at opnå et mål. Snigmorderen er den trænede dræber, der sjældent spilder tiden, for tiden er dyrebar, og hans kontakter skal holdes ved lige, hans identitet skal holdes hemmelig, og han selv skal holde sig skjult, når det er nødvendigt.

En snigmorder er oftest en person der sælger sine evner til at slå lydløst og uset ihjel til den højst bydende. Derfor er de fleste snigmordere kolde og ubarmhjertige, for samvittighedsnag er ødelæggende for snigmorderens arbejde.

Andre er dog dybt personligt engageret i deres arbejde, og er motiveret af ideologi eller religion. Sådanne typer er ofte farligere end den almindelige lejemor, for mens man kan være sikker på at lejemor sætter sit eget liv over sin succes, er den idealistiske eller religiøse snigmorder ofte villig til at tage langt større chancer for at nå sit mål, også hvis det kræver morderens eget liv.

En færdigudlært snigmorder er uden tvivl en ekstremt farlig person at støde ind i, og hvis du er så uheldig at det udvalgte offer er dig selv, kan du godt sætte sig på knæ og bede til guderne, for inden solen står op vil du være havnet i din guds rige.

**Åben race:** Alle racer kan blive snigmordere.

**Krav:** Ingen

**Organisation og aktiviteter:** Der findes Snigmordere i mange forskellige organisationer, både tyvelaug, kirker og efterretningstjenester. Det er dog de færreste organisationer der udelukkende består af snigmordere, så i stedet har snigmorderne, på tværs af organisationer, en løst respektfuld forhold til hinanden. De mest

erfarne snigmordere vil ofte have et godt overblik over hvem og hvor mange konkurrenter der findes i nærområdet, ofte fordi de har trænet de andre. For at holde alle opmærksomme og på vagt, bliver der en gang om året organiseret en række træningslege, hvor alle snigmordere i området får et eller flere mål, som det gælder om at nå før de andre. Ofte er andre snigmordere på listen. Den første der kan bevise at alle opgaver er udført, modtager en stor præmie af områdets gamle snigmordere, og deres kollegaers respekt og misundelse.

Skulle nogle snigmordere vælge ikke at deltage i legene, er det sikkert og vist at de selv havner som mål for resten af områdets Snigmordere. De er jo tydeligvis ikke til at stole på...

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Snigmord niv. 1		Du får et niveau af evnen Giftkundskab
2	Grad 1 i Smidighedsdisciplinen		Du kan bruge besværgelsen Vindens Vej som en evne 3 gange om dagen
3	Grad 3 i Smidighedsdisciplinen		Du får et niveau af evnen Snigmord

## Druidespecialer

### Vogter af den Hellige Lund

**Koncept:** Næsten alle druider har en hellig lund eller flere, som de besøger fra tid til anden. Disse lunde er druidernes hellige steder, og når de hviler her, kan de særligt tydeligt hører naturens stemme. Det er også i de hellige lunde at druiderne udfører deres vigtigste ritualer, og derfor er det katastrofalt hvis en lund skulle blive ødelagt af hekse eller skovhuggere.

Nogle druider helliger sig til beskyttelsen og plejen af disse hellige lunde. Nogle er unge druider, der giver afkald på de erfaringer man får ved at rejse omkring og opleve Niraham, mens andre er gamle erfarne druider der har set verden, og nu blot ønsker at slå sig ned og tilbringe resten af deres dage i en fredelig lund. De fleste vogtere er fremmest, selv blandt druider, i urtekundskab, da mange af hemmelighederne bag en stærk Hellig Lund findes her. Derudover formår de mange at lukke deres lund helt af for uønskede gæster, mens Lunden til gengæld beskytter vogterne mod deres fjender. Ved de hellige lunde, hvor der ikke bor Vajdvogtere tæt ved, er det desuden op til druiden selv at kunne drive sine fjender bort med våben, hvis nødvendigt.

Efterhånden som årene går, lærer mange druider at kommunikere med de skovånder som bor i og omkring lunden, og med disse ånders hjælp bliver vogterne til frygtelige fjender for alle som forsøger at trænge ind og ødelægge lundene.

**Åben race:** Alle racer kan blive Vogtere af den Hellige Lund

**Krav:** For at få specialet, skal du være Druide og du skal have, eller være en del af, en Hellig Lund.

### Organisation og aktiviteter:

Som Vogter af Den Hellige Lund er man blandt de øverste autoriteter for druiderne i lokalområdet. Hvis der er andre druider tilknyttet en lund, sørger vogteren for at de hjælper til og samarbejder i lunds forsvar. Hvis der er Vajdvogtere i området, er det lundens vogter der vejleder dem i forsvaret af lunden, og afgør hvilke fjender der er de farligste, og som skal have mest opmærksomhed.

I et område med flere Hellige Lunde er det normalt at vogterne sørger for at besøge hinanden en gang om måneden, for at sikre at alt er som det skal være. Hvis der er fælles trusler, er det vogterne som koordinerer en indsats, og ønsker skovens ånder at tale til druiderne, foregår det næsten altid igennem de hellige lundes vogtere.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1			Du får et niveau af evnen Urtekundskab
3			Du kan kaste besværgelsen Sikret Helligdom i en Hellig Lund 3/dagen. Kun Druider og Vajdvogtere kan være i Lunden, i stedet for den normale, trosafhængige, effekt.
6			Du er under permanent påvirkning af Projektivværn, når du er i din Hellige Lund. Dette optager ikke en buffplads.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Shamanisme".

## Den Grå Druider

**Koncept:** Ikke alle druider vælger at slå sig ned i et fast område, men rejser i stedet omkring i verden, for at opleve alle facetter af Nirahams vilde natur. Og herigennem når mange druider også på et tidspunkt til storbyen, hvor naturen har tilpasset sig. Nogle enkelte af de druider, der oplever dette bliver i byen og tilpasser sig sammen med det øvrige liv.

De lærer meget om byernes historier og liv, og med tiden lærer de at bruge deres kræfter her, skønt det koster dem noget af deres kontakt til den mere vilde del af Niraham. Ligesom dyrene som mister noget af deres jagtinstinkt, må også druiderne tilpasse sig tilværelsen som byboer, oftest i de fattigere kvarterer. Her lærer de at kommunikere med byens dyr, og finder ud af at også de gamle ånder og naturvæsner, som har overlevet byernes opståen, har tilpasset sig deres nye omgivelser.

De Grå Druider fungerer ofte som budbringere mellem Nirahams civiliserede riger og de folkeslag der stadig bor i tættere pagt med naturen. Skønt nogle er foragtet af de mere vilde druider, bliver en del værdsat for den indsigt de har fået i den moderne og kultiverede verden. Således rejser de frem og tilbage mellem Nirahams vilde egne og de større byer, med nyt og bud.

Det rygtes at der er enkelte medlemmer af de store tyvelaug der er Grå Druider, og som benytter deres kræfter til at styrke deres organisationer. Dette giver tyvelaugene en vældig fordel, da byvagterne sjældent er vant til at skulle tælle byens dyr og ånder blandt de kriminelle elementer.

**Åben race:** Alle racer kan blive Grådruider

**Krav:** Druider

**Organisation og aktiviteter:** De Grå Druider giver afkald på det samfund de forlader i vildmarken, og må i stedet søge beskyttelse i antal blandt byens folk. Alle Grå Druider er medlem af en gruppe eller en organisation i den by de holder til, og hjælper denne gruppe med deres kræfter.

Derudover er det nødvendigt for Grådruiderne at bevare deres kontakt med naturen og de Hellige Lunde. Dette gør de ved, fire gange om året, i begyndelsen af hver årstid, at drage ud i det fri, og opsøge en Hellig Lund. Her bringer de nyt fra storbyen, og bruger noget tid på at genfinde kontakten med naturen. Ofte vil Vogteren af Den Hellige Lund have en opgave eller en gåde som Grådruiden skal løse, før hun kan rejse tilbage til byen igen.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Du får evnen Sagnkundskab
3	-	Mister adgang til evnen Urkraft	Du kan bruge dine evner og kald uden problemer i byer
6	-		Du får besværgelsen Skjul som 1. grads kald

## Solcirkeldruide

**Koncept:** Solcirklen er en gammel orden af druider i skovelvneres rige Santillia. Ordenen er udbredt i hele riget, og patruljerer både grænserne og vogter de hellige lunde i skovens dyb.

Solcirklen siges at være de første der tog kampen op mod totemdruiderne, som er druider der opnår et tæt fællesskab med deres totem blandt skovens ånder. Denne krig har stået på i mange hundrede år, og både den eislonske og santillianske adel har forbudt de elviske druider at lade sig binde til et totem på denne måde.

Solcirkelns medlemmer er i stedet i tæt kontakt med de elviske kirker og forkyndere, og lærer herigennem flere hemmeligheder, der ikke er totemdruiderne forundt. Disse hemmeligheder gør dem både stærke i kampen mod mørkets tjenere, og uundværlige støtter for Skovens Vogtere, der ofte fører den væbnede kamp mod Santillias fjender. Den seneste tid er afstanden mellem Solcirklen og Skovens Vogtere dog blevet større, da det ryktes at flere af Skovens Vogtere er begyndt at have kontakt med Totemdruider, og selv bevæge sig lidt for tæt på grænsen til hvad adelen tillader.

Solcirkelns medlemmer er derudover ansvarlige for at opretholde den gode forbindelse til Santilliaskovens øvrige beboere, og for at opretholde meget af det magiske forsvar, der forhindrer sort magi i at få indflydelse på skoven og dens beboere.

**Åben race:** Kun elvere kan blive medlemmer af Solcirklen og få specialet.

**Krav:** For at få specialet, kræver det at du optages i ordenen. Dette kræver typisk noget træning, og at du består en række prøver.

**Organisation og aktiviteter:** Solcirklen er som mange andre ordner tæt organiseret, og sørger for at medlemmerne bruger deres tid og energi på at holde Santilliaskovens sikker for både ydre og indre fjender.

Det er alle medlemmer af ordens pligt at holde sig på god fod med de lokale forkyndere, og holde øje med at de lokale elvere ikke indlader sig på for tætte pagter med skovens ånder.

Hver måned besøger de lokale medlemmer af Solcirklen en af områdets Druidelunde, og sørger for, med bønner og ritualer, at balancen mellem skovens ånder og de lokale druider er på plads, så totemdruidernes kræfter ikke kan vokse uset.

Derudover sørger Solcirklen for at heksecirkler og lignende mørke steder nær Santillias grænser, bliver forstyrret, og hvis muligt fjernet, så mørkets kræfter ikke har nogle steder at skjule sig.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Du får besværgelsen Håndspålægelse som et 1. grads kald.
3	-	-	Du får besværgelsen Genoplivning som et 3. grads kald.
6	-	-	Du får besværgelsen Lysets Vrede som et 3. grads kald.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Hellig Ed: De Elviske Guder"

## Bloddruiderne

**Koncept:** Bloddruiderne er efterkommere af fortidens Månedruider, der lavede mægtige pagter med Skyggerne og Månen, og opnåede kræfter som de øvrige druider fandt forbudte og farlige. Af samme grund er Bloddruiderne jaget af de øvrige druider, ganske som deres forgængere var.

For at finde sikkerhed og fællesskab, vender mange bloddruiders sig til heksecirklerne, og områdets hekse. For heksene og bloddruiderne er lige jagtet af de andre druiders, og mange af deres kræfter ligner og styrker hinanden.

Bloddruiderne trækker stadig på skyggernes kræfter, men gør det igennem blodet, både deres eget og andres. De styrkes af frygten i deres fjenders blod og siges at kunne kontrollere deres undersætter igennem blodet. Bloddruidernes kræfter sætter dog mærker på deres legeme, og jo stærkere de bliver, desto mere blege bliver de, med markerede blodårer. Nogle Bloddruiders er sågar blevet jagtet og brændt af lokalbefolkningerne som vampyrer, for det kan være svært at se forskel.

**Åben race:** Alle racer kan blive Bloddruiders

**Krav:** For at få specialet, skal du under en ceremoni, drikke blodet fra en anden Bloddruide. Når du når 3. grad er det i øvrigt en forudsætning at du bliver sminket, så man tydeligt kan se at du er mærket af de mørke kræfter.

**Organisation og aktiviteter:** Bloddruiderne er først for nyligt dukket op i større antal på Niraham, og de er stadig meget sjældne. Derfor er den eneste organisering de har, den der findes mellem lokale bloddruiders og hekse. Meget af deres tid går med at holde sig fri af de druiders der jager dem, og oprette forsvarsværker mod Nirahams lyse kræfter. Flere bloddruiders og hekse har haft held med at forene deres kræfter,

og det siges at når det lykkes, er det grund til stor ulykke for druiderne og naturens ånder i området.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1		-	Du får evnen Fortære
4	Sminke	-	Blodets Inkarnation
6	Sminke	-	Blodets Inkarnation

**Blodets Inkarnation:** I stedet for en af de ni normale inkarnationer, får du Blodets Inkarnation når du opnår grad 4. Blodets Inkarnation ligner til forveksling Den Rene Inkarnation, med følgende undtagelser:

På grad 4 får du, i stedet for Oldermændens Visdom, besværgelsen Smerte som et 2. grads kald. På 5. grad får du, i stedet for Dyrenes Genfortælling, besværgelsen Livsdræn som 3. grads kald. På 6. grad får du besværgelsen "Fremkalde Følelser" som 3 grads kald af typen: Ritual, i stedet for evnen "Livets Løbebane".

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Skyggepagt". Du kan desuden bruge Heksecirkler som Ritualpladser, og du har mulighed for at lave særlige Bloddruidelunde, ved at forene en druidelund og en heksecirkel.

Både Hekse og bloddruiders får styrket deres kræfter i sådan en lund, men det er krævende arbejde, og kræver store ofre, at skabe en Bloddruidelund.

## Geistlige Specialer:

### Inkvisitor

**Koncept:** Inkquisitionen er den kirkelige domstol, der fastslår skyld eller uskyld i spørgsmål om kætteri. Og da de færreste kættere går med frivilligt, er inkvisitorerne ofte trænet i kamp, såvel som i kirkeret. Rollen som inkvisitor er en som alle præster med viljen til at gøre dette kan påtage sig, men kræver dog en vis oplæring i at genkende og modarbejde ugudelige kræfter. De ting som inkvisitoren bekæmper på vegne af sine guder og sin kirke kan være alt fra hekse og dæmonologer, til kultister som prædiker ugudelige væseners hellighed, shamaner som ofrer til ånder, druider der tilbeder naturen som en gud og almene gudsbespottere der overtræder den kirkelige lov.

Nogle inkvisitorer er omrejsende, mens andre er fastboende gejstlige, der holder et vågent øje med deres sognebørn og tilrejsende. Alle modtager de dog velsignelsen og mandatet til at bringe kirkens straf og retfærdighed, hvor det kræves.

Inkquisitionens skatkamre og biblioteker er fyldt med forbudte hemmeligheder, som er konfiskeret i tidens løb. Og dens fangekældre er fyldt til bristepunktet med kættere og hekse, der venter på at modtage deres dom og straf.

**Åben race:** Alle racer kan blive Inkvisitorer for deres kirker, skønt ikke alle kirker har organiserede inkquisitioner.

**Krav:** Præst eller Paladin

**Organisation og aktiviteter:** Kirkernes inkquisitioner er måske de tættest organiserede grupper på Niraham, der holder et vågent øje med både medlemmer og fjender. Som Inkvisitor er du underlagt dine overordnede, og deres ordrer, ligesom du forventes at holde et vågent

øje med dine kollegaer og undergivne, og rapportere alle mystiske hændelser til dine overordnede.

Sidst men ikke mindst forventes det selvfølgelig at du gør en konstant og aktiv indsats for at rydde ud i de forbudte elementer i området, og sørge for månedlige rapporter, så andre kan fortsætte dit arbejde når du er død i tjenesten.

De fleste inkvisitorer sørger af den grund for at have en række kontakter og venner udenfor inkquisitionen, som de kan betro sig til og få støtte af, i de sager hvor inkquisitionens regler ikke tillader de nødvendige handlinger. At dette rygtes at være normen, øger selvfølgelig kun inkvisitorernes mistænksomhed overfor hinanden.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Du får et niveau af evnen Læse/Skrive
3	-	-	Du er altid påvirket af besværgelsen "Renhedens Klinge", uden dette optager en buffplads
6	-	-	Du får besværgelsen "Sindslås" som et 6. grads Mirakel.

## Krigspræst

**Koncept:** "Spred biblens budskab. Hvis det er absolut nødvendigt, så brug ord." Nirahams kirker har alle budskaber og værdier, som de er parat til at drage i strid for at fremme og forsvare. Skønt alle præster kan finde sig selv midt i sådan en væbnet konflikt, findes der forkyndere der træner særligt til denne type væbnet mission. Disse kaldes Krigspræster, og de kæmper harniskklædt for deres gud og kirke.

Ofte fungerer krigspræsterne som moraleofficerer for de øvrige kirkelige tropper, eller som ledere for paladiner i feltet.

Det er klart at Krigspræster er mere hyppige i nogle kirker, frem for andre. Moderkirken og den Monopatiske Kirke har alle et højt antal krigspræster. Men alle kirker har en væbnet gren af forkyndere, der er rede til at iklæde sig brynje og sætte livet på spil for at forsvare det der er dem helligt.

**Åben race:** Alle racer kan blive Krigspræster

**Krav:** Præst

**Organisation og aktiviteter:** Krigspræsterne er ledere af de menigheder, som lever i mere eller mindre konstant kamp med deres fjender. Hvad enten de er en del af oprørsgrupper, fast garnisoner i storbyerne eller hære på march, er det normalt at de er en del af soldaternes ledelse, og bidrager både med strategiske råd, og på slagmarken med deres Mirakler.

Det kan både være en velsignelse og en forbindelse for militære ledere at have krigspræster med i krig, for selvom deres hjælp tit er nødvendig, er Krigspræster meget sjældent glade for at trække sig tilbage fra kamp. Og det er dog nogle gange den klogeste fremgangsmåde, hvis fjenderne er i overtal.

Krigspræsterne er selvfølgelig altid på udkig blandt soldaterne efter forbilleder og kujoner. Begge tjener som fine eksempler på hvordan man bør være og ikke være, som soldat i sine guders øjne.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Våbenbrug		Kampduelig
3	Evnen Stridskogler og Rustningsbrug: Metal	Du kan ikke længere helbrede gratis i templer	Du kan bruge Mirakler iført metalbrynje
6	-	-	Du får besværgelsen Krigens Gave som et 4. grads Mirakel

**Kampduelig:** Du får en af følgende evner: Bue, Skjold, 2 Våbenbrug eller 2håndsvåbenbrug. Du skal dog stadig opfylde evt. krav (som Styrke eller Koordination) til evnen, for at kunne bruge den.

Hvis du har dette speciale, kan du enten købe evnen "Kamptræning" eller "Guddommelig Vassal". Hvis du køber "Guddommelig Vassal", får du adgang til Krigens Kodeks, også selvom din kirke ikke normalt giver dig adgang til det.

## Lysets Orden

**Koncept:** Lysets Orden er en hellig orden som bekæmper sort magi og de folk der udøver det, heriblandt hekse, dæmonologer og dødemanere. Ordenen kæmper for rent og godt samfund hvor alle kan leve trygt. Ordenen mener at det først kan ske når alt sort magi er fjernet fra Nirahams overflade. I ordenen ser man kun præster og paladiner fra den Monopatiske Kirke. Ordenen minder meget om Mørketvingerne og har et tæt samarbejde med dem og et rivaliserende forhold til den Monopatiske Inkvisition. Lysets Orden er blandt andet kendt for at benytte sig af magiske symboler og tatoveringer, som beskytter dem mod mørke kræfter, og giver dem styrke mod deres fjender. Især "Lysets Rune"-tatoveringen, som de højst ærede fra ordenen er kendt for at bære.

Ordenen blev af stiftet den Monopatiske Kirkes stifter Fader Semian, kort tid efter Mester Uldur gendannede Mørketvingerordenen, og begge ordener har siden da aktivt bekæmpet sort magi side om side med hinanden.

Lysets Orden styres i dag af et råd af de mest erfarne medlemmer, efter Fader Semians henrettelse. Anklagerne mod Fader Semian truede for en kort tid med at skabe splittelse mellem Lysets Orden og resten af den Monopatiske Kirke. Men nu hvor de ansvarlige medlemmer af inkvisitionen er blevet afvæbnet og bragt under kontrol af de monopatiske landes regenter, er medlemmerne af Lysets Orden igen en trofast del af kirken.

**Åben race:** Kun Mennesker, Elvere og Halvelvere optages som medlemmer af ordenen.

**Krav:** Præst eller Paladin i den Monopatiske Kirke, der skal optages i ordenen. Dette kræver både træning og at man gennemfører en række prøver.

**Organisation og aktiviteter:** Lysets Orden er organiseret i en masse mindre grupper, som næsten alle sammen ledes af en Septentrion. Nogle steder, hvor ordenen har tilholdssteder, leder et par septentrioner en række rekrutter i træningen, for at blive medlemmer af Lysets Orden i fremtiden.

Denne træning er vigtigt, for næsten alle ordenens fjender er magtfulde magibrugere eller monstre. Derfor træner ordenens medlemmer og rekrutter hver måned, både i kamp med våben, koordinering af angreb og forsvar, og teorier omkring bekæmpelsen af mørkets magter. Især det sidste foregår ofte sammen med Mørketvingerne, og det er ikke unormalt at kamptræningen foregår sammen med den lokale garnison soldater eller paladinerne i det lokale tempel.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Du får besværgelsen Lys som evne
3	-	-	Du får besværgelsen Lysets Vrede på 3. grad
6	Sminket Lysets Rune	-	Du får Lysets Rune

**Lysets Rune:** Runen er en permanent, magisk tatovering. Du bliver immun overfor alle Blodsritualer kastet af hekse, der er lavere grad end dig selv.



## Hekse Specialer:

### Heksemester

**Koncept:** Heksemesteren er heksen der leder og organiserer de øvrige hekse i sin heksecirkel. Ofte er hun et fremtrædende medlem af samfundet, der sørger for at holde myndighedernes opmærksomhed et andet sted, men nogle gange er hun en sær eneboer, hvis eneste bekendtskaber er de hekse og skygger der giver hende magt og autoritet.

Igennem sine studier af mørket, har heksemesteren lært at påtvinge andre folk pagter og binde dem i løfter, der sikrer at de lader hende, og hendes heksecirkel i fred.

Derudover er næsten alle heksemestre lærde udi sejdbryggens kunst, og de fleste mestrer også en mængde blodsforbandelser. Med disse sikrer de sig at heksecirklen altid står stærkt og at dens fjender står svagt. Bliver man fjender med en heksemester, står man næsten altid i undertal.

**Åben race:** Alle racer kan blive heksemestre

**Krav:** Heks. Skal være leder af en heksecirkel, på mindst 3 personer.

**Organisation og aktiviteter:** Heksemesteren sørger for at heksecirklen står stærkt, og har de fornødne værktøjer til at forsvare sig hvis den bliver angrebet. Hun holder typisk meget tæt kontrol med de andre hekse i hendes cirkel, og kender deres styrker og svagheder godt. Det giver heksemesteren mulighed for at koordinere cirkelns indsats bedst muligt, hvis den skulle blive angrebet, og giver cirklen mulighed for at have den størst mulige indflydelse, hvis den har et mål den skal opnå.

Heksemestre har et respektfuldt forhold til hinanden, selvom det altid er fyldt med rivalisering. For der er ingen tvivl om at det kan

virke tillokkende på mange hekse at forlade en svag cirkel, for at slutte sig til en stærkere. Derfor må heksemesteren hele tiden sørge for at øge sin cirkels magt, og minde de andre medlemmer om deres afhængighed af cirklen. Dette gøres lettest ved at holde en smule af deres blod, så de kan rammes af heksemesterens blodsritualer, skulle de forråde cirklen.

Heksemesteren er altid på udkig efter blod fra indflydelsesrige personer i området, og hyrer gerne skruppelløse typer til at samle blod fra tilskadekomne lokale. På den måde har heksemesteren altid mulighed for at true sig til tavshed eller loyalitet fra områdets spidser.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Du får et niveau af evnen Sejdbryg
3	-	-	Du får besværgelsen Løfte som forbandelse på 3. grad
6	-	-	Du får besværgelsen Genoplivning som forbandelse på 6. grad

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Shamanisme".

## Heksekriger

**Koncept:** Heksekrigeren er heksen der lader skygeværnet tage en så fremtrædende plads i sin krop, at dette manifesterer sig fysisk igennem unormal hudfarve, indsunkne øjne og små horn i panden. Til gengæld styrker skyggen heksens krop, så hun bliver næsten uovervindelig i kamp. De fysiske manifestationer er dog så tydelige at det ikke er til at gå fejl af heksekrigeren, så heksekrigere er ofte jagt vildt, hvor end de kommer frem, hvis de da ikke er stærke nok til at skræmme deres fjender væk.

Men at lade Skyggen tage så stor kontrol er ikke bare farlig for kroppen, men også for selvkontrollen. Fra tid til anden tager Skyggen magten over heksekrigeren, og tvinger hende til at handle på måder som Heksekrigeren ikke nødvendigvis ønsker. At blive heksekriger er en sikker vej til magt. Men det er en ligeså sikker vej til fortabelse og nederlag, for alle Nirahams frie folk vil jage dig til du er for evigt stedt til hvile.

**Åben race:** Alle racer kan blive heksekrigere.

**Krav:** Heks.

**Organisation og aktiviteter:** Heksekrigere er typisk organiseret i heksecirkler, under en heksemester, der kan vejlede dem i metoder til at holde skyggen under kontrol. Til gengæld for den hjælp, beskytter de heksemesteren mod fjender og rivaler, og sørger for at vogte heksecirklen mod indtrængende fjender.

Alle heksekrigere er dog upålidelige forbundsfæller, for skyggen lurker hele tiden under overfladen, og nogle gange mister heksekrigeren kontrollen, og sætter sig for at udføre en eller anden gerning som skyggen bestemmer.

For at mindske risikoen for at dette sker, søger nogle heksekrigere altid at opholde sig i deres

heksecirkel eller sammen med andre hekse, der kan holde hende tilbage, hvis skyggen skulle forsøge at få hende til noget livstruende. De fleste ønsker dog ikke at være afhængige af andre hekse på denne måde, og stoler på at deres øgede kræfter er nok til at se dem sikkert igennem skyggens befalinger.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Horn	-	Du får evnen "Udødelighed" fra krigersystemet
3	Sminkning af hele ansigtet	-	Du afbrydes ikke i at kaste forbandelser, hvis du mister livspoint.
6	Al synlig hud sminket	-	Du kan opnå 6 niveauer af Ekstra Livspoint over dit racemaksimum igennem brug af "Skyggens Blodpagt"

Som Heksekriger skal du være sminket på en sådan måde, at der ingen tvivl er om at noget er helt galt. Hvis du spiller sortelver, ork eller goblin, skal du altså sminkes på en måde, så du træder tydeligt ud fra de andre af samme race.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Kamptræning"

## Fisgurkultist

**Koncept:** Blandt goblinerne er det ikke altid lige til at se skellet mellem hellig og uheilig, rigtigt og forkert, guder og dæmoner. Nogle mener at dette skyldes at goblinernes gud Fisgur i virkeligheden er en dæmon, og at det derfor er en fejl at tro, at de holder noget helligt.

Fisgurkultisterne er goblinhekse, der udover at have lavet en pagt med skyggerne, får syner fra Fisgur og er en ligeså vigtig del af Fisgurgoblinernes tilbedelse og kult, som præsterne og de Sorte Akolytter er det.

På slagmarkerne og i hulerne omkring Fisgurgoblinernes rige, er Fisgurkultisterne frygtelige fjender, som kan tage modet og førligheden fra enhver fjende. Oftest tager de kampen op mod fjendes magibrugere og præster, sammen med de Sorte Akolytter, og kan med deres mørke kræfter overraske mange erfarne troldmænd og kvinder.

**Åben race:** Fisgurgoblin

**Krav:** Heks

**Organisation og aktiviteter:** Fisgurkultisterne er organiseret sammen med resten af Fisgurgoblinernes præsteskab. Fisgurkultisternes primære opgave er at svække og bekæmpe goblinernes fjender. Oftest sker dette før en invasion, hvor Fisgurkultisterne samler en masse af deres fjenders skrald, som de så kan bruge som fokus for deres forbandelser. Hvis der er længere perioder uden kamp, sørger kultisterne for at få de andre gobliner til at samle så meget skrald og blod de kan fra fremtidige fjender, så de er forberedt når slaget skal stå.

På den måde sørger kultisterne for at fjenden er så svækket, når Nattekravlerne og de andre goblinsoldater slår til, at fjenderne ikke kan yde nogen rigtig modstand. Og enhver goblin er dog

gladest, hvis den kan komme til målet uden for meget besvær.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1		-	Du får +1 niveau af evnen Sejdbryg
3		-	Du kan lave en Heksecirkel i et Fisgurtempel, og har ingen af heksenes sædvanlige ulemper, når du er i dette "heksetempel"
6		-	Du får evnen Fortære

Hvis du har dette speciale kan du købe evnen "Hellig Ed: Grønhudernes Guder"

## Skyggekriger

**Koncept:** Blandt sortelvernes mange hemmelige selskaber og militante ordner, findes der en som træder synligt ud fra de andre. Både fordi de benytter sig af kræfter, som er forbudt af præsteskabet, og fordi de tjener Kejserinden direkte.

Skyggekrigerne er en orden af sortelviske hekse, der bruger deres mørke kræfter som elitesoldater og snigmordere for Kejserinden. Ordenen har et indviklet hierarki, fyldt med hemmelige dagsordner og personlige ambitioner, og den eneste udenfor ordenen de er underlagt, er Kejserinden af Etika.

Nogle mener at ordenens leder er den første sortelverheks, mens andre siger at lederen slet ikke er en heks, men en dæmon som har fortryllet kejserinden. Den tredje udlægning, som er farlig at nævne i loyale sortelveres påhør, er at Kejserinden selv er ordenens leder, og en magtfuld heksemester.

Skyggekrigerne er en meget hemmelighedsfuld orden, så derfor bliver ingen af disse rygter bekræftet. Jo mindre deres fjender ved, jo lettere er de at besejre. Det er dog sikkert at Skyggekrigerne har en tæt kontakt til de skygger der giver dem kræfter, og derigennem kan lære mange hemmeligheder om deres fjender.

**Åben race:** Kun sortelvere kan blive Skyggekrigere.

**Krav:** For at bliver skyggekriger, kræver det at du er heks, og at du bliver optaget i ordenen. Det kræver både træning og at du bestå en række prøver.

**Organisation og aktiviteter:** Når Skyggekrigerne ikke er ved deres tilholdssted i Etika, opererer de oftest i små grupper, sammen med andre sortelvere. På overfladen benytter de gerne lejligheden til at træne nogle af ordenens

aspiranter i kamp mod elverfolket og andre af ordenens fjender.

Skyggekrigerne er ofte forløbere for større angreb på overfladens elvere. Det er dem, der uset sniger sig bag fjendens forsvarsværker, og lydløst saboterer befæstninger og dræber fjendens ledere. Når resten af sortelverne angriber, finder deres fjender sig lederløse og i uorden.

For at vedligeholde deres evner, er det vigtigt at skyggekrigerne bliver ved med at træne, hvad enten de er på overfladen eller hjemme i deres hovedkvarter. Hver måned sætter de sig et nyt mål, der helst skal være så besværligt som muligt at komme frem til. På den måde sørger de for at ingen steder i deres lokalområde er uden for rækkevidde, hvis de en dag får ordren om at slå til der.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1		-	Du får besværgelsen Løgn som en 1. grads forbandelse
5		-	Hvis du bruger besværgelsen "Besættelse" på dig selv, får du desuden evnen Snigmord 2 og evnen "Camouflage" fra Krigersystemet.
6		-	Du får besværgelsen Guddommelig Visdom som en 6. grads forbandelse

## Krigerspecialer:

### Bersærker

**Koncept:** Bersærkergang er en norrlandsk tradition, hvor krigere opildner sig selv inden kamp, så de ikke mærker smerte, og kan modstå sår som ville fælde enhver anden. Blandt roulterne siger man at krigerne lader en del af krigerånden Jorgo tage bo i sig, mens de Norrlandske stammer taler om Bjørnesønnerne der har lært mennesket at iklæde sig bjørneham, og derved opnå bersærkergangen. Nogle bersærkere fra verdens vilde egne ser deres evne som noget åndeligt, mens andre blot er vanvittige voldsmænd og kvinder, der terroriserer deres naboer med blodrus og dårlige holdning.

De fleste bersærkere bruger ingen eller kun let rustning, da rustning forhindrer dem i at bevæge sig frit under kamp. Det er højt værdsat blandt mange bersærkere at påføre fjenden så meget skade som muligt, og derfor kæmper de fleste med store våben, eller flere våben ad gangen.

Blandt Orker er det desuden almindeligt at befrielseskrigene anføres af blodtørstige bersærkere, der opildner de andre orker til kamp.

**Åben race:** Alle

**Krav:** Ingen

**Organisation og aktiviteter:** Alle Bersærkere i et område ved hvem hinanden er, selv hvis de ikke er venner. De er nemlig ikke til at tage fejl af på slagmarken, og det er altid godt at vide hvor man kan finde en værdig modstander i kamp.

De bersærkere som har et åndeligt fællesskab, plejer at bo og kæmpe sammen, nogle gange sammen med druider eller shamaner, der kan give dem vejledning i at styre deres vrede de rigtige steder hen. Andre lever sammen med deres folks øvrige krigere, hvor de oftest

betragtes som gode at have med i krig, og forfærdelige at lægge i lejr med. Alle har dog respekt for bersærkernes kampevner, og på slagmarken sørger bersærkerne altid for at opsøge den størst mulige modstand, helst fra andre bersærkere, så de kan vise deres værd.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Niveau 1 i Styrke-disciplinen		Du får evnen Mod når du er i kamp.
2	Dobbeltvæbnet Kamp eller Tohåndsvåben Kamp	Kan ikke bruge Metalrustning	Du kan bruge besværgelsen Amok på dig selv 3 gange om dagen.
3	Dobbeltvæbnet Kamp og Tohåndsvåben Kamp		Overlegen Tilpasningsevne

**Overlegen Tilpasningsevne:** Du kan skifte mellem kampstilene Dobbeltvæbnet Kamp og Tohåndsvåben Kamp, uden at det tager tid.

## Kraftvogter

**Koncept:** Kraftvogtere er nogle af de mest sjældne soldater på Niraham, for det er en lang og besværlig vej, og kun ganske få ordner har det nødvendige viden til at træne kraftvogtere. Men resultatet er altid besværet værd, for de trolldmandsordner som har kraftvogtere til at beskytte sig, eller sende i krig, kommanderer over soldater der både kan kæmpe med våben og formularer, og sågar i stålbyrnjer.

Blandt elverne finder man kraftvogterne i Ordenen af Den Sorte Sol. De fungerer som Højmagernes øjne og ører og livvagter i krig. Kun elvere optages i denne orden, og næsten udelukkende højelvere. Nogle skovelere betragter Den Sorte Sol som Højmagernes spioner og hemmelige politi, mens andre bare er glade for at de er på samme side mod sortelverne.

I Zara'Bash findes en orden af stridsmagere, der har lært de samme hemmeligheder. Al'Hazifs Vej er frygtet af alle, venner som fjender, for deres magt på slagmarken. Dette udnytter Al'Hazif-kraftvogterne til fulde, og opfører sig som det passer dem hvor end de kommer frem. De tjener Sultanen af Zara'Bash, men lader sig også leje ud til andre, fra tid til anden. Nogle gange for at skaffe magtfulde magiske skatte til deres orden, men oftest for at få mulighed for at vise deres styrke udenfor Zara'Bash, så alle kan kende og frygte Kraftvogterne fra Al'Hazifs Vej.

**Åben race:** Alle racer kan bliver stridsmager

**Krav:** For at få specialet, kræver det at du er kriger, og at du bliver optaget i en af de ordner, der kender Kraftvogternes hemmeligheder. Dette kræver både træning og at du består en række prøver.

**Organisation og aktiviteter:** Kraftvogterne er nogle af de mest respekterede stridsmagere, og nyder derfor stor respekt blandt både fjender og venner. At sende en kraftvogter som udsending er et tegn på styrke og overlegenhed. Derfor sørger de fleste organisationer, der har kraftvogtere til deres rådighed, for at behandle dem så godt de kan, så de er tilfredse og kan yde deres bedste.

Kraftvogternes vej er svær, og skal altid vedligeholdes. Hver dag må de tilbringe en kort tid i meditation på en ritualplads, hvor de kan finde fokus i magien, og forny båndet mellem dem selv og deres våben, byrnjer og magiske kræfter. Derudover har de forskellige ordner af kraftvogtere nogle særlige opgaver som de forventer at medlemmerne altid er på arbejde for at løse, eller holde sig orienteret om.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Grad 3 i en Disciplin, Læse Magi	-	Du får et niveau af evnen Mediation.
2	Grad 3 i en kampstil	-	Du kan vælge en buff-besværgelse fra magernes liste med formularer. Den varer dobbelt så længe, når den er kastet på dig.
3	Evnen Stridskogler og Rustningsbrug: Metal	Du kan ikke lave Skriftruller	Du kan bruge formularer i metalrustning

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Kaste/Skrive Magi"

## Legat

**Koncept:** I Sortelvernes samfund er snigmord, intriger og bagvaskelse en normal og forventet måde at stige i rang over sine rivaler. Derfor er det ikke så mærkeligt at underverdenens fyrster og fyrstinder sørger for at træne og have nogle af verdens bedste livvagter, der kan holde deres ryg og rygte fri, mens de selv forfølger deres ambitioner om mere magt og herredømmet over overfladen.

Legater, kaldes disse berømte livvagter, som trænes i hemmelige og veludrustede træningshaller, og som præstinder og fyrster kan købe for en betragtelig sum. De fungerer både som betroede budbringere og spioner, men det er deres evner som livvagter, de er eftertragtede for.

Det er officielt Kejserinden og Moderkirken der styrer Legaternes Hal, men hvilke præster og præstinder der varetager ledelsen og træningen af Legaterne, er en velbevaret hemmelighed. For skulle man få adgang til den viden, står man med muligheden for at lære det meste om lederne af sortelvernes forsvarsværker.

**Åben race:** Kun Sortelvere kan blive trænet som Legater i Legaternes Hal, og få adgang til specialet

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er kriger.

**Organisation og aktiviteter:** Når en Legat er blevet trænet til et tilfredsstillende niveau, bliver hun sat til at beskytte en af sortelvernes vigtige ledelsesskikkelser. Jo dygtigere en Legat, jo vigtigere person skal hun bevogte. Herefter foregår en legats liv og arbejde, på denne sortelvers bud, og da mange af sortelvernes ledere er præster og præstinder, er det ikke unormalt at Legaterne selv bliver indviet i Moderkirkens mysterier og ritualer. Mange i sortelvernes præsteskab går endda så langt, som

at træne deres legater som Paladiner, så de kan beskytte dem med gudernes kraft, såvel som med sværdet.

Legaterne har det hårde job det er at stå til rådighed, og sørge for at deres arbejdsgiver er bevogtet, døgnet rundt, og at vedligeholde deres egen træning, uden det forstyrrer ledelsens arbejde. De bedste Legater er dem der ikke skal have ordrer, men blot befinder sig på det rigtige sted, de rigtige tidspunkter. På overfladen, hvor fjenderne er mange, er det dog normalt at kamp sørger for al den vedligehold en Legat har brug for.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Grad 1 i en disciplin	-	Du får evnen Skjold
2	Grad 3 i en Disciplin	-	Du får evnen Mod så længe du kæmper indenfor 2 meter af den person hvis livvagt du er.
3	Grad 2 i en kampstil	-	Du får et niveau af evnen Årvågenhed.

Hvis du har dette Speciale, kan du købe evnen "Guddommelig Vasal: Moderkirken"

## Nattekravler

**Koncept:** Hvis det er De Sorte Akolytter og Fisgurs præsteskab der leder Fisgurgoblinerne, er det Nattekravlerne, der sørger for at deres vilje sker.

Nattekravlerne er en særlig, men ret stor, gruppe af Fisgurgobliner der træner til at kæmpe fra skyggerne. De fungerer både som sabotører, der før en stor kamp forgifter fjendens vand og ødelægger deres forsvarsværker, og som snigmordere, der kan uskadeliggøre fjendtlige ledere og andre stærke kræfter, med en velplaceret kniv i ryggen.

Nattekravlerne er frygtet blandt de andre Fisgurgobliner, for det er også dem De Sorte Akolytter bruger, til at fjerne rivaler og true deres underordnede til orden, hvis de begynder at få for mange gode ideer. Og da Fisgurgoblinerne altid har en masse gode ideer om deres egen plads i verden, er Nattekravlerne altid på arbejde.

Det er tit at Nattekravlerne, igennem deres farlige missioner mod fjendernes magibrugere, får fat i magiske skatte af forskellig art. Det er ikke altid at de selv kan bruge dem, men så kan de bytte dem til våben og pile af Rall, som gør dem til endnu større trusler mod deres fjender.

I den seneste tid har der været en del tilfælde af sabotage på menneskenes universiteter og biblioteker, og fælles for alle de steder der er brændt ned, eller styrtet samme, er at de har indeholdt beskrivelser af Fisgurgoblinerne og deres historie. Meget af denne viden findes ikke andre steder, og stille men sikkert sørger De Sorte Akolytter, med Nattekravlernes hjælp, for at alt viden om Fisgurgoblinerne forsvinder fra overfladen.

**Åben race:** Fisgurgoblin

**Krav:** Kriger med Smidighedens Disciplin

## Organisation og aktiviteter:

Nattekravlerne er altid på arbejde, enten alene, i små grupper eller sammen med andre gobliner. De sørger for at holde sig informeret om goblinernes fjender i lokalområdet, og om hvilke svage punkter man kan ramme, for at svække fjenderne mest muligt. De venter dog altid med at slå til, til det kræves, så deres fjender ikke bliver advaret om nattekravlernes tilstedeværelse i utide.

Når ikke de arbejder for at svække goblinernes fjender, er det ikke unormalt at de søger konflikt med områdets magibrugere, enten ved at leje sig ud til en part i en konflikt, eller ved at finde isolerede magibrugere, som de kan overfalde og stjæle magiske skatte fra. For disse skatte er vejen til mere Rall fra De Sorte Akolytters smedjer, og større kendskab til deres fjender.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Niveau 2 af Smidighedsdisciplinen	-	Du får evnen Nyrestød fra Krigersystemet
2	Niveau 3 af Smidighedsdisciplinen	-	Du får evnen Camouflage fra Krigersystemet. Hvis du allerede har den, kan du bruge den dobbelt så mange gange om dagen.
3	Niveau 2 af en kampstil	-	Du får et niveau af evnen Snigmord.



## Ridder

**Koncept:** En ridder er samfundets fremmest forkæmper. Hun er ofte adelig, og hvis ikke har hun begået så store gerninger at højadelen ikke har kunnet undgå at give hende ridderslaget alligevel.

Riddere kæmper traditionelt iklædt metalbrynjer, og blandt de fleste riger er Sværdet et tegn på ridderlig kamp. Derfor træner de fleste riddere i kamp med sværd, med og uden skjold, og det er blandt Nirahams riddere at man finder de dygtigste sværdkæmpere. Ridderne er vant til at begå sig blandt samfundets spidser, og er både godt tilpas på dansegulvet, til banket ved hoffet og på turneringspladsen. God opførsel hører ligeså meget til ridderslaget, som mod på slagmarken.

I nogle riger findes der verdslige ridderordner, selskaber hvor det kræver noget særligt at blive optaget, som de emyrske Sorte Løver eller de Eislonske Sølvhjelme. I andre riger er ridderordnerne tilknyttet kirken, som Drageordenen fra Paravien, hvis medlemmer har svoret at kæmpe for fyrste og Nimar ligeligt.

**Åben race:** Alle

**Krav:** Skal være slået til ridder, eller have en tilsvarende titel hos sit folk.

**Organisation og aktiviteter:** Mange riddere er blandt samfundets ledere, der hvor de bor, eller har som minimum et ansvar overfor deres folk og fæller. Derfor sørger ridderne for altid at være velforberedt og udrustet med de bedste våben og brynjer, så de kan opfylde deres plads som samfundets beskyttere.

Der findes riddere blandt alle folkeslag og næsten alle racer, og skønt de er fjender en stor del af tiden, er der tradition for at de mødes et par gange om året, i foråret og i efteråret, til en

turnering for alle områdets riddere, hvilken race og folk de end må komme fra. Her kommer alle riddere altid, for at vise deres værd på turneringspladsen, og for at vise deres overlegenhed ved at omgå deres fjender udenfor slagmarken.

Det er altid den ældste og mest erfarne ridder der sørger for at turneringerne bliver afholdt, og som sørger for en flot præmie til den der vinder. Foruden præmien vinder man de andre ridders respekt og beundring den kommende halve år, indtil næste turnering afholdes.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Rustningsbrug Metal, Våbenbrug		Du bliver immun overfor Charmer Person
2	Ridderkamp eller Ethåndet fægtekunst		Ridderens Harnisk
3	Ridderkamp og Ethåndet fægtekunst		*Overlegen Tilpasningsevne

**Ridderens Harnisk:** Du får 2 ekstra livspoint for din rustning.

\* **Overlegen Tilpasningsevne:** Du kan skifte mellem kampstilene Ridderkamp og Ethåndet Fægtekunst, uden at det tager tid.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Guddommelig Vasal"

## Skovløber

**Koncept:** I Nirahams vilde områder lever der stadig en lang række folk, som er afhængige af deres egne evner for at overleve fra dag til dag. Nogle er jægerfolk fra de vilde områder i Santillia, Norrland eller Traegonn, mens andre er røvere og banditter, der lever på flugt fra loven, og i skjul for myndighederne. Andre igen er ansatte af selvsamme myndigheder for at bringe forbrydere der gemmer sig i vildmarken til doms.

De er alle kendt og frygtet for at være farlige krigere, blandt de rejsende der færdes i sådanne områder, for de har lært at kæmpe i terræn der tager pusten fra de fleste, og den vilde natur giver dem den hjælp de har brug for.

Særligt kendt er røversamfundet "Skovlauget", der evner at holde sig skjult for deres fjender og slå til, hårdt og hurtigt, hvor ingen venter det. Denne taktik er almindeligt brugt blandt skovløbere, der sjældent har rustning eller skjolde, og som derfor har brug for at nedkæmpe deres fjender, før fjenden kan slå igen.

**Åben Race:** Alle

**Krav:** Ingen

**Organisation og aktiviteter:** Skovløberne i et område ved næsten altid hvem hinanden er, også selv om de er fjender. De bliver nødt til at vide hvem de kan forvente kende skoven lige så godt som dem selv, hvis de hele tiden skal holde sig et skridt foran. Skovløbere, alene eller i grupper, sørger altid for at udfordre sig selv ved at se hvor tæt de kan snige sig på fjendens lejr uden at blive opdaget. De sørger også altid for at holde sig orienteret om hvilke stier der er frie, og hvilke der er blokeret af krat eller væltede træer. På den måde ved skovløberne altid hvor de bedste steder til baghold befinder sig, så de selv kan undgå dem og lokke andre i.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Niveau 1 i Smidighedens Disciplin		Du får evnen Camouflage. Hvis du allerede har den, kan du bruge den dobbelt så mange gange om dagen.
2	Bueskydning eller Dobbeltvæbnet Kamp		Du får et niveau af evnen Urtekundskab
3	Bueskydning og Dobbeltvæbnet Kamp		*Overlegen Tilpasningsevne

\* **Overlegen Tilpasningsevne:** Kan skifte mellem kampstilene Dobbeltvæbnet kamp og Bueskydning, uden at det tager tid.

## Than

**Koncept:** Det rouliske folk er et krigerfolk, hvor alle lærer at forsvare sig selv med våben, hvis det skulle blive nødvendigt. Fremmest blandt de rouliske krigere finder man dog Thanerne, de stormænd og kvinder der har råd til at iklæde sig fuldt hærtøj, og træne med alle de tre thanvåben.

Thanerne er næsten altid ætlinge, som den rouliske adel kaldes, da få andre har råd til den rigdom som brynje og våben er. Derfor kæmper thanerne næsten altid i ættens farver, og ifører sig kun deres vasalherres farver som et vedex over brynje og kofte.

Alle Thaner har svoret ed til deres Marsk om at forsvare Roul-assin, og kunne stille med hvilket våben han måtte kræve af dem. Men det er sjældent at denne stillepligt bliver krævet, og imellem disse tider rejser mange unge thaner sydpå, for at kæmpe for fremmede konge og fyrster, og vinde stor hæder og rigdom derved. Og disse omrejsende thaner er blandt de mest værdsatte livvagter en rig sydlænding kan ønske sig. Det siges at intet undslipper en Thans blik, og at thanerne ikke kender til overgivelse.

### Åben Race: Rouler

**Krav:** Skal have både skjold, spyd, sværd og bue, og evnerne til at kæmpe med alle disse ting. Skal have en ringbrynje eller skælbrynje, og evnen til at bruge den.

**Organisation og aktiviteter:** I deres hjemland er Thanerne organiseret omkring deres herre, og hvis de selv har gård og slægt, er det deres ansvar at gårdens hird er trænet og udrustet, og gør hvad den skal for at holde området sikkert.

Når de ikke er hjemme i Roul-Assin, arbejder de oftest for rige folk, som livvagter og soldater, for at tjene til deres slægts rigdom. Dette medfører ofte nogle problemer, for i modsætning til de

fleste andre folkeslag, er roulerne, og thanerne især, meget opsat på altid at sige sandheden, også når den er ilde hørt. Det betyder at de gerne får rodet sig i uføre med andre af deres arbejdsgivers allierede, men Thanerne står altid parat til at forsvare deres ord og holdning med våben i en tvekamp. Og da en than er noget nær den bedst trænede soldat man kan håbe på at hyre, er de fleste arbejdsgivere villige til at tage det besvær thanens principper om sandhed og direkte tale kan medføre.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Niv. 1 i taktik-disciplinen		Du bliver immun overfor besværgelsen Tavshed
2	En af tre nedenstående kampstile		Du får et niveau af evnen Årvågenhed.
3	To af tre nedenstående kampstile		*Overlegen Tilpasningsevne

\* **Overlegen Tilpasningsevne:** Du kan skifte mellem kampstilene Ridderkamp, Spydkamp og Bueskydning, uden at det tager tid.

## Vajdvogter

**Koncept:** Det er en gammel Norrlandsk tradition, at de krigere der vogter stammernes helligsteder bemales med det blå farveudtræk fra planten, der kaldes Vajd, som trænger ind i huden og efterlader blålige ar. Dette sikrer at alle kender til deres særligt ærefulde og risikable hverv, og for hver stordåd disse krigere udfører, tilføjes der nye symboler og runer på deres krop.

Krigerne der har fået denne ære kaldes Vajdvogtere, og er på mange måder forløberer til Kirkernes Paladin-ordner. Hvad end de er Treagonske Sjælevogtere eller Rouliske Jægere, har traditionerne overlevet igennem generationer, og tilpasset sig folkeslagenes nye skikke. De folkeslag der holder traditionerne med Vajd i live, anerkender og respekterer de Vajdvogtere fra andre folkeslag de måtte møde, for de blå ar vidner om mægtige krigeres stordåder, for alle der kender til dem.

Vajdvogternes pligt til at bevogte de hellige steder, giver dem ofte stærke allierede blandt druider og shamaner. Nogle gange endda blandt ånderne selv, der med tiden lærer at kende og respektere Vajdvogterne, og hjælper dem i kamp mod deres fjender.

**Åben race:** Norrlænding, Traegonner eller Rouler.

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er kriger, og sminker dig med den blå Vajdsminke, i forskellige mønstre og former.

**Organisation og aktiviteter:** Vajdvogterne er altid tilknyttet en Hellig Lund, som de vogter, ofte under ledelse af lundens druidevogter, eller en mægtig shaman. Det er todelt, hvem der bestemmer over forsvaret af lunden, for mens druiderne eller shamanerne sørger for kende naturens og åndernes ønsker, er det Vajdvogterne der er trænet i kamp, og ved

hvordan deres fjender kæmper, og hvordan man bedst modstår dem.

Vajdvogterne er mægtige krigere, og de kræver respekt fra folk omkring sig, hvad enten det er lundens druider, eller andre krigere. Til gengæld for denne respekt sørger Vajdvogterne for at lunden altid er forsvaret, selv hvis det betyder at de må give deres liv for det. Det er vigtigt at ingen hellig lund overgives uden modstand til fjenden, og selv hvis det er en kamp der ikke kan vindes, kæmper Vajdvogterne til det sidste.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Niv. 1 i en disciplin		Fordybet Kommunikation
2	Niv. 1 i en kampstil	Vajdvogtere og Byer	Urkraft 3/dagen
3	Niv. 3 i en kampstil	Død før Vanære	Forstærket Ånd

**Vajdvogtere og Byer:** Du kan ikke bruge din kampstil og de evner som specialet giver dig, når du er i en by, som beskrevet i Druidesystemet.

**Død før vanære:** Du kan aldrig forlade en druidelund, du forsvarer. Du vil altid kæmpe til det sidste.

**Druidekræfter:** Du får en række druideevner, som bonus. Beskrivelsen af dem findes i Druidesystemet. Forstærket Ånd inkluderer desuden Stærk Ånd-gaven.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Shamanisme"

## Runesmedenes Specialer:

### Runejægere

**Koncept:** Runejægerne er omrejsende runesmede, der rejser Niraham tyndt for at finde de runebesatte genstande som er blevet stjålet fra dværgene i tidens løb, og de gamle runer, som er gået tabt i glemte skrifter og gamle dværgriger.

Dværgenes tradition for at lave runebesatte genstande er lige så gamle som dværgene selv, så der har været mange år og mange krige hvor disse genstande har kunnet gå tabt.

Dværgene er meget stædige og nidkære, når det drejer sig om at få deres tabte skatte igen. Både fordi der er bundet stærk runemagi i genstandene, som ikke kan bruges mens den er borte, men især på grund af deres stolthed. Dværgene hader at se deres mestersmedede skatte i hænderne på andre end dem de er smedet til, hvilket næsten altid er dem selv eller andre dværge. Så derfor er det en selvfølgelighed at Runesmedenes Laug har en hel afdeling af kamptrænede runesmede der drager Niraham rundt, for at minde mennesker, elvere og orker om hvem der er runernes rette ejere, og lære dem en væbnet lektie om ejendomsret.

Når Runejægerne ikke er på rejse, vogter de laugets Smedebøger, i de store og godt befæstede biblioteksmedjer, der ligger rundt om i Darconiens bjerge. Her studerer de krøniker og beretninger om gamle slag, for at finde spor efter flere runeskatte, som de kan drage ud og vinde tilbage til dværgenes rige.

**Åben race:** Kun Dværge kan blive Runejægere.

**Krav:** For at blive Runejægere, kræver det at du er Runesmed.

**Organisation og aktiviteter:** Runejægerne er alle en del af Runesmedenes Laug, og svarer derfor til laugets ældste og Laugsmesteren. Næsten alle runejægere er dog selvigangsættende, og står selv for at opspore rygter om tabte runer, og forfølge disse rygter til slut.

Denne jagt på glemte og gamle runer, fører nogle gange til at en runejæger slår sig ned i kortere tid i menneskerigerne, for at finde information og skrifter, der kan lede dem på vej

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Du får evnen Sagnkundskab
3	-	-	Du får et niveau af evnen Læse/Skrive
4	Investér Kraft	-	Hvis du finder en runegenstand, kan du sende den hjem til Lauget i Darconien, og som belønning få en genstand af samme grad, spilgangen efter.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Kamptræning"

## Troldmandsspecialer:

### Dødekokler

**Koncept:** Der findes nogle få blandt morticisternes rækker, der ikke søger at mestre udøde skarer, eller bekæmpe disse. I stedet søger de at beherske den mørke kraft som våben, i kampen mod deres fjender. Dette fokuserede studiefelt, betyder at Dødekoklerne frasiger sig de formularer der baserer sig på den lyse side af skolen, og til gengæld opnår en mestring af de mørke kræfter som er ganske få forundt.

Denne tilgang til Morticismen er forbudt i Magiens Cirkel, og også blandt de fleste andre folks troldmænd. Sortelverne er en undtagelse for dette, og ofte står deres fjender overfor frygtelige modstandere, i form af de Sortelviske dødekoklere. Det kræver ingen særlig omstændigheder at hellige sig disse studier, men for langt de fleste medfører dødekokleri et noget afstumpet syn på tilværelsen og livet. Og mange dødekoklere opdager at de mørke kræfter har sin egen vilje og stemme, og ender med at lave pagter med mørket.

**Åben race:** Alle racer kan blive dødekoklere

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er Morticist

**Organisation og aktiviteter:** Dødekoklerne er ikke en organiseret gruppe, men er tvært imod få og spredte. De fleste finder det dog nødvendigt at slutte sig til en gruppe af andre udstødte og lovløse, for at finde sikkerhed i antal. Dødekoklernes evner i kamp er ofte værdsat af sådanne udskud, selvom de typisk ikke er meget bevendt hvad praktisk arbejde angår.

Dødekoklerne gør hvad de kan for at have kontrol over en eller flere ritualpladser, for jo længere tid de kan have disse, desto mere kan magt kan de få over den mørke magi. Og en dødekokler der er

fast besluttet på at forsvare sin ritualplads, er en frygtelig svær fjende at komme til livs.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	Fokuseret Studiefelt	Fokuseret Studiefelt
3	-	-	Du får besværgelsen Smerte som 3. grads formular
6	-	-	Du får besværgelsen Dødsvind som 6. grads formular

#### Fokuseret Studiefelt:

Du kan ikke længere kaste besværgelserne "Regeneration", "Livets Kys", "Beskyttelse Mod Ondskab", "Renhedens Klinge", "Livets Håb"

Du kaster følgende besværgelser for halv mana: "Dødens kys", "Frygt", "Livsdræn", "Dødens Mærke", "Destruktion".

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Skyggepagt"

## Dødemaner

**Koncept:** Dødemaneren er morticisten som for at fremme sine egne mørke planer skaber og udnytter sine kræfter til at fremmane udøde tjenere i sin magt. Man finder sjældent dødemaneren gør det beskidte arbejde selv.

Dødemaneren er typisk ensom og alene og omgiver sig ofte kun med udøde tjenere, da de ikke stoler på levende undersåtter. Dødemanere er evigt studerende for kun igennem koncentrerede studier og ældgamle og hemmelighedsfulde ritualer, kan de få den indsigt de søger. Hemmeligheden om det evige liv og de perfekte soldater.

Dødemanerne er ikke en orden, men en fællesbetegnelse for de Morticister, der trodsr Magiens Cirkels forbud mod at skabe udøde. Derfor bliver alle dødemanere jagtet af Mørketvingerne, hvor end de finder dem. Og netop derfor holder de fleste Dødemanere sig skjult, til den dag hvor de rejser sig med en udød hær, for at straffe deres fjender.

**Åben race:** Alle racer kan blive Dødemanere

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er Morticist

**Organisation og aktiviteter:** Dødemanerne er ligesom dødekoglerne ikke nogen samlet gruppe, men forsøger i stedet at have alliancer med andre lokale udskud, der kan hjælpe dem, hvis Mørketvingerne skulle komme på sporet. Især forsøger dødemanere at have spioner i den nærmeste by, hvor Magiens Cirkel har medlemmer. Jo flere spioner en dødemaner har, jo mere information får hun om Mørketvingerne i området, skulle der være nogen. Og ellers er det altid værdifuldt at vide om de er på vej.

Ligesom dødekoglerne forsøger dødemanerne at få kontrol med en ritualplads, og gerne så lang tid

som muligt. For herigennem kan de lære mere om den mørke kraft de bruger til at skabe udøde, og jo længere tid de kan holde ritualpladsen, og gøre den til samlingspunkt for sort magi, jo stærkere udøde får de viden omkring, både hvordan de laves og kontrolleres.

Når tiden kommer til at skabe en udød hær, er en ritualplads en nødvendighed, og så er det kun antallet af lig, der sætter en grænse for hvor mægtig en hær Dødemaneren kan skabe sig.

Alle Dødemanere søger i øvrigt efter en måde at skabe sig selv til udød, hvis deres fjender skulle blive for magtfulde. De er villige til at gå langt for at finde hemmeligheden om vampyrisme eller kunsten at skabe sjælesten og blive Dødninge.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Du får evnen Førstehjælp
3	-	-	Dobbelt så mange Udøde
6	-	-	Styrkede Udøde

**Dobbelt så mange udøde:** Du kan lave dobbelt så mange udøde med besværgelsen Animere lig.

**Styrkede udøde:** De udøde du skaber får 5 ekstra livspoint.

## Elementvasal

**Koncept:** Elementvasallerne er betegnelsen for de elementalister, der fokuserer på brugen af deres magi, til at styrke sig selv i nærkamp. Igennem deres studier bliver de nærmest usårlige overfor deres fjenders våben, men afgiver mestringen af de mange frygte kampbesværgelser som skolen indeholder. Derfor er det også en selvfølge at Elementvasallerne træner våbenbrug, så de ikke er afhængige af disse afstandsformularer.

Elementvasaller er frygtede stridsmagere, der oftest benyttes i større træfninger, som sejlivede reservetropper, der kan holde næsten hvilken som helst fjende i skak længe nok til at regulære tropper sættes ind. Især blandt zarabinske og emyrske stridsmagere er Elementvasallerne udbredt, og visse af deres troldmandsakademier er helliget studier udi kamp, taktik og brugen af de elementalistiske forsvarsformularer. Også blandt elverfolkets stridsmagere er elementvasallerne ofte set.

**Åben race:** Alle racer kan blive elementvasaller.

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er Elementalist

**Organisation og aktiviteter:** Elementvasallerne er næsten altid organiseret i Magiens Cirkel, eller hvilke organisation deres race ellers har for magikyndige. Her virker de både som rådgivere udi kamp og forsvar af organisationens huse, og som vagter for højtstående medlemmer, når de rejser omkring i deres arbejde.

Elementvasallerne forsøger desuden at blive tilknyttet en lokal gruppe soldater, eller andet der betyder at de kan få rigeligt med træning i rigtig kamp. I modsætning til mange andre magibrugere mener de nemlig at praktisk erfaring med deres magi, er en bedre måde at få indsigt end lange studier af teoretiske skrifter.

De fleste officerer tager gerne mod tilbuddet om en elementvasals hjælp i kamp, og nogle elementvasaller går derfor så langt som at tage betaling for deres tjenester. Det betyder dog at de en gang i mellem kommer i konflikt med loven, og her må elementvasallerne være forsigtige ikke at gøre sig uheldigt bemærket i Magiens Cirkel.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	Fokuseret Studiefelt	Kampduelig
3			Du kan kaste Vindstød igennem dit våben, frem for med normal berøring.
6			Du har Ingen begrænsning for hvor mange livspoint du kan få igennem formularer af typen Magisk Beskyttelse.

### Fokuseret Studiefelt:

Du kan ikke længere kaste besværgelserne "Ildkugle", "Kuglelyn", "Jordskælv" og "Flammehav".

Du kaster følgende besværgelser for halv mana:

"Klippestyrke", "Projektilværn", "Flammeklinge", "Stenhud" og "Isform".

**Kampduelig:** Du får en af følgende evner: Bue, Skjold, 2 Våben eller 2håndsvåbenbrug. Du skal dog stadig opfylde evt. krav til evnen. Du kan desuden kaste elementalistformularer, med våben (inkl. skjold) i begge hænder, så længe du kan lave de rigtige håndtegn.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Kamptræning"



## Ildsbroder

**Koncept:** Ildsbrødrene, der i de senere år også er udvidet til at omfatte Ildssøstre, er elementalister der i særlig omfang fokuserer på de formularer der påkalder ild ud af den blå luft. Det rygtes at ordenen har haft medlemmer med dæmonologisk baggrund, men det faktum at ordenens medlemmer har været genstand for adskillige af de Egenrådiges undersøgelser, og ikke er blevet fundet skyldige i dæmoneri, gør at man må afvise disse rygter.

Ildsbrødrenes fokus på ildformularer medfører at de er frygtede stridsmagere, skønt deres defensive formåen oftest er begrænset. Dette er en nødvendighed, hvis de skal beholde det disciplinerede fokus på det uregerlige element ilden er. I stridssammenhænge er Ildsbrødrene kendt for at kunne lægge et voldsomt pres på fjendtlige tropper, og benyttes især af den Emyrske og Zarabinske hærstyrker til at bryde fjendtlige formationer. Ildsbrødrene har længe haft et godt samarbejde med Ragilkirken, og ordenens ledende medlemmer er kendt for at, i samarbejde med Ragilpræsterne, at udfærdige adskillige filosofiske værker om Ildens væsen.

**Åben race:** Alle racer kan blive Ildsbrødre og Ildssøstre.

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er Elementalister og bliver optaget i ordenen. Dette kræver typisk træning og at du består en række prøver.

**Organisation og aktiviteter:** Ildsbrødrene og Ildssøstre er en organisation inden for Magiens Cirkel, og skal derfor både leve op til Magiens Cirkel regler og vedtægter, og ordenens egne forskrifter. I praksis sørger ordenen dog for at have nogle tilholdssteder i øde egne, hvor Magiens Cirkels regler ikke altid følges lige nøje. Ordenen er dog meget opmærksom på de rygter der tidligere har plaget den, vedrørende

dæmonologi, og sørger for at slå hårdt ned på al aktivitet der kan give liv til disse rygter igen.

Det er normalt at Ildsbrødre og Ildssøstre har et udmærket forhold til Druider og Præster der forkynder ildguden Ragils ord. Hvis sådanne findes i samme område, sørger de for at mødes med jævne mellemrum for at filosofere og eksperimentere med ilden. Dette kan ofte opleves på lang afstand, da det ikke er altid at det går som planlagt. De mægtigste Ildsbrødre og Ildssøstre gør hvad de kan for at lære hemmeligheden om at påkalde og binde Ildens kræfter til dem selv, som Element-entiteter.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	Fokuseret Studiefelt	Du får Flammeklinge som 1. grads formular.
3			Du må kaste 2 ildkugler, når du kaster formularen Ildkugle.
6			Du må kaste 2 Flammehav, når du kaster formularen Flammehav.

### Fokuseret Studiefelt:

Du kan ikke længere kaste besværelserne "Vandform", "Projektilværn", "Stenhud", "Statue" og "Isform".

## Kraftigle

**Koncept:** Kraftiglernes oprindelse er ukendt for de fleste, og i lang tid har Niraham dog også været forskånet deres tyverier. De bliver betragtet som renegater af Magiens Cirkel, og alle troldmænd og troldkvinder frygter at få stjålet deres dyrebare mana af disse "manatyve".

Kraftiglen har en evne til at dræne mana fra både personer og genstande, og efterhånden som de bliver stærkere, kan de dræne mere mana og ikke mindst indeholde mere selv. De udvikler med tiden en naturlig sans for at genkende magiske genstande og finde dem som måtte være skjult. Det er en kunst der bliver set meget ned på i store kredse af troldmænd.

Kraftigle er ikke noget man er født til at blive, ej heller kan man studere sig frem til det. Kun igennem sære, og nogle gange fejlslagene, ritualer, bliver Nirahams magere til Kraftigler. Det rygtes at de første Kraftiglere er skabt for at skabe kaos og uorden, og svække Magiens Cirkel. Andre siger at Kraftiglerne er smittet med en dæmonisk sygdom, og at de i virkeligheden selv er ofre. Hvad eller hvem der står bag kraftiglerne, er endnu en gåde.

**Åben race:** Alle racer, på nær dværge, kan blive kraftiglere.

**Krav:** Alle troldmænd og troldkvinder kan blive kraftiglere, under de rigtige omstændigheder.

**Organisation og aktiviteter:** Kraftiglerne er så få, at det er sjældent de er flere samlet på et sted. Når en kraftigle er alene, slutter hun sig oftest til en gruppe af magiudøvere, og forsøger at stjæle lidt mana hist og her, så længe det kan gøre uopdaget. Hvis de er flere sammen er det sket at kraftiglerne har arbejdet koordineret for at få stor indflydelse over et magerakademi og adgang til masser af mana. Når de er klar, slår de til på en gang, stjæler alt mana de kan finde, og efterlader

helst ingen vidner. Så længe ingen ved hvem der er kraftiglere, kan de lettere rejse omkring og slå sig ned, som mulighederne byder sig.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Ingen Naturlig Managrænse*.
4	Dræn Mana		Besværgelsen Identificere er ikke tyoe: Ritual for Kraftiglen
6	Dræne Magisk Objekt	Når Kraftiglen har nedsat sin søgetid med Gyldent Syn, kan hun ikke finde nogen ikkemagiske genstande (dvs. kun gyffer, ladninger og skriftruller).	Du får besværgelsen Gyldent Syn som 3. grads formular.

### Ingen Naturlig Managrænse:

Du kan forøge din manapulje, enten ved at tømme Manabeholdere, eller ved hjælp af formularen "Dræn Magisk Objekt" uden nogen begrænsning. Du kan dog stadig kun dræne midlertidig mana op til din grænse for permanent mana.

Du kan hverken lave skriftruller eller Magiske Ladninger med Gyldent Syn eller Identificere.

## Litramager

**Koncept:** Litramageri er en meget gammel kunst som ikke har noget konkret ophavssted, men som rettere er en færdighed der er blevet udviklet og finpudset af troldmænd overalt i verden. Mens alle magere formår at skabe magiske skriftruller, er det kun Litramagerne der evner at binde de mægtigste kræfter i skrift på papir.

Ligesom det er forskelligt i hvilke regioner og på hvilke tidspunkter litramagerne er opstået, har de udviklet sig med forskellige formål: I nogen regioner har det været med intentionen om at styrke landets forsvar i krigstider; i andre regioner til generel brug som eksport af skriftruller til andre lande. Dog bliver kunsten oftest set brugt i troldmandsdueller, hvor en forberedt litramager kan jævne næsten enhver modstander med jorden med sin lettilgængelige kraft.

Litramagerne er kunstnere som elsker at vise deres håndværk frem, og som lægger liv og sjæl i hvert eneste tegn som de nedfælder på pergamentet. Litramagere har meget sjældent pengenyd, eftersom deres varer er meget eftertragtede.

**Åben race:** Alle racer, på nær dværge, kan blive Litramagere.

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er troldmand eller troldkvinde

**Organisation og aktiviteter:** Litramagerne er næsten altid en del af Magiens Cirkel, eller andre af Nirahams trolddomsordner. Her lever de et stille og tilbagetrukket liv, mens de tjener godt på deres skriftruller og bøger, og underviser deres lærlinge.

Det hænder dog at en Litramager opgiver det stille liv på magerakademierne, og bosætter sig i mere vilde egne. Det sker oftest hvis Litramageren har hørt rygter om gamle trolddomsbiblioteker, og drager på eventyr for at

finde nogle af de mange gamle og glemte magiske skrifter.

Det hænder at Litramagere kommer i kontakt med dværgenes runesmede, og flere Litramagere har lært en grad af runesmedningens kunst. De fleste Litramagere betragter runesmedning som en afart af Litramageri, til dværgenes store irritation.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Dine skriftruller holder deres virkning i optil et år, fra den dag de er skrevet, hvis de stemples efter spilgangen.
5			Når du kaster formularen Ordets Forbandelse, kan du lagre en hvilken som helst berørings eller pegeformular du kender i stedet for Manipulation.
6			Litramageri

**Litramageri:** Med Litramageri kan du lave skriftruller med formularer af Type: Ritual. Disse tager stadig 2 minutter at bruge på en ritualplads. Dette skal tydeligt fremgå af skriftrullen.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Runesmedning"

## Mørketvinger

**Koncept:** Mørketvingernes orden stammer helt tilbage fra tiden da Magiens Cirkel blev stiftet. Ordenen blev stiftet meget hurtigt for at bekæmpe det voksende mørke over hele Niraham, da nekromantikerne i mange år, havde fået et større og større tiltag.

Efter Himmelkrigene blev ordenen dannet igen, denne gang under Mester Uldur af Etos i det andet år efter Dommedag. Mester Uldur fastsatte en ed til mørketvingerne, som enhver mørketvinger skulle sværge til. Bryder en Mørketvinger sin ed betragtes denne som renegat, af resten af ordenen. For det kræver en stærk disciplin at kæmpe mod mørket med de midler som Mørketvingerne har til rådighed.

Mørketvingere er troldmænd der vier deres tid til at beskytte livet og lyset. Deres metoder er ligeså spredte som deres tilgang til kampen mod mørket, men en ting er sikkert. De bekæmper mørket og vil blive ved med dette så længe de kan. Ordenens leder, Mester Uldur, er en af Magiens Cirkels tre stormestre, og dette har medført at Mørketvingerne næsten har opnået den ledende position blandt Magiens Cirkels Morticister.

Mørketvingerne har desuden et tæt samarbejde med Lysets Orden, og sammen kæmper de to ordner en hård kamp mod Nirahams dødemanere, udøde og andre udøvere af sort magi.

**Åben race:** Kun mennesker, elvere og halvelvere kan blive Mørktvingere.

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er Morticist og du skal optages i ordnen. Dette kræver både træning og at du består en række prøver.

**Organisation og aktiviteter:** Mørketvingerne er en hierarkisk struktur, hvor alle har en Mester, og de fleste har en række lærlinge. Man svarer altid til sin mester, og bestemmer over sine lærlinge. Respekt og autoritet udgår på den måde fra Mester Uldur, og jo tættere man er på ham i lærlinge/mester-"generationerne", jo højere er man placeret i ordenen.

Mørketvingerne forventes altid at føre en aktiv kamp mod udøde og dødemanere i deres område, og undervise andre i hvordan man forsvare sig mod de udøde. Mørketvingere der ikke opfylder deres forpligtelser, eller bryder deres ed til ordnens mester, kan forvente at blive jaget af resten af ordnens medlemmer.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
3	-	-	Du får besværgelsen "Håndspålæggelse" som 3. grads formular
5			Du får besværgelsen Hellig Brynje som 5. grads formular
6			Du får besværgelsen Lysets Vrede som 6. grads formular

## Sindets Fæstning

**Koncept:** Sindets Fæstning er en særlig teknik, der studeres blandt et lille antal mentalister, og som sætter dem i stand til at benytte deres besværgelser mere effektivt og diskret, om end for en højere pris, end andre magere. At uvisse årsager er det udelukkende mentalister, der kan benytte sig af denne teknik. For at mestre Sindets Fæstning kræver det mange lange dage og nætter i meditativ trance, og teknikkens mestre studerer og træner deres fokus igennem hele livet.

Teknikken Sindets Fæstning betyder kort fortalt, at mentalisten kan benytte sine besværgelser ved tankens kraft, uden alle de tilknyttede ord og fagter som andre troldmænd og troldkvinder er afhængige af. Det er ganske vist mere opslidende at bruge sine formularer på denne måde og de fleste der kender teknikken, benytter sig kun af den, når det kræves.

Denne yderst diskrete form for mentalisme har medført at adskillige efterretningstjenester og tyvelaug de senere år har ansat disse en række af disse mentalister. Sindets Fæstning gør dem ideelle som spioner og infiltratorer.

Magiens Cirkel holder naturligvis et vågent øje med disse mentalister, og forsøger at sikre sig at de unge og ambitiøse udøvere af Sindets Fæstning ikke vendes, og bruges som et våben mod Magiens Cirkel selv.

**Åben race:** Alle racer kan lære Sindets Fæstning.

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er Mentalist

**Organisation og aktiviteter:** Udøverne af Sindets Fæstning er næsten alle medlemmer af Magiens Cirkel, og studerer hårdt for at forøge deres evner indenfor teknikken, og udvikle den til nye højder. Derfor rejse de ofte omkring i håbet om at lære

glemte hemmeligheder, der kan hjælpe dem med at gøres Sindets Fæstning endnu mere effektiv.

De der er medlemmer af andre organisationer, som tyvelaug og efterretningstjenester, sørger gerne for at holde deres identitet skjult, og kendskabet til deres kræfter på et minimum. De mest effektive, er dem der lever som almindelige borgere, og langsomt og uset påvirker deres naboer i den retning som deres arbejdsgivere har brug for.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1			Du kan kaste 1. grads mentalistformularer uden enten håndtegn eller rite, men til gengæld for dobbelt mana.
3			Kan kaste op til 3. grads mentalist formularer uden enten håndtegn eller rite, men til gengæld for dobbelt mana.
6			Kan kaste op til 4. grads mentalist formularer uden enten håndtegn eller rite, men til gengæld for dobbelt mana.

**Sindets Fæstning og Troldmandsstave:** Normalt er det sådan at man kan frasige sig håndtegn, ved at bruge en troldmandsstav, og til gengæld kaste sine formularer med en rite på 4 ord pr. grad, i stedet for 3 ord pr. grad. Denne mulighed har Mentalister med specialet Sindets Fæstning også, men de kan ikke kombinere den med deres særlige kræfter, så de hverken skal bruge Riter eller Håndtegn.

## Tryllebinder

**Koncept:** Tryllebindernes arbejde har været kendt i mange hundrede år, men oprindeligt siges den at være opstået i områder der nu ligger i Zara' Bash. Troldmænd har altid søgt større kraft inden for magiens kunst og derved også lyst til at kunne placere deres mana og formularer i genstande, for at hurtigere kunne gøre brug af deres magi, men også at kunne sælge den videre til andre for enorme summer.

Tryllebinderne er eksperter i denne kunst, og da evnen til at skabe magiske genstande først kommer med stor erfaring, er de fleste tryllebindere magtfulde troldmænd og kvinder i egen ret. Tryllerbindernes hemmelighed, er at bruge den omkringliggende mana, når de skaber magiske genstande. Jo mindre kraft de selv bruger pr. genstand, jo flere kan hver enkelt troldmand fremstille og enten bruge selv, give væk, sælge eller andet. Andre bruger denne kundskab til at skabe mere magtfulde genstande.

Viden omkring tryllebinderne tog ikke mange år at sprede sig til de fjerneste egne af Niraham, selvom det kan være svært at finde læremestre i kunsten.

**Åben race:** Alle racer kan blive tryllebindere.

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er troldmand eller troldkvinde med formularen Nexus.

**Organisation og aktiviteter:** Tryllebinderne er ofte rige magibrugere, der lever et liv i rigdom, som de sjældent har tid til at bruge. Hvis flere tryllebindere findes i det samme nærmiljø, er de næsten altid bitre konkurrenter og rivaler, for nok er markedet for magiske genstande tilstede, men stort bliver det aldrig.

Tryllebinderne deler deres tid mellem at skabe nye og fantastiske magiske skatte, og forske i

fortidens berømte genstande. Ved at lære mere om andres magiske genstande, forøger de deres egen viden til hvordan man bedst og mest effektivt kan opnå det ønskede resultat. Mange Tryllebindere studerer også Alkymien, da de herigennem finder mange svar som den rene magi ikke kan give dem.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	-	-	Halv pris på at fjerne bivirkningspoint fra gyffer.
2	Et arrangørgodkendt laboratorium	-	Må trække en ladning fra det påkrævede antal for at opnå en permanent effekt.
3	Evnen Alkymi	-	Troldmanden får først bivirkningspoint for den 3. formular der bindes i en gyf.

Hvis du har dette speciale, kan du købe evnen "Alkymi"

## Wagener

**Koncept:** En Wagener er en magibruger der sætter sit eget fysiske vel over styr, i sit begær for at lære mere magi. Alt sammen efter en særlig teknik, udviklet af en af samme navn, i tiden under den første Magiens Cirkels kamp mod kirkerne.

Ved at følge Wageners fremgangsmåde, har en mager mulighed for at tære på sin krops styrke for at åbne op for manaen, og derved bruge flere formularer end ellers muligt. Dette medfører desværre at de fleste Wagenere dør en tidlig død i sygesengen, men dem der formår at overleve på trods af deres dårlige helbred, siges at blive nogle af de mægtigste magibrugere i Niraham. Wagener-teknikken er forbudt af Magiens Cirkel, da den opfordrer til flerskoleri, for at sprede sin magt over størst muligt område.

Det siges at der cirkulerer flere eksemplarer af Wageners teorier og teknikker blandt de mere lyssky elementer i Magiens Cirkel, og at man igennem disse værker kan tilegne sig den nødvendige viden for at blive Wagener.

**Åben Race:** Alle racer kan bliver Wagenere.

**Krav:** For at få adgang til specialet, kræver det at du er troldmand eller troldkvinde, og har adgang til bogen "Wagener Hemmeligheder" eller en læremester.

**Organisation og aktiviteter:** Wagenere bruger næsten al deres tid på at studere magi, og omgiver sig næsten kun med folk der kan give dem intellektuelt modspil, og hjælpe dem i deres forståelse for magiens muligheder. Og så har de fleste en række tjenere og lærlinge, som kan hjælpe dem med alle de praktisk ting, de ikke selv har tiden til.

Grad	Krav	Ulemper	Bonus
1	Studietid	Fysisk Svaghed	Wagenermagi
3	Studietid	Fysisk Svaghed	Wagenermagi
6	Studietid	Fysisk Svaghed	Wagenermagi

**Studietid:** Du skal hver dag bruge 10 minutter pr grad du har i din primære magiskole, på at studere og debattere magiens natur med andre magikyndige eller lærlinge.

**Fysisk Svaghed:** Der er visse evner du aldrig kan bruge. Disse bliver flere, efterhånden som du stiger i grad. På Grad 1 er det Styrke og Udholdenhed. På grad 3 er det Ekstra Livspoint og Stridskogler. På grad 6 er det Klatre, Smede, Bonk, Kvæle og Våbenbrug. Desuden kan en Wagener ikke tåle at binde formændrende magi, som Skab Større Udød og Fremman Elementvæsen til sin krop.

Derudover er det vigtigt at du rollespiller din rolles svaghed og sygdom, der tager til efterhånden som du stiger i grad.

**Wagener-magi:** Som Wagener bruger du EP på at købe grader og formularer i en enkelt skole, som alle andre troldmænd. Derudover kan du vælge ekstra formularer uden for din egen skole, på samme måde som shamaner gør det. I stedet for at vælge fra Shamanens lister af mulige galder, vælger Wageneren frit mellem de 2 øvrige troldmandsskoler. På første grad kan han vælge 2 formularer på første grad, som han kan kaste 3 gange i hver cyklus hver. På 3. grad kan han vælge 2 formularer på hver grad op til 3. der kastes på denne måde og på 6. grad kan han også vælge 2 formularer på grad 4. Disse formularer skal skrives ned på et stykke papir, ganske som Shaman-galder, og vises til din holdleder inden spillets start.