

Lyssky magikere

version 1.2

Dem der studerer det okkulte uden at indordne sig under de otte kollegier for magi, kaldes de "lyssky magikere". Disse har medfødte magiske evner, der måske først udvikler sig i en sen alder eller bliver holdt hemmeligt for omverdenen. Hvis de bor langt uden for lands lov og ret, eller bor i en af de større byer og af personlige årsager ønsker at studerer i al hemmelighed, falder man under denne kategori. Man har ikke nødvendigvis nogen lærer, men må klare sig med at købe okkulte bøger på det sorte marked, eller lytte til andre landsby hekse. Dem der overlever denne farlige læreperiode, og ikke bliver opslugt af de mørke kræfter, som de kanalisere i udførelsen af deres kunst, har et farverigt liv af påkaldelser, åndemaninger, og okkulte møder foran sig.

I de små landsbyer starter mange velmenende ud, med at kurerer sygdomme, spå og velsigner markerne. Men langsomt forvitres deres sind af den magi, hvis farlige indflydelse de ikke forstår at værne sig imod. Mange af dem, der startede uskyldigt ud, ender med at forbande andre landsbyers kvæg, marker eller børn, og langsomt kaste de den sidste rester af menneskelighed fra sig, mens deres kroppe og sind forvitres af den urkraft de kanalisere.

Oplæring

For at blive Lyssky magiker, skal man enten finde en læremester eller opsøge en spilleleder for at blive selv lærd. Man kan dermed ikke blive selv lærd lyssky magiker, uden at spørge en Spilleleder først!

Dhar og forvitring

Da heksene ikke formår at begrænse den energi de kanalisere, og dermed uforvarende kommer til at bruge *Dhar* (sort magi), bliver de langsomt forvitret af deres kunst. Dette sker fordi den lyssky magiker ikke er i stand til at lukke af for alle vindene undtagen én ligesom magikerne, og dermed kommer til at kanalisere den rå kraft fra alle otte vinde på samme tid. Derfor får de med tiden en psykisk eller fysisk deformitet, da den sorte magi forvitte deres sind og krop. Dette symboliseres ved, at en lyssky magiker, hver gang de lærer en ny formular på niveau 1 eller 2, får en deformitet. Forslag til deformiteter findes på tabellen sidst i sættet.

Optagelse i et kollegie

En lyssky magiker, der bekender sig til en af kollegierne, har mulighed for at blive optaget i en af de otte kollegier, hvis han/hun bliver fundet værdig. Det er ikke alle der bliver optaget, og mange havne på bålet. Raten af succes afhænger meget af den magiker, man bekender sig til, hvor forvitret man er af sin kraft og den lyssky magikers alder. Fordi kollegierne som regel ikke optager folk over 20 somre gamle, da deres sind derefter anses for at være for snævert til at begribe de ufattelige undere, der ligger gemt i magiens væsen.

En Lyssky magiker kan direkte overføre sin kunden til magiker stien, hvis denne kan blive optaget i et kollegium. Man starter derefter på et niveau svarende til ens magi. Kan man eks. have 2 ynkelige magi'er og 2 niveau 1 magi'er, så starte man på niveau 6. Hvor magikerne er på samme maginiveau (2 ynkelige magi'er og 2 niveau 1 magi'er). Derefter kan magikeren kun lærer magi fra magi-listen for det kollegium, som denne er under.

Koge hus

For at kunne brygge en drik skal den lyssky magiker have oprettet et koge hus med udstyr i form af min et kogekar eller kedel og eksempelvis: kolber, ingredienser, tørrede urter, stor røre ske og glas med obskurt indhold o.l. Hver drik tager omtrent 5-10 minutter at lave.

Det koster 4 Guld kroner at oprette et Koge hus (svarende til et opstillings rum for Alkymister). Den Lyssky magiker kan også udvide sit kogehus til et laboratorium eller eksperimentarie som beskrevet i Alkymist sættet, men det giver ikke nogen fordel.

Armbånd

Længerevarende forbandelser symboliseres med et sort armbånd, der er påført en gul stribe, for hvert magi niveau man kan kaste. Medmindre man har evnen besværges, så skal armbåndet påføres en gul streg pr. magi niveau +1. Forbandelsen kan derefter kun ophæves med kommandoordet "Ophæve" hvis kasteren af ophæve formularen er på samme magi niveau eller højere, end den der har kastet forbandelsen. Man kan godt være påvirket af mere end en forbandelse af gangen, op heksen kan godt se de sorte armbånd og hvor stærke de er. Heksen er dog ikke i stand til at se hverken de røde eller de blå armbånd.

Magiske remedier

Den lyssky magikers magi manifesterer sig anderledes end magikerne, og nogen gange er det ikke nok med de magiske ord, således kan forbandelserne eksempelvis udføres som ritualer med dukker + nåle + lok af håret fra offeret eller lignende, hvorefter man siger forbandelsen på dansk til offeret. Helbredelsen kunne være en healings teknik, hvor man holder hænderne på det område af modtageren, der skal heales, eller "Ophæve formularen" kunne være et ritual med røgelses afbrænding og åndemaning. Ovenstående er rollespils ideer, som er åbne for spillerne at benytte sig af, men det er ikke noget vi som spilledere kræver af folk, der vil spille lyssky magiker/heks.

Lyssky magiker		
Trin	Erfaringsevner	Læringsevner*
1	Læse/skrive	Førstehjælp, Klog kone
2		Ynkkelig magi
3		Drik, 1 MP
4	+1 sølvskilling pr. spilgang	Ynkkelig magi
5		Gift: Søvn, 2 MP, Heks
6	+2 sølvskilling pr. spilgang	Drik, 3 MP, Åndemaning 1
7	<i>Filosof (kærlighed til visdom)</i>	Magi niveau 1,
8		Gift: Besvime, 4 MP
9	Kujonens nag	Drik, Elixirmester, 5 MP
10	+3 sølvskilling pr. spilgang,	Magi niveau 1, Besværges, Heksemester
11	Bedrevidende	Gift: Dødelig, 6 MP
12		Drik, 7 MP, Åndemaning 2
13	+4 sølvskilling pr. spilgang	Ynkkelig magi: magisk missil (døds), Nekromantiker
14		Magi niveau 2

Bedrevidende

Du er en legende inden for dit fag, mener du i hvert fald selv. Hvis du gad tage rejsen, kunne du snildt få et en plads som Heksemester i det fordærvede land. Du fører dog en udmærket tilværelse her, og rejsen vil være trættende. Så du må nedlade dig til at bo i disse fjerne egne og ødsle din store viden udover de umælende fjolser, der omgiver dig. Du ved alt om dit fag, og er ikke bleg for at gøre andre opmærksom på det.

Besværges

Efterhånden kan du mange forbandelser, både dyr, mennesker og naturen kan du forvitte og få til at visne og dø. Du har fortryllet mange på din vej, og du er god til det! Med denne evne bliver dine forbandelser et niveau kraftigere, så de skal have en ekstra gul stribe. Kan du kaste niveau 1 magi, skal dine sorte armbånd have to gule streger. Kan du kaste niveau 2 magi, skal de dermed have tre gule streger.

Drik

Efter lang tids eksperimenteren med skovens bær, rødder og planter, har du udvundet et ærligt virksomt stof fra din seneste plante. Du kan nu brygge en ekstra drik fra listen Bryg.

Eliksirmester

Din kunden inden for urternes og røddernes virke har nået nye højder. Når du lærer et nyt bryg, må du vælge den fra både din Bryg og Eliksir liste, bagers i sættet.

Filosof (kærlighed til viden)

Du er velbevandret udi dit fag, og snakker gerne i flere timer om det lige nettop du finder interessant ved faget, så længe hekse jægerne bare ikke er i nærheden. Du er et omvandrende leksikon og kunne med lethed få udgivet flere værker om det okkulte, hvis du tog til en af trykkerierne i Altdorf, dog skulle du leve i eksil resten af livet, hvilket er hovedårsagen til, at du ikke allerede er rejst.

Førstehjælp

Du kan ligge en hurtig forbindelse på en såret kriger og derved standse blødningen, så han ikke dør af sine sår. Derved reder du livet på en af Kejserriget's tapre soldater eller borgere, så de atter kan tjene deres land. Du kan med denne evne helbrede et HP for en falden kriger, og dermed bringe vedkommende fra 0 til 1 HP.

Gift: søvn, besvime

Hvilket planter der kvæler en mand langsomt og fører ham smertefuldt i dødens søvn, og hvilke der giver ham en kort og ubarmhjertig død, kender du alt for godt. Du kan nu brygge den type gift, der står anført enten som et pulver, en rød eller en gul drik.

Gift: Dødelig

Heksen er velbevandret udi skovens luner og skyggefulde sider, og må vælge imellem at kunne lave enten dødelig gift, som beskrevet i grundreglerne, eller kunne brygge eliksiren "Stormhat". Vælges dødelig gift kan den brygges enten som et pulver, en rød drik eller en gul drik.

Kujonens nag

Du ved, at du ikke er den bedste til at kæmpe, og du hader det, hver gang nogen beviser det. Men du har andre måder end at rejse dig igen og tage en omkamp. Næh, dine hænder skal ikke besudles ved at røre en eller anden ussel bølle. Det har du folk til. Hævnen er sød. Kommer du på 0 i kampånd kan du bruge 'Kujonens nag' mod den eller dem der tævede dig. Ved at betale en anden rolle 1 Guldkrone, kan du give denne rolle +1 ekstraordinært MRP, hvis rollen vil være din forkæmper og angribe dine overfaldsmænd. Du skal bruge 'Kujonens nag' samme spilgang som du blev overfaldet/tabte kampen. Din rolle skal for så vidt muligt være i nærheden af din forkæmper, når denne kæmper mod dine overfaldsmænd – for at du kan hovere forstås.

Magi niveau 1,2

Med rå kraft og snilde er det lykkedes dig at tillære dig de okkulte tegn og formler, fra en bog du har købt af en omvandrende handelsmand. Han hævdede at den skulle stamme en Nekromantikers grav i det fordærvede land, og at denne stadigvæk knugede bogen til sig, da han egenhændigt vred den fra hans dødsstive fingre. Du kender nu en magi fra din niveau 1 eller 2 liste. Hver gang man lærer en ny magi på dette niveau, får man en psykisk eller fysisk deformitet efter eget valg. Der er vedlagt forslag i en tabel sidst i kompendiet.

MP

Dette er det antal magi point, som du har til rådighed pr. spilgang.

Ynkkelig magi

Du har studeret det okkulte, og kender mange af de hemmelige svar, der er skjulte for andre mennesker, du kender en ekstra af magierne fra din "Ynkkelig magi" liste.

Ynkelig magi: Magisk missil (døds)

Du har længe kunne kanalisere den rå udøde kraft, men først nu har du fået rigtigt tag om den. Fra dine fingre kan du udsende bølger af negativ energi, der suger livskraften ud af dine fjender, der visner foran dine øjne. Du kan nu kaste magiske missiler (døds skade) som en niveau 0 magi, hvis du rammer med en magisk missil, healer du selv automatisk 1 HP, lige meget hvor du rammer. Denne form for healing kan maksimalt bringe dig 2 HP over dit oprindelige HP.

Åndemaning 1,2

Det er ofte, at du betræder åndernes rige eller påkalder deres tilstedeværelse. Du er opmærksom på ånden i ting, og fornemmer den energi der ligger i naturens væsen, og hvordan du høster den til din egen fordel. Når du brygger en drik, kan du vælge at trække energien ud af drikken, og gøre den effektiv. Til gengæld genvinder du 1 MP. Du kan også igennem et hekse konklav suge energi til dig, fra dine omgivelser. Dette kræver et mindre ritual, eller heksedans. Man kan højst genvinde et antal MP pr. spilgang svarende til sit niveau i Åndemaning. Alle hekse der deltager i en hekse messe/ritual, kan bruge denne evne.

Magi listen

Formulare markeret med en "*" betragtes som sort magi.

Ynkelig magi

Bryde forbandelse: "Ophæve"

Du ødelægger de magiske energier, der omkranser en person, og fjernes således alle dårligdomme forårsaget af magi. Du må benytte Forhekselsen med effektordet "Ophæv", der ophæver alle effekter markeret med et rødt armbånd. Bruges formularen ikke i kamp, ophæver den alle effekter markeret med et armbånd, såfremt den lyssky magiker kan kanalisere kraft nok til at bryde forbandelserne.

Remse: **Solvo mentem** (*Jeg frigiv sindet*)

Helbrede

Du healer modtageren af denne formular, ved at føre en del af din egen livsenergi over i vedkommende, der øjeblikkeligt genvinder 2 HP.

Remse: **Renovo corpus** (*Jeg genopretter kroppen*)

Måne syge

Du forbander modtageren af denne besværgelse, og mætter dennes krop med Chamons tunge vind. Hver gang offeret rører et metal der særligt let kan optage den overskydende energi, siver dele af det hurtigt over i metallet, og skaber dermed et lokalt vakuum som oftest i fingrene på personen, hvilket giver denne stærke smerter. Du må vælge en af nedenstående effekter, som påvirker offeret i den angivne tidsperiode:

Dødskulde/Sjælesår: Offeret mister 1 HP fra sine permanente HP, og hvis der kastes formulare med effektordet "Frygt" i nærheden af offeret, skal denne også flygte. (Effekten varer resten af spilgangen)

Interdikt: Offeret kan ikke længere helbredes med magiske formularer, bønner, bryg eller Elixire, som helbreder HP, desuden genvinder denne ikke HP over tid. Der kan dog stadigvæk anvendes både førstehjælp og kirurgi på offeret. (Effekten varer resten af spilgangen)

Mundlam: Offeret bliver stum i 15 min.

Onde øjne: Offeret bliver blind i 1 time.

Effekten varer i den angivne tidsperiode, medmindre den bliver ophævet, og markeres med et sort armbånd. Man skal røre sit offer for at kunne forbande det, og forbandelsen kan ikke bruges i kamp.

Remse: **Ferrum remanet tuus mors igne** (*Jernet bliver din død i flammerne*)

Frygtløs/sanseløs

Du og modtageren af denne formular går i en trancetilstand, hvor I bliver i stand til at tilsidesætte nogen af kroppens basale funktioner og undertrykke fareinstinkt. Kasteren og en anden modtager bliver immun til formulare med effektordene "Frygt" og "Søvn".

Remse: **Protegro mentem** (*Beskyt sindet*).

L. 1 Magi

Bortmaning: "Hvile"

Heksen bortmaner ved gamle ritualer og hvid magi, den udøde genganger. Efter at have fremsagt remsen, må heksen bruge effektordet "Hvile" en gang.

Remse: **Solvo mortem** (*Jeg frigiver den døde*)

Charmere

Offeret ser magikeren som sin ven og vil gå meget langt for at hjælpe vedkommende. Denne vil dog ikke bringe sig selv i en situationer, hvor der angiveligt vil blive udøvet fysisk skade på denne eller andre. Magien kan ikke anvendes under kamp og vare i en time, eller ind til den bliver opløst, og markeres med et sort armbind.

Remse: **Muto mentem** (*jeg ændre sindet*)

Frygt

Du fremmaner en ubeskrivelig dødsangst i dine fjenders sind, og de indser at noget skæbnesvanger vil forekomme, når de står til regnskab for Morr i dødsriget. Du må benytte forhekselsen med effektordet "Frygt" en gang, umiddelbart efter at du har afsluttet formularen.

Remse: **Accio Nexum** (*Jeg påkalder mørket*)

Onde Øjne

Du forbander modtageren af denne formular og slukker lyset i vedkommendes øjne, så denne aldrig skal se dagens lys igen. Du må vælge en af nedenstående effekter, som påvirker offeret i den angivne tidsperiode:

Dødskulde/Sjælesår*: Offeret mister 1 HP fra sine permanente HP, og hvis der kastes formulare med effektordet "Frygt" i nærheden af offeret, skal denne også flygte. (Effekten vare resten af spilgangen)

Interdikt: Offeret kan ikke længere helbredes med magiske formularer, bønner, bryg eller Eliksire, som helbreder HP, desuden genvinder denne ikke HP over tid. Der kan dog stadigvæk anvendes både førstehjælp og kirurgi på offeret. (Effekten vare resten af spilgangen)

Mundlam: Offeret bliver stum i 15 min.

Onde øjne: Offeret bliver blind i 1 time.

Effekten varer i den angivne tidsperiode, medmindre den bliver ophævet, og markeres med et sort armbind. Man skal rører sit offer for at kunne forbande det, og forbandelsen kan ikke bruges i kamp.

Remse: **Consumo corpus** (*Jeg ødelægger kroppen*)

Sjælevandring

Du bringer dig selv i en trance lignende tilstand og sender din sjæl ud af din krop. Du kan nu henvende dig til den besvimele eller afdøde og stille denne 3 spørgsmål. Den afdøde behøver hverken at tale sandt eller svarer på dine spørgsmål. Når de tre spørgsmål er stillet, vender din sjæl tilbage til din krop. Det er dog en meget hård belastning for kroppen, at sjælen forlader den og mange får varige men. Du tager 1 HP i skade hver gang du kaster denne formular.

Remse: **Sortis - Mentem** (*visualiser ånden*)

L. 2 Magi

Bålfærd

Du fremmaner en alt fortærende ild i din faldne fjendes krop, ilden spreder sig og fortærer hurtigt alt bindevævet og reducerer musklerne i kroppen til skygger af deres gamle jeg. Med denne formular kan magikeren påvirke offeret med en af nedenstående effekter:

Anraheis forbandelse: Offerets eventuelle magiske evner blokeres i 1 time, så offeret ikke kan kaste magi.

Bålfærd: Offerets maksimale antal HP reduceres til 1 HP. (Effekten vare resten af spilgangen)

Effekten varer i den angivne tidsperiode, medmindre den bliver ophævet, og markeres med et sort armbånd.

Remse: **Exuro corpus et cumsumo animus** (*Jeg brænder kroppen og ødelægger sjælen*)

Mørkets slør*

Du forbander en anden magikyndig, og ligger et slør af sort magi omkring denne. Dette blokerer for den magiske kraft som magikeren har, og forvirrer hans sanser, så han ikke længere er i stand til kun at kanalisere sin egen energistrøm.

Mørkets slør: Der ligges et slør af Dhar omkring offeret, al magi offeret kaster koster 2 ekstra MP for at virke. Betales der 6 MP eller mere til sløret, får offeret en mutation.

Dræne liv: Du stjæler en andel af offerets livskraft. Offeret mister permanent 2 HP, mens kasteren hæver sine maksimale HP med 1. Dette kan maksimalt bringe kasteren på 2 HP højere end sit maksimale (stacker med HP'ne fra magiske missiler af typen "dødsskade").

Hvis der kastes formulare med effektordet "Frygt" i nærheden af offeret, skal denne også flygte. Denne formular bliver betragtet som **sort magi*** og effekten vare resten af spilgangen, medmindre den bliver ophævet, og markeres med et sort armbånd.

Remse: **Solvo - illium/sua - Nex - in - Mentem** (*frigiv hans/hendes ånds mørke*)

Rejse udød* (kræver GM tilladelse at lære)

Du kanalisere mørk magi ned i den afdøde og giver kroppen en gnist af liv tilbage. Du kan med denne formular lave én zombi eller ligæder.

Remse: **Accio - Mortis - per - Terrem** (*tilkald "den døde" fra jorden*).

Sanseskjuler* (kræver GM tilladelse at lære)

Denne forbandelse sender mørk magi ind i offerets sjæl og gnaver langsomt livskraften ud af offeret, indtil denne dør i stærke smerter. Først besvimer offeret, da det er lammet af smerter. Derved kan det stadigvæk bruge alle sine sanser, og opfatte hvad der foregår omkring det, men er for afkræftet og pint til at røre sig. Efter 5 min forsvinder offerets evne til at føle smerte, og denne kan bevæge sig igen. Herefter forsvinder offerets sanser en af gangen: smags sansen, lugtesansen, hørelsen og til sidst synet, hvorefter falder om og dør. Det tager to spilgange for offeret at dø, og denne er fuld ud bevidst om, at det lakker mod enden.

Remse: **Curcum - illius/sua - per- Mortis - que - Nex** (*omlsut ham/hende med død og mørke*)

Drikke

Bryg:

Helbredende drik (brun-drik)

Den der indtager denne drik, genvinder omgående 2 HP.

Kærligheds drik (rød-drik)

Når denne drik er indtaget, vil man få et kort "black out". Når man derefter åbner øjnene igen, vil man blive dybt fascineret af den første person man ser. I den næste time ser offeret denne person som sin meget gode ven, og vil gå langt for at hjælpe vedkommende eller gøre denne glad. Offeret vil dog ikke skade sig selv eller andre fysisk. Dette bryg tæller som en Elixir, mht. modgifte. *"Mangen en bejler har efterspurgt denne drik, når de ikke kunne charmerer sig til den hustru de ønskede dem..."*

Modgift (grøn-drik)

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

Koncentreret mod (grøn-drik)

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

Eliksirer:

Antioxidant (rød-drik)

Denne drik er tyktflydende og sød, og det siges, at en dyb fred ligger sig over sindet, når først den er indtaget. Antioxidant kan helbrede alle negative effekter af Bryg, Eliksirer, samt blindhed og stumhed. Til gengæld bliver man døsig og falder i søvn efter 5 min., hvorefter man mister 1 HP, da kroppen har brugt mange resurser på at gendanne sig.

Glemsel (brun-drik)

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

Gift: Ældgift (rød- eller gul-drik) (betragtes som sort magi)

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

Gift: Stormhat (grøn-drik)

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

Deformiteter

Her ses de mest almindelige deformiteter blandt dem, der kanalisere den mørke magi kendt som Dhar. Andre og langt mere absurde fænomener er set, og det siges, at langt mod nord på den anden side af bjærgene ved kaos sletten er heksene så forvitrede, at man knap nok kan ane de menneskelige træk! (Hvis man kunne tænke sig andre deformiteter end de nævnte, kontakt en GM).

Psykiske sideeffekter:

Aggressiv (*let til vrede, og tænker sjældent på at forsvare dig selv, -1 HP*).

Impulsiv (*du har svært ved at holde fokus på en ting i længere tid af gangen*).

Dement (*du har svært ved at forholde dig til pludselige ændringer eks. angreb (men husker fint!)*).

Desorienteret (*det går som regel lidt tid, inden det går op for dig, hvad der foregår*).

Illusion (*du er overbevist om at verden er en illusion, og at du + nogle andre bliver manipuleret med fra et fjert sted, af et hyper intelligent potentielt farligt væsen*).

Egocentrisk (*du er overbevist om, at det eneste vigtige i verden er dig! Og kun dig!*).

Paranoia/forfølgelsesvanvid (*du er overbevist om, at du bliver forfulgt, og at nogen holder øje med dig*).

Skizofren (*snakker med en ting, når du tror ingen hører på det*).

Fobi (*angst for en given situation eller ting*).

Fysiske sideeffekter:

Natteblind (*dvs. blind i bunkeren og i dele af vinter halvåret*).

Dårligt syn (*-1 MRP da du ikke kan se ordenligt, dette kan sænke ens KG, også selv om man normalt ikke har MRP!*).

Kalveknæet (*Du kan ikke løbe*).

Koldfeber.

Ekstra tå.

Slimede hænder (*har svært ved at holde på træ redskaber/våben*).

Negle råd (*en sort/gulig fingernegl*).

Rådne tænder

Kroget næse

Copyright Notice

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

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