

Ork sættet version 1.1.5

Indholdsfortegnelse

Grønhuderne generelt.....	2
Alteret.....	2
Pagten.....	3
Grønhuderne ved Weisburg.....	4
Orker.....	4
Vildork.....	5
Goblin.....	6
Skovgoblin.....	7
Mørke goblin.....	7
Shamaner.....	8
Totem fokus.....	9
Gork og Mork.....	10
Formular.....	10
Magiske missiler.....	11
Magi point (MP).....	11
Ynkelig magi.....	11
Meditation.....	12
Armbind.....	12
Store Waaaargh.....	12
Lille Waaaargh.....	13
Copyright Notice.....	15

Forord

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

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

*Mvh.
Mads B.K.*

Grønhuderne generelt

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

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

Alteret

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

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

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

Nyt liv blev pustet i det gamle alter, og mange rænker blev smædet i ly af jordens omsluttende mørke. Snart oprind den dag, hvor en ung Shaman betrådte fortet med sine bare føder, draget til elvernes ruin af alteret kalden. Gruums høgeøje, blev han senere kaldt, skønt hans navn for længst er glemt af orkerne.

Det blev start på en ny tid for grøn huderne, såvel som for alteret. Snart mættedes jorden dagligt af offerblod og alteret lod orkerne drages mod det. Det havde kun foragt overfor den larmende tomhed der fandtes i orkernes sind, og de få og simple tanker og rænker der opstod der, var ikke sammenligneligt med den tilfredshed den fik, ved at se elvernes århundrede lange planer udfolde sig. Langsomt ændrede den orkernes umælende sind, til de blev tænkende individer, der ikke kun var styret af deres blodtørst og mest basale instinkter. Sammenlignelige med Elverne blev orkernes indsigt aldrig, men nok til at smæde ranker mod deres mindre begavede fæller blev det dog til.

Det førte til mange konflikter og endte i et mægtigt slag, hvor de begavede orker mødte deres

banemænd og lede et betragteligt nederlag på slagmarken. Efter deres Shamaners fald, spredtes denne race af begavede orker sig for alle vinde. De der ikke blev jagtet ned og slagtet af deres mere brutale racefælder, flygtede langt, langt bort fra denne forheksede egn, der skabte dem.

Pagten

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

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

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

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

Grønhuderne ved Weisburg

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

Orker

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

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

For at repræsenterer dette får orker følgende

- *En leder for en lille flok* (4-8 personer) får + 1 ekstraordinært HP og bliver immun til søvngift, da de har lært af goblinernes 'narrestreger'. Orken skal have et bedre kostume end de andre orker i flokken.

- *En leder for en stor flok* (9-15 personer) får +2 ekstraordinære HP og bliver immun til besvimegift. Orken skal også have et bedre kostume end de andre orker i flokken.

– Som leder af alle orkerne i området (en sådan ork vil ofte lede en 'WAAARGH!' på min. 16 personer), får man +4 ekstraordinære HP og bliver immun til dødelig gift, da en ork der er kommet så langt, ikke er kommet der uden grund. Orken skal også have et bedre kostume end alle de andre orker. Orken skal i hvert fald have det sejeste kostume og være imponerende at se på.

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

For at repræsenterer Stororkernes position får de følgende:

- en storork får +1 ekstraordinært HP. Orken skal have et bedre kostume end de andre orker i flokken, og hvis stororken taber sin position, hvilket denne kan gøre i en duel. Tabes statusen, mister orken sit ekstraordinære HP, samt mister sin racebonus til HP indtil den har overlevet

endnu en kamp, pga. de skader den har fået i sin duel. Der kan være ligeså mange stororker i en orkstamme, som deres leder har ekstraordinære HP, dvs. 1,2 eller 4.

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

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

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

Racefordele/-ulemper: Orker starter med 1 ekstra HP i forhold til menneskerne, dvs. de starter med 4 HP. Desuden får de et ekstra HP når de opnår niveau 4 i læringsevnen på deres første sti, og endnu et HP på niveau 10 af deres læringsevner. Orker genvinder desuden deres HP hurtigere end menneskerne efter kampe, og healer derfor 1 HP hvert tiende minut.

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

Vildork

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

Fordel: De får evnen "Åndernes magt 1-3" på henholdsvis niveau 2, 5 og 9 af deres læringsevner.

Ulempe: De mister evnerne "Bruge rustning" eller "Bruge læderrustning", samt "Rustningskundskab". Når man først er blevet vildork, kan man ikke senere komme til at bruge rustning, heller ikke selv om man skulle få evnen til det fra en sti man multiclasses til.

Åndernes magt 1-3

Din krigsmaling beskytter dig i kamp, og når shamanen har velsignet dig inden kampen, er du næsten usårbar, mener du i hvert fald selv!

Hvis du bærer krigsmaling og bliver velsignet af en shaman med en beskyttende formular (markeres med blå armbånd) får du +1 ekstraordinære MRP for hvert niveau i åndernes magt du har, effekten varer lige så længe som formularen. MRP'ne er de første du mister i en kamp, og de kan ikke genvindes på nogen måde, før shamanen påvirker dig med en ny beskyttende formular.

Goblin

Gobliner finder man i skoven sammen med orker.

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

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

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

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

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

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

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

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

Racefordele / -ulemper:

Alle gobliner får startevnen: "Specialvåben: Bue" på Niveau 1. Desuden er gobliner spinkle af bygning, så de må kun bruge læderrustning, og kan dermed ikke bruge rustninger af metal.

En goblin opnår desuden med tiden kendskab til gifte. På trin 6 får en goblin automatisk evnen "Søvngift" & på trin 8 får goblinen automatisk evnen "Besvimegift" & på trin 10 får goblinen automatisk evnen "Dødelig gift".

Desuden kan Goblinerne lige som orkerne vælge at udskifte enkelte evner på nogen af stierne, så de passer bedre til goblinerne. Det er muligt både at være skov- og mørke goblin samtidigt.

Skovgoblin

Skovgobliner er meget snedige og færdes ofte i skoven. De har vænnet sig til skovens luner og har lært at tage højde for dem og de skabninger, den måtte skjule.

Fordel: Du får en af evnerne "Hemmelig lomme" eller "Finde hemmelig lomme".

Ulempe: Du mister evnen "Specialevåben:(...)" fra din sti, dvs. du kan ikke miste din "Specialevåben: (Bue)" som du får for at være goblin.

(Bruges i Våbenmester, Ingeniør og alle Vandringsmand's stierne)

Finde hemmelig lomme

Du har været i tyve faget længe og kender alle knebene. Når du søger på en falden person kan du finde alle spilrelaterede genstande på vedkommende, også det der er gemt i hemmelige lommer. Man søger som sædvanligt ved at tælle til 30.

Hemmelig lomme

Du er en snedig ræd og forstår at gemme dine værdier så grundigt, at kun en trænet tyv kan finde det. Hvis en person gennemser dig (tæller til 30 med hånden over dig) behøver du ikke at vise vedkommende én udvalgt genstand, som du har på dig. Kun hvis den, der søger har evnen "finde hemmelig lomme" skal du fremfører dine ejendele som normalt. Alternativt kan du indsy en hemmelig lomme i dit kostume, hvis den bliver godkendt af GM'erne kan du have så meget i din hemmelige lomme, som der kan være i den.

Mørke goblin

Mørke gobliner har fået deres navn, efter den tid på dagen, hvor de er mest aktive. Det er deres intriger der som oftest føre til de største omvæltninger i stammen, og mangen en strid bliver afgjort til deres fordel, uden at de tilsyneladende selv har haft det fjerneste med sagen at gøre.

Fordel: Du får evnen "Charmerer ork".

Ulempe: Du mister en af evnerne: "Tusindkunstner" eller "Pas på herre".

(Bruges i Livvagt, Provinssoldat, Jæger, Lykkejæger og Lurendrejer)

Charmerer ork

Du indynder dig ved orken, og henviser til opdigtede historier om, hvordan du har hjulpet orken tidligere. Orken tror nu i den næste halve time, at du er dens gode ven. Man kan bruge Charmerer ork 2 gange pr. spilgang, for hver gang man tager evnen. Evnen virker kun på orker.

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

Shamaner

De fleste ork- og goblinstammer har en spirituel vejleder i form af en sherman, der kan give dem krigslykke og holde sammen på stammen. Det er shermanerne der spørger ånderne til råds om jagt, fiskeri og krig, og uden deres vejledning ville stammen langsomt falde fra hinanden, da manglen på mad ville vende flokken imod sig selv.

Det er også ham, der hvisker åndernes vise råd i øret på stammens leder, så lederen kan træffe de rette beslutninger, og på den måde kan lede stammen til storhed eller fald! Det er ham der spørger ånderne til råds, og enhver der har åndernes gunst, kan prise sig lykkelig!

Shaman		
Trin	Erfaringsevner	Læringsevner*
1		1 MP, Ynkkelig magi
2		2 MP, Ynkkelig magi
3		Åndemaner 3 MP,
4	+1 sølvskilling pr. spilgang	Magi niveau 1
	<i>Kujonens nag</i>	4 MP, Fysisk overlegen, Shamanisme 1
6	+2 sølvskilling pr. spilgang	5 MP Magi niveau 1, Animalist 1
7		Shaman Totem Fokus 6 MP,
8	<i>Filosof (kærlighed til visdom)</i>	Shamanisme 2, 7 MP
9		Magi niveau 2,
10	+3 sølvskilling pr. spilgang,	8 MP
11		Stor Shaman 9 MP, Animalist 2
12		Magi niveau 2
13	+4 sølvskilling pr. spilgang	10 MP,
14		11 MP,
15		12 MP, Totem fokus
16		Magi niveau 3

Evner

Animalist

Efter at have overlevet mange år i naturen er du blevet vandt til nogen af dens luner. Ved animalist 1 bliver du immun til søvngift, og ved animalist 2 bliver du immun til besvime gift.

Filosof (kærlighed til viden)

Du er velbevandret udi åndernes verden og orkernes guder, og snakker gerne i flere timer om det lige nettop du finder interessant ved dem. Du er et omvandrende leksikon og kunne med lethed blive stammeældste for en større ork flok.

Fysisk overlegen

Du er vant til at færdes i den vilde natur, hvor der ingen hjælp er at finde, hvis man bliver såret af en rival. Du har opbygget en stor vilje til at overleve selv stærke kvæstelser. Når du bliver slået ned og er gået på nul HP. Kan du efter ti minutter vælge at vågne på 1 HP. Til gengæld mister du din naturlige evne til at heale, så du genvinder ikke automatisk flere HP hvert 15 minut. Men skal til en læge, præst eller indtage en alkymistisk drik for at genvinde yderligere HP.

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 (KG) 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...

Magi niveau 1-3

Efter mange spirituelle rejser og ceremonier har du fået en dybere forståelse af ånde verdenen. Du kender nu en ekstra formular af det angivne niveau, som du må vælge fra din magi liste.

Magi point (MP)

Angiver det antal magi point, som du har til at kaste dine formularer for hver spilgang. En niveau 1 formular koster 1 MP at kaste, en niveau 2 koster 2 MP osv. Man kan desuden kaste et antal niveau 0 magi'er gratis, svarende til sit antal af MP +2. Dvs. har man 3 MP, kan man kaste 5 gratis niveau 0 formularer, derefter koster hver niveau 0 formular 1 MP at kaste.

Shamanisme 1-2

Ved at påkalde ånden i din totem kan du kanalisere dens kraft over i dig. Du kan nu meditere og genvinde det antal MP, som står anført efter shamanisme.

Totem Fokus

Du kan påkalde en ånd fra ånderiget som kan hjælpe din stamme eller dig selv alt efter hvilken ånd, der bliver påkaldt. Se sektion "Totem Focus".

Ynkkelig magi

Du har opnået en vis forståelse af ånderne og deres væsen. Du kender nu én ynkelig magi (niveau 0) fra din magi liste.

Totem fokus

Dette er evner du får, ved at lave en pagt med en ånd fra ånderiget. Orker kan ikke tage kontakt til mere end en ånd pr. spilgang mens gobliner kan tage kontakt til to. Hver ånd kræver desuden en særlig betaling for at låne shamanen sine kræfter, samt en lille ceremoni som udføres og opdiges til lejligheden.

Efter ceremonien låner den påkaldte ånd sine evner til shamanen resten af spilgangen. Shamanen behøver ikke at vælge den samme ånd hver spilgang, selvom de har for vane at påstå, at de altid har haft et særligt bånd til netop den ånd de har påkaldt.

Stammedans

Ved at danse en stammedans og påkalde åndernes kraft er du i stand til at uddrive onde ånder fra andre skabningen. I praksis er du i stand til at bruge formularen "Ophæve" uden at skulle bruge MP på det. Denne evne kan bruges så mange gange Shamanen ønsker det.

Betaling: du må ikke spise kød resten af spilgangen, men må leve af bær, rødder og andet plante føde.

Gorks/Morks hånd

Du har lavet en pagt med en krigsånd, om at dø på slagmarken i stedet for på sygeleget. Du er immun til dødelig gift.

Betaling: Du må ikke flygte fra en kamp eller konflikt resten af spilgangen.

I pagt med naturen

Du har et særligt godt forhold til ånderne i naturen, der giver dig råd og vejledning. Du kender en niveau 0 formular ekstra.

Betaling: Du skal hver spilgang du påkalder denne ånd ofre 1 MP til skovånderne.

Stammeældste

Du er viis for en ork at være, og er i exceptionel god kontakt med ånderne. Du kan genvinde op til 3 MP ved at mediterer, denne evne kræver shamanisme 2.

Betaling: For at holde sammen på stammen støtter du altid den siddende leder.

Vild ork

+1 ekstraordinært MRP hver gang du bliver påvirket af en magi, der markeres med et blåt armbånd.

Betaling: Du skal have malet en diskret blå krigsmaling i ansigtet, og forsøge af hverve eller opildne andre vildorker.

Viljestærk

Hvis du bliver påvirket af en forbandelse, tæller den som et niveau svagere (dvs. har den 2 gule streger, kan den ophæves som havde den kun 1). Hvis forbandelsen er styrke 0 har den ingen effekt på dig. Er du goblin får du desuden evnen "charmere ork" som beskrevet under mørkegoblin, evnen kan bruges 1 gang pr. spilgang.

Betaling: Det tærer på din styrke at tænke så meget, og du mister 1 HP resten af spilgangen.

Rituelle ar

Du har hver aften siddet og ridset rituelle symboler ind i din egen krop! På den måde har du inviteret ånderne til at tage bolig i dig og er blevet immun til mindre knubs som bonk.

Betaling: Din megen ridsen i huden har svækket din krops resistens og du er ikke længere immun til hverken søvn- eller besvime gift.

Gork og Mork

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

Formular

Når du vil kaste en af de formularer du kender, så kræver det, at du fremsiger den magiske remse for formularen. Denne remse er unik for hver af dine formular og skal udtales langsomt

og tydeligt, så de omkringstående kan høre hvad det er du siger, og dermed bliver opmærksom på at du kaster en formular. Mens man fremsiger sin remse, er man meget velkommen til at udfører okkulte håndbevægelser eller små trampe danse til gudernes ære. Når remsen er fremsagt tager magien effekt.

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

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

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

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

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

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

Magiske missiler

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

Magi point (MP)

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

Ynkelig magi

Shamanens niveau 0 formularer anses for at være "ynkelig magi". En shaman begynder ikke at få rigtig kontakt til Mork og Gork, før denne har lært nogle af de større formularer (niveau 1 eller derover). Ynkelig magi er derved de simpleste formularer shamanen kan kaste, og betragte som et forstadium til den reelle magi. Shamanen kan kaste et antal af sine Niveau 0

magi'er gratis, svarende til sit antal af MP+2, hvorved en shaman med 4 MP, i alt kan kaste 6 gratis niveau 0 formularer. Når shamanen har opbrugt sin kvote af gratis niveau 0 formularerne, begynder de at koste 1 MP at kaste pr. styk. Kvoten er et samlet antal for niveau 0 formularerne, og dermed ikke et udtryk for, hvor mange af hver enkelt niveau 0 formularer man kan kaste.

Meditation

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

Armbind

Længerevarende formularer symboliseres med armbind. Der er tre typer armbind, der hver symboliserer en given type magi. Kastes der senere en anden formular over en person, der i forvejen er beskyttet af en formular symboliseret ved samme farve armbånd, ophæves den første formular (dette gælder dog ikke for forbandelser, sort). Hvilket farve armbånd som hver enkelt magi symboliseres af, står beskrevet i formularbeskrivelsen. Generelt symboliserer et blå armbind en beskyttende magi, der giver MRP. Et rødt armbind symboliserer en styrkende magi, der giver en evne eller immunitet. Mens et sort armbind symboliserer en forbandelse eller svækkende formular. Shamanen kan se armbåndene som en aura omkring en person, med den farve som armbåndet har, og shamanerne er derfor altid bevidst om, hvem i deres nærhed der er påvirket af magi.

Store Waaaargh

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

L. 0: Blodrus

Du fremmaner din races utæmmelig blodrus i offeret, hvorefter denne bliver forblændet af raserig og angriber sine nærmeste fjender, uden at tænke på sit eget ve og vel. Offeret for denne formular får +1 HP og bliver immun over for formularen med effektordet "frygt" til gengæld skal denne angribe de nærmeste folk (ikke shamanen), offeret skal blive ved med at slås til denne falder, og når der ikke er flere fjender, vil denne begynde at angribe sine egne folk. Formularen kræver at man berører offeret, når man kaster den.

L. 0: Flokkens heraki

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

L. 0: Anders Helbredelse

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

L. 0: Andernes Klør

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

L. 1: Dyrets Fråden

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

L. 1: Andernes vrede

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

L. 2: Dyrets vildskab

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

L. 2: Naturens rasen

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

L. 3: Indre styrke

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

Lille Waaaargh

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

L. 0: Empati (kan kun tages af gobliner)

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

L. 0: Hvile

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

L. 0: Morks Pels

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

L. 0: Onde øjne

Du forbander offeret for denne formular, der øjeblikkeligt får et ildebefindende. Offeret får mavepine, kvalme, koldsved og feber, hvorved offeret i de næste 10 minutter generelt har det rigtigt dårligt!

L. 1: Indre vildskab

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

L. 1: Svampe sporer

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

L. 2: Omtåget sind

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

L. 2: Stammens styrke

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

L. 3: Dvale

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

L. 3: Dyreform

Du slipper dit offers indre dyr løs, hvorefter denne tillægger sig dyriske træk. Offeret vil finde det umuligt at koncentreres sig eller fastholde sin opmærksomhed på noget i længere tid. Hvorved dennes magiske evner er låst indtil effekten ophører. Forbandelse varer i en time og kan ikke ophæves. Den markeres med et sort armbånd.

Copyright Notice

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

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