



Projekt Lazarus

presenterar

Deusitgrävarens Nåve

Innehållsförteckning

Introduktion och översikt	3
Bakgrundshistoria	6
Världen	6
Praktiskt	7
Regler	9
Allt skapa ett gång	14
Uppdrag	16
Skador	17
Inkomst	18
Erfarenhet och förmågor	19
Utrustning	22
Hyrsvård	29
FAG	33

Introduktion och översikt

Deusitgrävarens Näve är ett annorlunda lajv i Projekt Lazarus Neidara-kampanj. Det kan kanske inte ens kallas ett lajv utan mer ett action-event med stora inslag av boffer och mindre inslag av lajv. Det kommer inte heller att följa de vanliga reglerna för Projekt Lazarus evenemang. Det är inte lämpligt för någon som aldrig har åkt på lajv som en introduktion till hobbyn. Det har även en åldersgräns på 18 år.

Denna introduktion kommer att i korthet ta dig genom upplägget med resten av häftet för att sedan fylla ut informationen kring de olika momenten.

Alla deltagare kommer att komma till *Deusitgrävarens Näve* i en grupp om fem personer. Dessa grupper kommer innan lajvet att gemensamt få köpa en uppsättning utrustning för inlajvpenngar. All utrustning som deltagarna vill använda under hela eventet förväntas de själva att ta med (Den meningen kan vara värd att läsa igen eftersom det är jätteviktigt. Ni behöver alltså ta med er all utrustning som ni vill använda under spelets gång, arrangemanget har inte någon utrustning). Sedan kommer de löpande under de två dagarna att få ge sig ut på uppdrag, slumpvis ihopparade med ett annat gäng och med två ihopparade gäng som motståndare. Uppdragen kommer att vara varierande men saker liknande *capture the flag*, *king of the hill* o.s.v., alla med målet att samla *deusit*. De kommer att utföras i byn och på begränsad tid och är det enda sättet att skaffa mer pengar till ert gäng. Byn kommer också att täckas med pyroteknisk rök för att minska ert synfält, så vi rekommenderar inte evenemanget för rökallergiker.

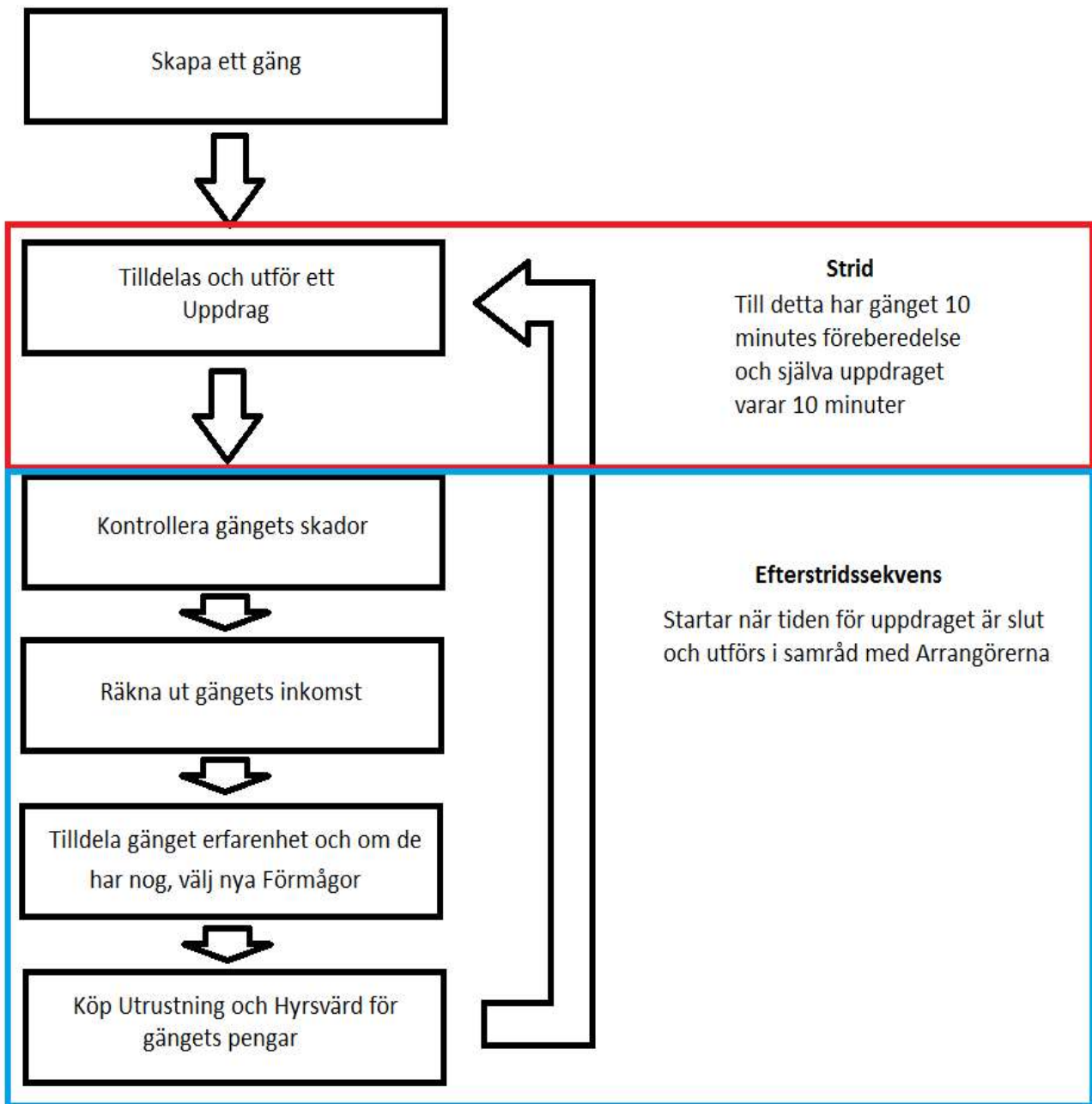
Efter ett uppdrag så går grupperna till ett område utanför byn som är offlajv där de kan köpa ny utrustning, ta hand om uppkomna (inlajv-)skador, ge sina karaktärer nya färdigheter och sedan bara vila upp sig inför deras nästa omgång.

Spelet är alltså uppdelat i två faser: Strid och efterstridssekvens. Striden består av att uppdrag utförs i realtid med en tidsbegränsning på c:a tio minuter, här är fokuset på boffer. Efterstridssekvensen består i tur och ordning av att se över gruppens skador för att sedan växla in värdeföremål (främst *deusit*) gänget har hittat under uppdraget mot inlajvpenngar. Näst så kan dessa pengar användas för att köpa nya utrustning till gruppen och hyra in hyrsvärd. Allt detta sker i samråd med en Arrangör och när detta är klart så har gänget en kort paus innan det är dags för nästa strid och cykeln börjar om.

Eventet kommer bara att utföras i dagsljus och när kvällen kommer så finns möjligheten att sova i husen(så långt dessa räcker) och att spela sin karaktär inlajv i byns värdshus. Nästa morgon så börjar eventet igen med avslut mot slutet av dagen i form av en finalmatch mellan de två gäng som har högst *gängvärde*. Gängvärdet baseras på gruppen samlade erfarenhet, värdet av deras tillgångar o.s.v. Det är alltså ett mått på hur bra det har gått för gänget under helgens event.

Detta dokument kommer att uppdateras fram till lajvet så om du tänker åka så var säker på att du håller dig uppdaterad med den senaste versionen.

Översikt



Bakgrundshistoria

Kairoona är övergivet. En giftig dimma täcker det område som tidigare var en den sista utposten innan de vilda markerna i norr. Men ibland lättar dimman och tillåter företagsamma äventyrare att leta efter kvarglömda skatter. Och dem verkar det finnas gott om, Kairoona är fortfarande en magisk plats. Inte nog med att staden inte är sig lik från gång till gång, plötsligt finns där rikedomar att finna. Främst i deusit men ibland även i form av guld, magiska artefakter, försvunna slätklenoder och allsköns annat bråte.

Världen

För information om världen och specifika element i den, se Projekt Lazarus hemsida, www.projektlazarus.se

Praktiskt

Datum

Fredag till söndag, 21-23 juli 2017 (endast incheck 21/7).

Incheckning

18.00-21.00 fredag och sedan löpande från 10.00 lördag.

Plats

Berghems lajvby utanför Skillingsryd i Småland.

GPS-koordinater:

WGS 84:N 57° 28.184', E 13° 56.265'

WGS 84 – decimal:57.46973, 13.93774

RT90:6373134, 1387951

SWEREF99:6370174, 436287

Hålltider

Start 10.00 lördag, slut 16.00 söndag. Incheck fredag 17-22.

Åldersgräns

18 år vid lajvstart.

Max antal deltagare

80 personer kommer att få plats. Fem personer per gäng ger 16 gäng.

Utrustning

Till skillnad från andra lajv så behöver du alltså bara utrustning till att gestalta din karaktär och sådant din karaktär kan tänkas köpa under eventet. Utrustning för att äta, sova o.s.v. kan vara helt off. Om du bor i ett hus så måste denna dock städas undan varje dag innan eventet börjar och lämnar du in lajv-utrustning där så kan vi inte garantera dess säkerhet.

Anmälan och betalning

Sista anmälnings- och betalningsdatum är fredagen den 30:e juni 2017 och vi kommer inte att ta mot anmälningar på plats. Ni anmäler er som grupp via denna länken Projekt Lazarus hemsida(www.projektlazarus.se), anmälan öppnar inom kort.

Ni har en säker plats först när vi har godkänt anmälan och svarat att vi har mottagit betalningen. Kostnaden är 2000kr per grupp för eventet. Betalning sker till **Bankgiro 125-2964**, märk betalningen med gruppens namn.

Om ni vill donera en summa utöver detta så är det upp till er och hemskt välkommet.

Vatten, Dass och boende

Vatten från Berghems brunn och tillträde till dass ingår i kostnaden. Möjlighet att bo i hus finnes men huset behöver i sådana fall tömmas varje dag för att kunna vara spelutrymme, vi ansvarar inte för kvarglömda saker. Det finns ingen garanti för plats i hus men möjlighet att anmäla intresse finns när ni anmäler er grupp.

Möjligheterna att bo offlajv är stora då ingen aktivitet sker utanför byn eller i byn under natten. Ved ingår ej.

Regler

För följande saker gäller reglerna på vår hemsida https://www.projektlazarus.se/?page_id=145:

Kontroll av vapen och rustning

IN och OFF

Trygghet och säkerhet

Mynt och valuta

Djur

Krutvapen

Språk

Regler, inlajv-priser o.s.v. kan komma att förändras under spelets gång för att upprätthålla balansen. Alla kommer då att uppdateras på detta och det kommer att ske efter att alla lag har spelat lika många matcher för att det ska vara rättvist.

I övrigt så gäller reglerna som följer nedan.

Strid

Närstrid och närstridsvapen

Vapnen vi använder är så kallade boffervapen: skumgummivapen med en stomme och ett lager latex utanpå. Så verklighetstroget som möjligt i sitt utförande och målat utanpå. Ett alternativ är formpressad gummi. Till detta evenemang rekommenderar vi Calimacil eller andra vapen av formpressad gummi.

Lämna alla blankvapen hemma.

Vapnens inlajvkostnad är beroende av vapenlängd och vapentyp. Mer om detta finner du under *Utrustning*.

Avståndsvapen

För avståndsvapen(pilbågar och liknande) gäller att de får ha en dragstyrka på max 30 pound och att pilspetsen skall vara vadderad och stoppad inuti med ett mynt eller liknande så att skaftet inte på något sätt kan tränga genom den stoppade spetsen. Ett alternativ är de specialiserade skumgummispetsar som finns på marknaden, kontakta arr om ni behöver mer info.

En pilspets ska vara minst c:a 5cm i diameter. Detta för att inte kunna träffa rakt i ett öga.

Kastvapen skall helt sakna stomme.

Projektiler från pilbågar och armborst får inte pareras med nästridsvapen.

Generellt om vapen och strid

Alla vapen skall kontrolleras av en arrangör innan de får användas på evenemanget.

När ni strider tänk på att ni kan skada motståndaren på riktigt. Slag mot huvud räknas ej och tolereras ej och slag mot känsliga områden skall undvikas så gott det går. Det är ej heller tillåtet att sticka med vapen om inte arrangören godkänt vapnet för detta i inchecken.

Träffar ska vara tydliga men inte hårda.

Fysisk strid utan vapen är förbjudet.

Sköld

Tänk på att vaddera sköldar och göra dessa snygga. Det är inte tillåtet med sköld mot sköld, sköld mot kropp, kropp mot sköld eller kropp mot vapen. Inget greppande av vapen, endast vapen som träffar motståndaren.

Maxgränsen är 4000cm² inklusive vaddering. Sköldens inlajv-kostnad är beroende av dess storlek. Mer om detta finner du under *Utrustning*.

Stridssystem

Stridssystemet fungerar inte som på Projekt Lazarus lajv i Neidara-kampanjen.

En person tål i grunden totalt två träffar. En träff i torson räknas som två träffar. Detta modifieras av karaktärens eventuella rustning och karaktärens förmågor.

Alla rustningar skyddar endast där de sitter men ger universella bonusar. Alltså, om du bär benskenor i läder på både höger och vänster ben så kan du räkna bort första träffen på någotdera av ställena men inte båda. Om du väljer att bära olika typer av rustningar så är deras bonusar inte kumulativa utan fungerar separat för de olika kroppsdelar de täcker.

Härdat läder gör att du tål en extra träff där det täcker men förstörs efter en strid och måste då ersättas med nytt om du önskar att fortsätta använda det.

Ringbrynja gör att du tål en extra träff där det täcker.

Plåt gör dig immun mot alla träffar där det täcker men vissa vapen har förmågan att penetrera det. Detta presenteras bland vapnens förmågor i kapitlet *Utrustning*.

Kastvapen som gör ingen skada men har ett gift som räknas som en träff om vapnet träffat en orustad kroppsdel.

När du inte tål fler träffar så är striden över för din del för den här gången (detta kallas även att du har blivit nedgjord), om ingen har tillgång till magiska förmågor eller läkande drycker. Då sätter du dig ner, släpar dig och din utrustning till en plats där du är minimalt i vägen och iakttar striden tills den är över. Om du bär på deusit eller andra föremål du har plockat på dig under stridens gång så ska du också omedelbart släppa dessa på marken. Vapen och annan utrustning du har köpt till din karaktär ska du dock ej släppa och andra kan heller inte plundra den.

Vad som händer med din karaktär därefter avgörs i efterstridssekvensen och mer info om det hittar du under *Skador*.

Flykt

För att undvika *Skador* så kan din karaktär under en strid välja att fly. Har din karaktär redan blivit nedgjord så är det för sent men tål den fortfarande minst en träff så kan du välja att springa ut från byn. Antingen direkt till platsen där *Efterstridssekvensen* är eller bara ut från byn i annan riktning. Om du väljer en annan riktning så ska du tydligt markera att du inte längre är i striden genom att

bära dit vapen på/över ditt huvud och bege dig mot platsen för *Efterstridssekvensen* utan att korsa byn.

En karaktär som har flytt får inte återvända under samma strid utan måste vänta till nästa.

Magi

Även om magi kommer att vara ett ovanligare inslag så kommer det att förekomma. En magiker riktar sin blick mot en person och pekar (med handen eller ett föremål mot personen) och uttalar kraftordet "Arcana" först för att sedan beskriva hur magin fungerar.

Personen som drabbas skall endast följa instruktionerna. En person (som har lärt sig magi under eventets gång) kan använda en magi per strid. Med erfarenhet kan denne dock lära sig att använda fler. För mer info kring detta se under *Erfarenhet och förmågor*.

En person som önskar kasta magi tillåts inte bära rustningar av typerna *Ringbrynja*, *Plåt* och/eller någon form av *Sköld*.

Magi kan också finnas i magiska föremål. En person som besitter ett sådant komemr att få reda på hur det funkar men det följer generellt samma regler som *Magi* i övrigt.

Giftrök

Rök som har annan färg än svart, grå eller vit är giftrök och räknas som en träff så fort en karaktär kommer i kontakt med den. Att vara i röken fem sekunder gör att karaktären omedelbart blir nedgjord (ta dig dock ur röken innan du sätter dig ner men visa tydligt att du är nedgjord).

Låsta Dörrar

En dörr räknas som låst om det hänger ett färgat band på den. Den går då inte att öppna utan den nyckel som är färgkodad i samma färg. Det finns även karaktärer med förmågan *Inbrottstjuv* som har möjligheten att öppna dessa dörrar. Mer information under *Erfarenhet och förmågor*.

Fällor

Hus och föremål kan vara riggade med fällor. Att ta sig in i en sådan byggnad eller använda ett sådant föremål utlöser fällan. Detta räknas som en träff och rustning skyddar ej. Därefter försvinner

fällan. En arrangör kommer att meddela dig om du blir träffad av en fälla.

En person med förmågan *Fällmakare* kan rigga fällor(se *Erfarenhet och förmågor*), men om de skulle bli drabbade av en fälla så kan de istället välja att desarmera den genom att vara stilla på platsen i tjugo sekunder.

Allt skapa ett gäng

Varje gäng består av fem medlemmar. Vem du vill ha med i ditt gäng är helt upp till dig. Ni kan vara en grupp vänner eller träffas genom vår facebook-grupp, eventet eller liknande. Ni anmäler er i alla fall som en grupp och i detta skede så behöver vi ingen information om er grupp.

Internt så behöver ni passande namn till era karaktärer och förankra dem löst i världen som Neidara-kampanjen utspelar sig i till den nivån att de har passande namn och utrustning för landet de kommer från.

Efter detta så behöver ni köpa er inlajv startutrustning. Till detta ändamål så har ni 400 silvermynt (1 guldmünt = 5 silvermynt = 50 kopparmynt). Kostnaden för utrustningen ser ni under *Utrustning* och ni får endast köpa sådan utrustning som är märkt med *Vanlig* under detta stadie. Ni kan heller inte hyra in *Hyrsvärd* förrän efter första striden.

Skriv ner vilken utrustning gruppen har så kommer vi att kontrollera detta i incheck. Som tidigare nämnt så behöver ni själva medtaga all den utrustning ni startar med och har tänkt att förvärva under eventets gång. (Den meningen kan vara värd att läsa igen eftersom det är jätteviktigt. Ni behöver alltså ta med er all utrustning som ni vill använda under spelets gång, arrangemanget har inte någon utrustning)

Efter att ha slutfört olika uppdrag så kan era karaktärer bli bättre men från början är de alla precis lika bra. Mer om erfarenhet och att bli bättre under *Erfarenhet och förmågor*.

Gängvärde

Gängvärde är ett mått som existerar för att se hur bra det går för ett gäng och för att jämma ut chanserna för gäng det har gått dåligt för tidigare. De två gäng som har högst gängvärde är också de två gäng som kommer att slåss i finalen.

Gängvärdet beräknas med formeln: Alla gängmedlemmars sammanlagda erfarenhet*20 + Den totala mängden pengar gänget har investerat i utrustning för tillfället + Den totala mängden pengar gänget har liggande (deusit inkluderas ej i det sista)

Ett gäng som ligger tillräckligt mycket i underläge inför en match kommer, efter avklarad match, att få en större utdelning i erfarenhet för sina medlemmar. Hur mycket extra de får är beroende av hur mycket skillnad det är i gängvärde mellan gängen enligt nedanstående tabell. Skillnaden beräknas

mellan ditt gäng och det högst värderade gänget på motståndarsidan.

Ställnad i gängårde	Extra erfarenhetspoäng för det underlägsna laget
200-400	+1
401-800	+2
801+	+3

Gång och lag

Termerna *Gäng* och *Lag* används om olika saker.

Med *Gäng* menas de fem personer som din karaktär åker med. Ni är en grupp med ett gemensamt gängnamn. Det är ni som ska slå er till en vinst i slutet och det är ni som delar på pengar, deusit, utrustning o.s.v.

I ett *Lag* finns två *Gäng*. Vilka gäng ett lag består av varierar varje gång det är en ny strid. Två gäng gör gemensam sak i ett lag för att vinna över ett annat lag(som också består av två gäng). Inom laget så delar ni vinster och förluster och på vissa uppdrag på belöningen.

Uppdrag

Varje uppdrag varar c:a tio minuter och är jämnt fördelade mellan gängen över dagen. Det är er möjlighet att tjäna pengar och erfarenhet för att förbättra er utrustning respektive era karaktärer. Ett uppdrag börjar med att ni får reda på vad det går ut på av arrangörerna och sedan har tio minuter på er att planera er taktik. Uppdragen i sig kan vara saker som att det finns ett antal punkter i byn där ni är säkra på att det finns deusit och det gäller att tömma alla snabbt och lämna platsen, eller att det finns en byggnad ni vill hålla när er tid tar slut för att få deusiten. De exakta uppdragen meddelas ni efterhand på plats. Detta är ert ända sätt att tjäna pengar till gänget.

Varje match börjar och slutar med en ”hornstöt” som signalerar att byn är säker från giftgas och att ni kan bege er in dit respektive att giftgasen återvänder och det är dags att lämna platsen.

Vid varje uppdrag så kommer ert gäng om fem personer slumpvis att paras ihop med ett annat gäng om fem personer och möt två gäng som även de har blivit ihopparade på liknande sätt.

Efter ett uppdrag har ni möjligheten att i samråd med arrangörerna sälja av er deusit för pengar, köpa och sälja utrustning, hyra hyrsvärd och eventuellt ge era karaktärer nya förmågor. Mer om detta under *Inkomst*.

Skador

Om din karaktär har blivit nedgjord under en strid så kommer denne att ha ådragit sig skador.

Din grupp kan då välja om de vill betala 10 silvermynt för att skicka dig till en läkare, om ni har någon med läkarförmåga som vill ta hand om dig eller om du helt sonika får spela på en skada under nästa strid. Pengarna detta kostar kan dras från de inkomster gänget får efter striden.

Detta sköts tillsammans med arrangörerna i efterstridssekvensen och innebär att du får en slumpmässigt vald skada att spela på. Detta kan vara saker som att du inte får springa under nästa strid eller att du bara får använda din ena hand. Den fullständiga listan har endast arrangörerna tillgång till.

Infomst

Från striderna kommer ert gäng att kunna ha med sig mynt och eventuellt föremål men framförallt deusit. Deusiten kan sedan "säljas"/växlas in mot mynt som ni i sin tur köper utrustning för.

Växlingen sker enligt nedanstående lista.

Antal Deusit	Värde i silvermynt
1	50
2	95
3	135
4	170
5	200
6	225
7	245
8	260
9	270
10	275
+1	+5

Ni kan behålla deusitbitar till efter nästa strid men får endast växla en gång mellan varje strid. Detta symboliserar att värdet sjunker ju mer som finns tillgängligt på marknaden.

Erfarenhet och förmågor

Att utföra uppdrag ger era karaktärer erfarenhet. För varje genomförd uppdrag så tilldelas alla karaktärer ett erfarenhetspoäng på individuell basis. När en karaktärs total av erfarenhetspoäng når vissa nivåer så har karaktären möjligheten att köpa en ny förmåga från listan nedan. Varje förmåga kan endast väljas en gång.

En karaktär kan också tilldelas en extra erfarenhet om något av följande villkor uppfylls. Det går dock endast att tjäna ett extra erfarenhetspoäng per strid. Med undantag av bonusar som ges för att vara gänget som ligger i underläge.

Saker som ger extra erfarenhetspoäng:

- *Att vara den enskilda karaktär på planen som har plockat på sig mest deusit
- *Att egenhändigt döda fyra eller fler av motståndarens gängmedlemmar

Nivåerna som låter din karaktär välja en ny förmåga är följande:

1, 15, 35, 60

På nästa sida följer en lista på de förmågor som går att välja och en förklaring av vad förmågan gör. Med undantag för *Magikerlärning* och *Mystiker* så kan varje förmåga endast väljas en gång.

Förmåga	Effekt
Fåltsfår	En gång per strid kan du använda denna förmåga på en nedgjord kamrat. Denne reser sig då igen men blir åter nedgjord vid första träffen, oavsett om den träffar på rustning, karaktären har andra förmågor eller liknande.
Livvakt	Om någon i karaktärens gäng har blivit skadad så kan den som har förmågan "Livvakt" välja att ta den personens skada för nästa strid.
Spejare	Karaktären får möjligheten att börja ungefär en fjärdedel av byns längd längre fram än övriga gängmedlemmar
Inbrottstjuv	En karaktär med denna förmåga kan öppna dörrar som är låsta (Se <i>Låsta dörrar</i>). Den kan ta upp sitt spendera tio sekunder med att "dyrka" för att sedan ta bort det färgade bandet och öppna dörren.
Låfare	Efter en strid så kan karaktären välja att läka en av sina gängmedlemmar utan någon kostnad.
Ormätare	Du är immun mot effekterna av gift(all form av skada från kastvapen) samt alla effekter av <i>Giftrök</i> .
Magikerlärning	Om karaktären har tillgång till en <i>formelsamling</i> så kan den välja att kassera <i>formelsamlingen</i> och lära sig en slumpmässigt vald magi som sedan kan kastas en gång per strid. Denna förmåga kan tas upprepade gånger men kräver då en ny <i>formelsamling</i> varje gång och ger endast möjligheten att kasta totalt en magi per strid.
Fällmafare	Karaktären kan innan varje strid välja att rigga ett hus med en fälla. Se <i>Fällor</i> för mer information. Karaktären kan också desarmera en fälla per strid, detta tar tjugo sekunder.

<i>Nystifer</i>	Om du sedan tidigare har kunnat använda magier så kan du nu använda en till eller samma en gång till per strid.
<i>Slagskämpe</i>	Denna karaktär tål en extra träff i strid. Denna räknas innan effekter av rustning börjar gälla.
<i>Tjurskalle</i>	Karaktären är immun mot magi.
<i>Hästhandlare</i>	Ett föremål utrustning per efterstridssekvens är 25% billigare, avrundat till fördel för <i>Hästhandlaren</i> . Alternativt så kan ett hyrsvärd vara 25% billigare.
<i>Smugglare</i>	När karaktären rullar för att se om något ovanligt finns tillgängligt så får denne +3 på slaget. Detta gäller också att leta efter hyrsvärd.

Utrustning

Efter varje strid(och innan första striden, se mer om detta under *Att skapa ett gäng*) så har ert gäng möjligheten att spendera era pengar på ny utrustning. Nedan följer en list på den utrustning som är tillgänglig att köpa. Längst till höger syns också ett värde för hur ovanlig utrustningen är. De flesta typerna av utrustning är ”Vanlig”a och kan köpas fritt och i obegränsad mängd (så länge pengarna räcker då...). Vissa saker är dock markerade med ”Ovanlig” och en siffra eller en sifferkombination. I varje efterstridssekvens så har ert gäng möjligheten att leta efter ett föremål per oskadd gängmedlem ner till ett minimum av en. Gängmedlemmar som behandlas av karaktärer med förmågan *Läkare* har också möjligheten att leta.

Om ni söker efter ett av dessa föremål så kommer ni att, tillsammans med en Arrangör, få rulla två sexsidiga tärningar. Om summan av dessa är den samma som föremålets siffervärde eller högre så finns den tillgänglig för er att köpa.

Utrustning kan också säljas för halva det pris de kostar att köpa. Dock ej förbrukad utrustning.

Vapen

Namn	Förmågor	Kostnad	Ovanlighet
Dolk, kniv, skeppsnagel, dank etc.	0-20cm i totallängd	5	Vanlig
Dolk, machete, handyxa, batong etc.	20-40cm i totallängd	10	Vanlig
Kortsvärd, hjälmkrossare, enhandsgissel etc.	40-60cm i totallängd	30	Vanlig
Stridsyxa, kortsvärd, hjälmkrossare, stridsklubba etc.	60-80cm i totallängd	50	Vanlig
Svärd, stridsyxa, korpnäbb etc.	80-100cm i totallängd	80	Vanlig
Långsvärd, korpnäbb, rytthammare etc.	100-120cm i totallängd	175	Vanlig
Långsvärd, tvåhandshammare, tvåhandsyxa	120-140cm i totallängd. Måste användas med båda händerna.	200	Ovanlig 5
Tvåhandssvärd, spjut, danyxa etc.	140-170cm i totallängd. Måste användas med båda händerna. Mot dessa vapen så räknas <i>Plåt</i> som ringbrynja.	315	Ovanlig 7
Glav, spjut etc.	170-200cm i totallängd. Måste användas med båda händerna.	315	Ovanlig 7

Namn	Förmågor	Kostnad	Ovanlighet
Pilbåge	Ignorerar <i>Härdat läder</i> och <i>Ringbrynja</i>	150	Vanlig
Armborst	Ignorerar <i>Härdat läder</i> , <i>Ringbrynja</i> och <i>Plåt</i> .	250	Ovanlig 9
Handarmborst/Pistolarmborst		250	Ovanlig 11
Kastyxa, kastkniv, kaststjärna etc	Gör endast skada om den inte träffar rustning. Förbrukas efter en strid eller användning.	30	Ovanlig 8

Rustningar

Priserna på rustning är per halv kroppsdel(underarm är en, överarm är en etc.) Torson delas upp i bröst, mage och rygg; alla dessa tre delar kostar dubbelt mot värdet i tabellen per styck.

Namn	Förmågor	Kostnad	Vanlighet
Bucklare etc.	0-1000cm ²	80	Vanlig
Liten sköld	Varar en strid, sen behöver den ersättas. 1000-2000cm ²	60	Ovanlig 5
Medelstor sköld	Varar en strid, sen behöver den ersättas. 2000-3000cm ²	100	Ovanlig 7
Stor sköld	Varar en strid, sen behöver den ersättas. 3000-4000cm ²	150	Ovanlig 9
Härdat läder	Ger en extra träff där det täcker. Behöver ersättas efter en strid.	15	Vanlig
Ringbrynja	Ger en extra träff där det täcker.	50	Ovanlig 7
Plåt	Gör dig immun mot alla träffar där det täcker.	95	Ovanlig 9

Örig utrustning

Namn	Förmågor	Kostnad	Vanlighet
Pil	Förbrukas efter användning	5	Vanlig
Skäkta	Förbrukas efter användning	10	Vanlig
Rökgranat		20	Ovanlig 7
Giftröksgranat		60	Ovanlig 9
Läkande elixir	1dl, din karaktär återtar en träff när den töms	100	Ovanlig 10
Alvmantel	Pilar, skäkter och kastvapen som träffar på manteln ignoreras	450	Ovanlig 11
Vitlök		1	Vanlig
Dvärga-öl	Hela laget ignorerar <i>Skräck</i> -magi en strid	70	Ovanlig 8
Kompass	Bäraren av kompassen räknas ha <i>Förmågan Spejare</i> . Endast en person per sida(10 pers) påverkas	220	Ovanlig 9
Karta	Bäraren av kartan räknas ha <i>Förmågan Spejare</i> . Endast en person per sida(10 pers) påverkas.	160	Ovanlig 8
Lycko-amulett	Bäraren av amuletten får ett tips av Arrangörerna innan striden. Endast en person per gång påverkas.	100	Ovanlig 9

Namn	Förmågor	Kostnad	Ovanlighet
Kikare	Hindrar motåndarlaget från att placera ut en <i>Spejare</i> . Endast en person per sida(10 pers) påverkas.	160	Ovanlig 9
Motgift	En karaktär i laget får <i>Förmågan Ormätare</i> en strid.	70	Ovanlig 8
Deusit-pendel	Arrangörerna pekar i vilken riktning den största mängden deusit finns. Endast en person per gäng påverkas.	100	Ovanlig 10
Formelsamling	Kan endast användas i samverkan med <i>Förmågan Magikerlärling</i>	450	Ovanlig 11
Helig symbol	Används för att tvinga Arrangörerna att rulla om en skada din karaktär har fått. Undantaget är om du tillber Cruach, då får du istället två skador. Kasseras efter en användning.	60	Ovanlig 5
Ryggsäck	Kan användas att bära saker i	125	Vanlig
Baner	Så länge din karaktär kan se baneret(och är i samma gäng som personen som bär det) så är den immun mot <i>Skräck-magi</i> . Måste bäras i en hand.	60	Vanlig

Namn	Förmågor	Kostnad	Ovanlighet
Dyrkset	Ger karaktären förmågan <i>Inbrottsjuv</i> för en strid, kasseras sedan	85	Ovanlig 8

Hyrsvård

Hyrsvård hyrs in till en kostnad per strid och måste betalas innan striden. De får inte erfarenhet efter striden och kan inte ges någon typ av utrustning.

Ett gäng får bestå av max sex personer inklusive hyrsvård. Av dessa får max fem vara deltagare.

Nedan finns en lista på tillgängliga hyrsvård.

Hyrsvärden har, precis som utrustning, en *Vanlighet* som fungerar på samma sätt som för utrustningen.

Hyrsvärden höjer också *gängvärdet* tillfälligt med lika mycket som de kostar att hyra.

Bondlurf

Bondlurken har ärvt ett svärd och tror hen kan slåss.

Beväpning: Ett svärd 80-100cm

Rustning: Ingen

Annan utrustning: Ingen

Förmågor: Inga

Kostnad att hyra: 60

Vanlighet: Vanlig

Gatufåmpe

Du hittar dem drällandes i vilken stad som helst.

Beväpning: Ett enhandsvapen 80-100cm och en dolk 20-40cm

Rustning: Härdad läder på två kroppsdelar.

Annan utrustning: Ingen

Förmågor: Inga

Kostnad att hyra: 75

Vanlighet: Vanlig

⚔️ **Quellist**

En professionell svärdssvingare.

Beväpning: Ett svärd 100-120cm, en dolk 20-40cm

Rustning: Ingen

Annan utrustning: Ingen

Förmågor: Slagskämpe

Kostnad att hyra: 70

Vanlighet: Ovanlig 9

🏹 **Pilbågsskytt**

Någon som kan det här med pil och båge, ganska bra i alla fall.

Beväpning: En dolk 20-40cm, Pilbåge

Rustning: Ingen

Annan utrustning: 5 pilar

Förmågor: Inga

Kostnad att hyra: 105

Vanlighet: Vanlig

🕵️ **Spejare**

En person som tidigare har varit spejare för en armé.

Beväpning: Ett enhandsvapen 60-80cm, Pilbåge

Rustning: Ingen

Annan utrustning: 8 pilar

Förmågor: Spejare

Kostnad att hyra: 100

Vanlighet: Ovanlig 9

Skymningslegionnär

Kazankunis hemliga lönnmördare

Beväpning: Ett svärd 60-80cm eller ett svärd 80-100cm, Tre kastknivar

Rustning: Ingen

Annan utrustning: Giftröksgranat

Förmågor: Ormätare, Spejare

Kostnad att hyra: 175

Vanlighet: Ovanlig 10

Magifer

En häxa, en trollkarl, eller varför inte något mittemellan?

Beväpning: En stav 120-140cm

Rustning: Ingen

Annan utrustning: Ingen

Förmågor: Magikerlärling två gånger, Mystiker två gånger

Kostnad att hyra: 420

Vanlighet: Ovanlig 9

Gladiator

En kämpe tränad för att slåss på någon av Neidas arenas. Kanske rent av Blodscirkusen.

Beväpning: Ett svärd 60-80cm, en sköld 4000^2cm.

Rustning: En hel ärm av *Plåt*, två smalbensskenor av *Plåt*.

Annan utrustning: Ingen

Förmågor: Slagskämpe

Kostnad att hyra: 210

Vanlighet: Ovanlig 10

Cael

Någon form av Galan och avdankad Hjälteblodsspelare. Han ser ut som att han har varit med om ett och annat.

Beväpning: Ett svärd 80-100cm, En dolk 20-40cm

Rustning: En bucklare, *Plåt* på bröst, mage och rygg

Annan utrustning: Dvärga-öl

Förmågor: Slagskämpe, Tjurskalle

Kostnad att hyra: 315

Vanlighet: Ovanlig 10

Genjuro Kibagami

En landsförvisad Kazankunisk adelsman som oftast hyr ut sina tjänster som vapenmästare.

Beväpning: En sabel 80-100cm, En sabel 100-120cm, En glav 170-200cm

Rustning: Ingen

Annan utrustning: Ingen

Förmågor: Slagskämpe, Livvakt

Kostnad att hyra: 230

Vanlighet: Ovanlig 10

Aensf

En kaoskultist vars gud lämnat honom arg och girig efter blod och pengar.

Beväpning: Svärd 80-100cm(i kombination med skölden nedan) eller Danyxa 140-170cm

Rustning: *Plåt* på hela kroppen, sköld 4000cm²(med svärd, annars ej)

Annan utrustning: Giftröksgranat

Förmågor: Slagskämpe

Kostnad att hyra: 485

Vanlighet: Ovanlig 10



Q: Får man spela andra raser än människa?

A: Du får spela precis vilken ras du vill, det har ingen inverkan på spelet.