

Insyah, søn af Khenti

Oprindelig Evne: 10	Oprindelig Udholdenhed: 20	Oprindeligt Held: 7	Oprindelig Magi: 10
-------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Brug nedenstående bokse til at føre regnskab (evt. med en blød blyant)



Evne:

Udholdenhed:

Held:

Magi:

Skriv evt. fundne våben ind i det tomme felt. Fortæl GM hvilket våben du bruger.

Våben	Skade på 1-2 (D6)	Skade på 3-4 (D6)	Skade på 5-6 (D6)
"Profetens Arm" (Krigsle)	1	2	3
Daggert	1	2	2

Magi	Antal point der bruges	Virkning

Særlige evner

Superheling. Når Insyah bliver fysisk såret (efter en kamp, gået i en fælde), så heler han hurtigt.

Rul 1d6. Insyah får denne Udholdenhed tilbage (aldrig mere end sin oprindelige Udholdenhed).

Insyah kan ikke "superhele" skader fra gift, kulde, eller andet der ikke giver et sår.

Skatte, fund og noter**At rollespille Insyah**

Insyah er født i Kolkis (det moderne Kaukasus), ind i slags adel kaldet "Beskytterne." Hans krigsle og hans særlige evner er gået i arv igennem talløse generationer.

Insyah var for krigerisk til at leve blandt sit eget, tilbagetrukne folkefærd. Han blev derfor opsøgt af den Usynlige, der har brugt ham til at bekæmpe andre Oprindelige (som Fyrsten og Sandsigersken). Han respekterer den Usynlige, der har givet ham noget at leve for.

Insyah har ingen venner, undtagen Shem, som han har svoret at beskytte for enhver pris.

Spil Insyah som en enspænder, der går lidt for meget op i sine pligter og opgaver. Han har svært ved at håndtere afvigelser. Han kan kun lige præcis håndtere at skulle arbejde sammen med sine tidligere fjender, og han farer hurtigt i flint over Serens platheder.

Slavekrigeren Shem

Oprindelig Evne: 8	Oprindelig Udholdenhed: 12	Oprindeligt Held: 12	Oprindelig Magi: 8
------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------	------------------------------

Brug nedenstående bokse til at føre regnskab (evt. med en blød blyant)



Evne:

Udholdenhed:

Held:

Magi:

Skriv evt. fundne våben ind i det tomme felt. Fortæl GM hvilket våben du bruger.

Våben	Skade på 1-2 (D6)	Skade på 3-4 (D6)	Skade på 5-6 (D6)
Khopesh (egyptisk sværd)	2	2	2
Bronzeskjold	-	-	-1

Magi	Antal point der bruges	Virkning

Særlige evner

Shem har en særegen evne til at aflede konflikter. Hver gang der er uenighed mellem to på holdet, kan han træde ind og få dem til at blive enige. Forklar dine medspillere at de skal spille en lille scene, hvor de til sidst når til enighed (kom med et bud på løsningen).

Shem har som den eneste et skjold. Når han bliver ramt i kamp, så rul 1d6. På 5-6 tager han én mindre i skade end ellers.

Skatte, fund og noter**At rollespille Shem**

Shem er født som en slave, og har aldrig kendt til andet end tunge pligter, før den Usynlige gjorde ham til sin livvagt. Shem har svært ved at glemme sin fortid som slave, og har en tendens til at adlyde alle der siger noget til ham.

Shem kan virke som en ”dørmåtte”, men han er i virkeligheden ekstremt karakterfast. Han tror på det gode i alle, selv når det ser allerværst ud. Han vil aldrig give op.

Shem skyer vold, hvilket til tider gør det vanskeligt for ham at være kriger. Han kæmper kun af nød, ikke af lyst. Han har en trang til at lade nåde gå for ret, og vil prøve på at berolige sin meget voldelige ven, Insyah.

Når du spiller Shem, så husk på at han er karakterfast, ikke stædig som et æsel. Han må gerne virke naiv, men han er ikke dum.

Sørøveren Seren

Oprindelig Evne: 9	Oprindelig Udholdenhed: 16	Oprindeligt Held: 10	Oprindelig Magi: 8
------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------	------------------------------

Brug nedenstående bokse til at føre regnskab (evt. med en blød blyant)



Evne:

Udholdenhed:

Held:

Magi:

Skriv evt. fundne våben ind i det tomme felt. Fortæl GM hvilket våben du bruger.

Våben	Skade på 1-2 (D6)	Skade på 3-4 (D6)	Skade på 5-6 (D6)
Økse (to styk)	2	2	2
Daggert	1	2	2
Ekstra skjult daggert	1	1	1

Magi	Antal point der bruges	Virkning

Særlige evner

Seren kan kaste med sine økser på kort afstand; eksempelvis runden før nogen går til angreb på ham. Hvis han ruller under eller lig sin evne, rammer han for 2 point skade. Han skal selvfølgelig være varsom med hvor han kaster – økserne kan ikke lige være at få fat på!

Seren kan ikke blive våbenløs. Uanset hvor godt nogen gennemsøger ham, så vil han altid have en dolk eller daggert på sig et sted (spørg ikke hvor – du vil ikke kunne lide svaret).

Skatte, fund og noter**At rollespille Seren**

Seren er født på det mest beskidte af alle horehuse, og prædiket for af de mest korrupte præster. Han har været lejesoldat, krigsherre og konge, men først og fremmest er han et rigtig dumt svin. Alligevel har de Oprindelige brugt ham som et våben i deres kampe, fordi han er en dygtig kriger.

Seren er ikke rigtig klog, men han er snu. Han kan måske ikke lægge to og to sammen (bogstavelig talt – han kan hverken regne eller skrive), men han kan ”regne den ud.” Med andre ord, så kan han ikke lægge langsigtede planer, men han kan lægge gode fælder.

Spil Seren som en sjover, liderbuk og drukkenbolt. Han kan ikke tage sig i det, og vil komme med platheder, dumme one-liners og det der er værre.

Sandsigersken

Oprindelig Evne: 7	Oprindelig Udholdenhed: 8	Oprindeligt Held: 10	Oprindelig Magi: 11
------------------------------	---	--------------------------------	-------------------------------

Brug nedenstående bokse til at føre regnskab (evt. med en blød blyant)



Evne:

Udholdenhed:

Held:

Magi:

Skriv evt. fundne våben ind i det tomme felt. Fortæl GM hvilket våben du bruger.

Våben	Skade på 1-2 (D6)	Skade på 3-4 (D6)	Skade på 5-6 (D6)
Kløer	1	1	1

Magi	Antal point der bruges	Virkning
Telepati Sandsigersken kan lytte til andre væseners følelser – hvis de har nogen!	1 Magi	Der er ikke tale om decideret tankelæsning, men mere om hvad et væsen har i sinde. Kan også bruge til at fornemme om der er levende væsener i nærheden.
Låne øjne Sandsigersken kan se hvad et andet væsen ser, både ven og fjende.	1 Magi	Væsenet må gerne være uden for hendes egen synsvinkel, blot så længe hun selv har fået øje på det først.
Styre vejr Sandsigersken kan ændre på klimaet i et helt område,	2 Magi	Det kan regne i ørkenen, der kan blive hedebløge i Arktis, eller alt muligt midt i mellem. Det er op til GM om magien har den ønskede virkning eller konsekvens...

Særlige evner

Forklædning. Sandsigersken kan når som helst forandre sin skikkelse, uden at rulle for Magi. Dog er hun begrænset til at menneskelignende (humanoide) kvinder, og der har det med at dukke øgleagtige skæl og klør op; rester af en skikkelse hun havde i tidernes morgen. Hun vil altid bære en maske. Masken er i virkeligheden en magisk kontrol, placeret af andre Oprindelige for at begrænse hendes magt.

Skatte, fund og noter

At rollespille Sandsigersken

Sandsigersken er én af de Oprindelige, en ældgammel art, der er ophav til alle de arketyper der bebor Menneskets historier. Hun er den farlige kvinde der er villig til at gøre hvad som helst (mod eller for hvem som helst), for at få sin vilje igennem. Husk på at hun er formskifter; hun kan være en kaglene heks i én scene, en klog kone i den næste, og så en forførende fristerinde. Hun gør hvad der virker.

”Sandsigersken” er et ironisk navn, for hun er kun ærlig over for sig selv. Hendes største, eneste ønske er at bestemme sin egen skæbne. Dette har altid kun været guderne forundt, men Sandsigersken er sikker på at hun vil kunne få del i denne magt.

Fyrsten

Oprindelig Evne: 10	Oprindelig Udholdenhed: -	Oprindeligt Held: 10	Oprindelig Magi: 10
-------------------------------	----------------------------------	--------------------------------	-------------------------------

Brug nedenstående bokse til at føre regnskab (evt. med en blød blyant)



Evne:

Udholdenhed:

Held:

Magi:

Skriv evt. fundne våben ind i det tomme felt. Fortæl GM hvilket våben du bruger.

Våben	Skade på 1-2 (D6)	Skade på 3-4 (D6)	Skade på 5-6 (D6)
Nålesværd af sortstål	2	2	2

Magi	Antal point der bruges	Virkning
Sortild Energiudladning Fyrsten har lært af de Fremmede.	1 Magi	Giver 1d6 i skade på mål, 1-3 skade på alle i nærheden.
Forvandling Fyrsten går i opløsning, og bliver til en rede orme- eller slangeagtige væsener.	1 Magi	Han kan kravle bort i flere retninger på én gang, og gendanne sig andetsteds.
Hypnose Fyrstens brændende blik kan tvinge ofre.	1 Magi	Rul Magi mod Magi. Fyrsten kan nu tvinge ofret til at udføre én simpel ordre den følgende runde (Frys, spring, løb, fald, sov og så videre).

Særlige evner

Fyrsten er uforgængelig. Intet kan skade ham permanent, selv om det tilsyneladende forvolder ham smerte. Ingen af de øvrige eventyrere (ikke engang de Oprindelige) er klar over at han besidder denne evne, og det er ikke noget han ønsker at skilte med. Han kan selvfølgelig stadig fanges, forhindres, torteres og meget andet. Han er udødelig – ikke uovervindelig. Men man ved at han altid vender tilbage – altid.

Skatte, fund og noter

At rollespille Fyrsten

Fyrsten er mægtigere ”på papiret” end nogen af de øvrige, fordi han er vanskelig at spille. Han er ærgerrig, ærekær og ekstremt stædig i sin jagt efter magt og sejr.

I tidernes morgen begik Fyrsten oprør imod de andre Oprindelige, en art der er inkarnerer de arketyper mennesker bruger i deres historier. Han forsøgte at blive som ”rumguderne”, de Fremmede. Hans største ønske er at skabe verdener, ligesom dem. Han er ikke tilfreds med Menneskets verden, og vil nævne dette ved enhver lejlighed.

Spil Fyrsten som den mest gammeldags, ubøjelige leder du kan komme i tanke om. Han er kun i stand til at gøre noget, hvis han tror at det er hans egen idé. Sørg for at spille ham, så han af ren stædighed går imod sine egne interesser en gang i mellem. Han kan være imod en idé, kun fordi en anden fik den. Brug dette til at skabe humor når du kan; hans udødelighed giver dig fripas til at lade ham komme i alle tænkelige selvskabte problemer.

Den Usynlige

Oprindelig Evne: 8	Oprindelig Udholdenhed: 10	Oprindeligt Held: 9	Oprindelig Magi: 12
------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Brug nedenstående bokse til at føre regnskab (evt. med en blød blyant)



Evne:

Udholdenhed:

Held:

Magi:

Skriv evt. fundne våben ind i det tomme felt. Fortæl GM hvilket våben du bruger.

Våben	Skade på 1-2 (D6)	Skade på 3-4 (D6)	Skade på 5-6 (D6)
Stav	2	2	2

Magi	Antal point der bruges	Virkning
Hede Den Usynlige bliver brændende varm.	1 Magi	Alle der rører ved den Usynlige tager straks 2 point skade. Man mister selv 1 point Udholdenhed, når man rammer den i kamp.
Fjerne illusion Ophæver virkningen af illusion og forklædninger i et helt område.	1 Magi	Kan kræve at den Usynliges Magi rulles mod en modstanders (op til GM).
Ophæve magi Fjerner magi af <i>hvilken som helst art</i> i et helt område.	2 Magi	Kan kræve at den Usynliges Magi rulles mod en modstanders (op til GM).

Særlige evner

Som navnet antyder, kan den Usynlige gøre sig uset. Der er ikke tale om nogen usynlighedskappe, men om en mere begrænset evne til at forsvinde i en mængde, eller få folk til at glemme at de har set ham.

Han ligner som regel et kønsløst menneske af ubestemmelig alder, men kan tilpasse sig efter omstændighederne, og ligne den mest almindelige art i et land.

Skatte, fund og noter

At rollespille den Usynlige

Den Usynlige er muligvis den ældste af de Oprindelige, en ældgammel art af arketyper. Måske derfor er den meget lidt menneskelig. Det til trods, så har den påtaget sig ansvaret for Mennesket. Ud fra én og anden uforståelig, kosmisk målestok, så mener den Usynlige at det er ekstremt vigtigt at Mennesket blomstrer og breder sig til universets afkroge.

Den Usynlige forstår ikke følelser; kun kalkuler. Det er blevet sagt om den Usynlige, at den ville ofre tusind mennesker ét sted, for at redde tusind og én mennesker et andet. Det er ikke nødvendigvis sandt, men den Usynlige tænker altid langsigtet og på det store billede. Hvis det kan gavne opgaven (at finde og stande rumguderne), så vil den i en given situation tage føringen, smide lederskabet, vise dødsfjender nåde, være skånselsløs overfor uskyldige. Vær opmærksom på ikke at spille den som kold og kynisk, men som ikke-menneskelig.