



*Regelsæt til*

# **Skovfoged**

*Opdateret: 16. februar 2024*

# Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b>	<b>4</b>
<b>Niveau 1</b>	<b>5</b>
Evne beskrivelse . . . . .	5
Ekstra LP Niv. 1 . . . . .	5
Førstehjælp . . . . .	5
Indkomst . . . . .	6
Lommetyveri Niv. 1 . . . . .	6
Naturkundskab . . . . .	6
<b>Niveau 2</b>	<b>7</b>
Evne beskrivelse . . . . .	7
Ekstra LP Niv. 2 . . . . .	7
Ekstra NK Niv. 1 . . . . .	7
Kemisk våben . . . . .	8
Minearbejder . . . . .	8
Samler . . . . .	8
Smidighed . . . . .	8
Urtesamler . . . . .	8

<b>Niveau 3</b>	<b>9</b>
Evne beskrivelse . . . . .	9
Læse og skrive Elvisk . . . . .	9
Naturlig Bueskytte . . . . .	9
Mineral kundskab . . . . .	10
Natur Ekspert . . . . .	10
Urtekundskab . . . . .	10
<b>Niveau 4</b>	<b>11</b>
Evne beskrivelse for Skovrider . . . . .	11
Ekstra LP Niv. 3 . . . . .	11
Naturens Klinge . . . . .	12
Rune Kendskab . . . . .	12
Evne beskrivelse for Naturforvalter . . . . .	12
Alt er et . . . . .	12
Læse og skrive Hellig . . . . .	12
Naturlig Oase . . . . .	13
Urteudvalg . . . . .	13
<b>Generelle evner</b>	<b>14</b>
Evne beskrivelse . . . . .	14
6. sans Niv. 1 . . . . .	14
6. sans Niv. 2 . . . . .	15
Bonk . . . . .	15
Brug af pistol . . . . .	15

Bære person . . . . .	15
Førstehjælp . . . . .	16
Læse og skrive . . . . .	16
Minearbejder . . . . .	16
Påfør gift . . . . .	16
Slagsbror Niv. 1 . . . . .	16
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	17
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	17
Speciale . . . . .	17
Urtesamler . . . . .	17
<b>Rune Genstande</b>	<b>18</b>

# Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning. Men trods dette er denne profession tiltænkt vores mere erfarne spillere. Er du ny til rollespil eller vores system foreslår vi en anden profession.

Som skovfoged kan du **ikke** bruge Tårnskjold og Metal rustning.

Som Skovfoged er du bevandret med naturen. Du har viden om hvad den kan bruges til og hjælper med at beskytte den. En Skovfoged hjælper ofte andre igennem naturen på den bedste måde, eller også beskytter de specifikke områder mod farer. Mange skovfogeder arbejder sammen med druider. En skovfoged kan vælge at blive en skovrider som bruger sin viden om naturen til at beskytte den. De kan også vælge at blive en naturforvalter som bruger sin viden om naturen til at hjælpe andre.

# Niveau 1

Som skovfoged finder du dig bedst tilpas i naturen. Dine evner til at finde vej betyder at alle kan bruge din hjælp og med kendskab til lokale miljø kan du nemt finde ressourcer.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP niv. 1	2
Førstehjælp	0
Indkomst	1
Lommetyveri Niv. 1	1
Naturkundskab	2

## Evne beskrivelse

### Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

### Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder.

*Eksempel: Thorleif har normalt 3 LP. Under kamp falder han bevidstløs efter tre slag. Kort efter kommer Agnetha med førstehjælp. Hun forbinder Thorleif. Han har stadigvæk 0 LP, dvs. han ikke kan løbe eller kæmpe. Men nu er reglerne for naturlig helbredelse trådt i kraft, og efter 10 min. vil han være på 1 LP. 10 min. og efter i alt 30 minutter vil han have opnået fuld LP, altså 3 LP.*

## **Indkomst**

Rul en 6-sidet terning ved tjek-in og få den mængde i Fjend<sup>1</sup> udleveret.

## **Lommetyveri Niv. 1**

Med Lommetyveri Niv. 1 kan du lægge din hånd på offerets pung i 15 sekunder, for derefter at stjæle alt (undtagen de sidste 3 mønter) i pungen. Offeret ved ikke, at de er blevet bestjålet.

Dette virker dog ikke, hvis offeret siger "6 sans, immun" efter tyven har bekendtgjort lommetyveriet efter de 15 sekunder. Grundet den generelle evne 6 sans Niv. 1 gør en person immun overfor Lommetyveri Niv. 1 eller, hvis offeret har en lås på sin pung.

## **Naturkundskab**

Vælg mellem Minen eller Urtedalen. Skriv dette på dit karakterark. Når du har valgt dette område kan du ikke ændre det. Så længe du befinder dig i dit valgte område vil du have +1 LP og din rustning reparerer sig selv for 1 RP per 10 min udenfor kamp. Denne evne kan ikke bruges hvis du bærer metal rustning.

---

<sup>1</sup>Møntfoden i A'kastin.

# Niveau 2

Hvor mange mennesker ville fare vild finder du vej. Din rejsen gennem skov og bakker matcher et rovdyr, og du kan altid finde værdifulde genstande. Dit arbejde med naturen har fået dyr til at se dig som en naturlig del af deres miljø.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 2	3
Ekstra NK Niv. 1	1
Kemisk våben	3
Minearbejder	0
Samler	2
Smidighed	2
Urtesamler	0

## Evne beskrivelse

### Ekstra LP Niv. 2

Du har et ekstra liv.

### Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.



## **Kemisk våben**

Du kan nu påføre en gift på dit eget Våben. Det skal være et våben med klinge dvs. kniv, sværd eller lignende. Når du slår en person med dette våben vil ofret blive ramt af alle effekter som din gift har. Du kan kun ramme ét offer med giften, før en ny skal påføres. Giften varer i 15 minutter eller indtil den bliver brugt. Du kan ikke give dit gift våben til andre. Vær opmærksom på at hvis du har den generelle evne, 'Påfør gift' vil du få XP prisen tilbage fra den evne når du køber Kemisk våben.

## **Minearbejder**

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde ressourcer i stedet for ingenting eller Fjend.

## **Samler**

Denne evne kræver Naturkundskab. Når du indsamler ressourcer fra det valgte sted vil du få ressourcer hvert 5 minut i stedet for hvert 20. Du kan dog kun indsamle ressourcer 10 gange fra dette sted. Efter du har ramt denne begrænsning så vil det igen tage 20 min at indsamle ressourcer.

## **Smidighed**

Kan bruges, hvis du er sat i gabestok eller bundet fast. Hvis du ikke er under opsyn, vil du slippe fri efter 5 minutter.

## **Urtesamler**

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter.

# Niveau 3

Dine evner til at finde rundt i verden er uden sammenligning. Du har set ting som ingen andre nogensinde ser og dine våben har beskyttet dig mod væsner ingen vil tro på findes. Rovdyr frygter dig som den alfa jæger du er.

Evne navn	Pris i XP
Læse/Skrive Elvisk	1
Naturlig Bueskytte	4
Mineral Kundskab	1
Natur Ekspert	2
Urtekundskab	1

## Evne beskrivelse

### Læse og skrive Elvisk

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Elvisk.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
q	œ	d	d	b	œ	œ	œ	ŋ	œ	œ	œ	œ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
œ	d	œ	œ	œ	œ	œ	œ	œ	œ	œ	œ	œ

Figur 1: Elvisk alfabet

### Naturlig Bueskytte

Denne evne kræver evnen Naturkundskab. Så længe du befinder dig på dit valgte sted kan du sigte på dit offer i 15 sekunder, og ramme offeret i ryggen. Hvis pilen rammer,

skal du råbe "Baghold Død!". Og offeret vil gå på 0 LP, uanset LP og RP . Denne evne kan ikke bruges hvis du bærer metal rustning.

### **Mineral kundskab**

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde Mitril og runer.

### **Natur Ekspert**

Denne evne kræver evnen Naturkundskab. Så længe du befinder dig på dit valgte sted vil du modtage +2 LP og din rustning reparerer sig selv for 1 RP per 5 min uden for kamp. Du kan ikke blive påvirket af både denne evne og naturkundskab. Denne evne kan ikke bruges hvis du bærer metal rustning.

### **Urtekundskab**

Du kan nu finde nogle af de mere sjældne urter, når du leder efter urter i Urtdalen. Disse indebære: Sort fluesvamp, Cedertræ, Dværgrød, Hybenholt og Slangefrø.

# Niveau 4

Naturen er det sted du vil finde dit hjem. Her vil du kunne hjælpe andre, hvis du ønsker at de skal overleve. Du kan lige så nemt lede dem på afveje og bringe dem i døden, eller efterlade dem i en del af skoven hvor ingen vil kunne finde dem.

Som **Skovrider** har du valgt at fokusere på de ting som naturen kan give dig. Du har endda opdaget at jorden synger med rune, og du er begyndt at forstå dem i begrænset omfang.

En **Naturforvalter** hjælper andre. De har forbundet by og natur og kan hjælpe folk med at opnå det sande potentiale som naturen giver dem adgang til.

**Du skal vælge din sti med omhug, da dette ikke kan ændres efter dette er valgt.**

Skovrider		Naturforvalter	
Evne navn	Pris i XP	Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP niv. 3	3	Alt er et	4
Naturens Klinge	4	Læse/Skrive Hellig	1
Rune Kendskab	5	Naturlig Oase	3
		Urte Udvalg	2

## Evne beskrivelse for Skovrider

### Ekstra LP Niv. 3

Du har et ekstra liv.

## Naturens Klinge

Denne evne kræver evnen Naturkundskab. Så længe du befinder dig på dit valgte sted vil dine våben skade med hellig skade, buer kan ikke give hellig skade, men pistoler kan. Dette markeres ved at sige "Hellig skade ved hvert slag", samt et blå bånd som fjernes når du ikke længere befinder dig i området. Derudover får du også 1 ekstra LP og +3 NK. Denne evne kan ikke bruges hvis du bærer metal rustning.

## Rune Kendskab

Vælg 2 runegenstande fra smedesættet. Skriv disse på dit karakterark. Du er i stand til at lave disse runegenstande. Disse genstande kan ikke skiftes når de først er valgt.

Du kan se de tilgængelige runegenstande i sektionen Rune Genstande.

## Evne beskrivelse for Naturforvalter

### Alt er et

Denne evne kræver evnen Naturkundskab. Naturkundskab gælder nu både for minen og urtedalen. Derudover må du vælge 1 hellig grund, som vil tælle som at være inkluderet i Naturkundskab. Når denne hellig grund er valgt kan den ikke vælges om.

### Læse og skrive Hellig

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Hellig.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
†	Λ	Π	Χ	∇	>	<	X	∩	⊗	⊗	∩	Λ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
∞	∞	∞	∞	∞	†	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞

Figur 2: Helligt alfabet

## Naturlig Oase

Denne evne kræver evnen Naturkundskab. Så længe du befinder dig på dit valgte sted vil venner og dig selv genvinde 1 LP pr 5 min uden for kamp, og andre Druider, Shamaner og Troldmænd genvinder dobbelt Mana når de meditere. *(Denne evne kan ikke påvirke den samme person flere gange.)* Denne evne kan ikke bruges hvis du bærer metal rustning.

## Urteudvalg

Det er nu muligt for dig at købe alle urterne en handelsmand kan købe, hvilket indebærer urterne fra niveau 1-4.

Du vil inden hver spilgang, du møder op til, modtage 10 handelspoint. Disse forsvinder ikke mellem hver spilgang. Disse handelspoint kan du, sammen med Fjend, benytte til at købe de nedenstående urter.

Urter fra Niv. 1		
Varens navn	Pris i Fjend	Pris i Handelspoint
Kongetand (urt)	3	3
Vorterod (urt)	4	2
Blodbær (urt)	3	2

# Generelle evner

Generelle evner er evner, du altid kan købe. De har ikke noget specifikt niveau, men er ikke unikke.

Evne navn	Pris i XP
6 sans Niv. 1	2
6 sans Niv. 2	3
Bonk	1
Brug af pistol <sup>1</sup>	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Læse/skrive	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale <sup>2</sup>	5
Urtesamler	2

## Evne beskrivelse

### 6. sans Niv. 1

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

---

<sup>1</sup>Denne evne kræver specialansøgning

<sup>2</sup>Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

## 6. sans Niv. 2

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og 2.

### **Bonk**

Du kan 'bonke' andre personer. Dette gøres ved at ligge et våben på en anden persons skulder, hvorefter der tydeligt skal siges "Bonk!".

Herefter vil personen falde om og besvime, men ikke miste LP. Denne person vil forblive besvimet i 10 min eller indtil personen tager skade eller bliver vækket af en anden person. Den besvimede person kan gennemsøges og vil glemme de sidste 10 min inden personen blev 'bonket'.

Det våben der benyttes, skal være godkendt til at 'bonke' med ved våbentjekket.

### **Brug af pistol**

Du kan benytte pistoler in-game.

Et skud fra en pistol giver 3 skade og vælter den beskudte person omkuld. Dette skal synliggøres ved at sige "3 i skade, vælt!", når pistolen affyres mod en spiller.

Det tager 1 minut at lade en pistol, en pistol har et antal skud der svarer til hvor mange løb den har. Du starter spillet med 2 skud. Du kan ramme en person inden for 5 eller 10 meter afhængig af våbnets længde. Dette vil du få at vide når du skaffer pistolen.

Denne evne kræver udfyldelse og godkendelse af en specialansøgning, og kan ligeledes ikke benyttes af magibrugere.

### **Bære person**

Du kan nu bære andre personer. Dette kræver fysisk kontakt til personen, samt mere NK end denne, såfremt personen modsætter sig. Benyttelse af denne evne synliggøres ved at sige "bær person", når du ønsker en person skal følge med.



## **Førstehjælp**

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder.

*Eksempel: Thorleif har normalt 3 LP. Under kamp falder han bevidstløs efter tre slag. Kort efter kommer Agnetha med førstehjælp. Hun forbinder Thorleif. Han har stadigvæk 0 LP, dvs. han ikke kan løbe eller kæmpe. Men nu er reglerne for naturlig helbredelse trådt i kraft, og efter 10 min. vil han være på 1 LP. 10 min. og efter i alt 30 minutter vil han have opnået fuld LP, altså 3 LP.*

## **Læse og skrive**

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på det almindelige skriftsprog.

*Dette betyder, at din karakter kan læse og skrive tekst skrevet på dansk.*

## **Minearbejder**

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde ressourcer i stedet for ingenting eller Fjend.

## **Påfør gift**

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, så som kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun vare på det næste slag eller i 15 min, giver du våbnet væk forsvinder giftens effekt.

Når et våben bruges på denne måde skal ordene: "Gift kniv x i skade" siges. Her vil x være hvor meget skade du giver med giften. Skulle giften have andre effekter end skade skal disse ikke siges da de ignoreres.

## **Slagsbror Niv. 1**

Du får +2 NK

## **Slagsbror Niv. 2**

Du får +4 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 1.

## **Slagsbror Niv. 2**

Du får +6 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 2.

## **Speciale**

Det er op til spilleren selv at finde ud, hvad denne evne indebærer i samarbejde med en arrangør.

Alle professioner har muligheden for at købe evnen "Speciale" som det sidste i niveau 4. Det er op til spilleren selv at finde ud af, hvad evnen går ud på. Det kan indebære extra evner eller noget din karakter værdsætter højt; for eksempel en speciel velsignelse fra sin gud eller fra andet magtfuldt væsen.

Evnen er dog svær at forklare på skrift, da den afhænger af baggrundshistorie og interesser for den enkelte karakter. Som minimum skal spilleren bruge viden fra skriftruller, plot eller historie i spillet. Vi anbefaler, at spilleren samler så meget af det som muligt, inden de kontakter en arrangør. Den viden spilleren har, giver en effekt på, hvad evnen bliver brugt på, og hvad man får ud af at købe evnen. "Speciale" er derfor ikke den samme evne for hver spiller.

Speciale er en evne, der kun kan købes én gang per karakter. Det vil sige, hvis du køber evnen på en karakter, som er kriger, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

## **Urtesamler**

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter.

# Rune Genstande

Her kan du finde alle rune genstande. Der er dog nogle få regler for dem du skal være opmærksom på.

Husk at skrive de rune genstande du kan lave ned, da du ikke kan ændre dem senere.

En færdig smedet runegenstand markeres ved et hvidt bånd, hvorpå runens navn er skrevet med sort. Dette bånd skal altid sidde på runegenstanden. Mangler båndet har runegenstanden ingen effekt, før du skaffer et nyt bånd at sætte på. Runesmeden har selv ansvaret for at skaffe de off-game materialer, der skal bruges til at markere en runegenstand.

Det tager 5 minutter per ingrediens at smede en rune genstand.

Du kan bruge forskellige runegenstande på samme tid, der findes dog visse begrænsninger. Du kan kun have 1 runevåben, 1 runerustning og 1 runeskjold af gangen, altså én af hver type.

Du kan f.eks. ikke have runer i flere forskellige dele af din rustning, ligesom du ikke kan bruge 2 runevåben på samme tid.

Magikastere (inklusiv præster) kan ikke bære og benytte runegenstande.

## **Nagerune**

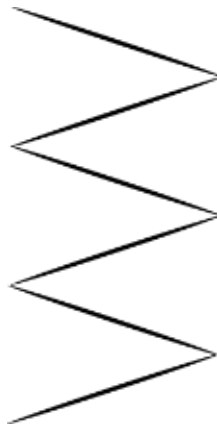
Denne rune siges at være den ældste rune, der eksisterer. Dens kræfter bruges med offensivt henblik. Dette var også den første rune, som thanen Even Úhr Krezz opdagede, da han fandt runernes kraft dybt i sit folks bjerge.



Figur 3: Nagerune

### Elementrune

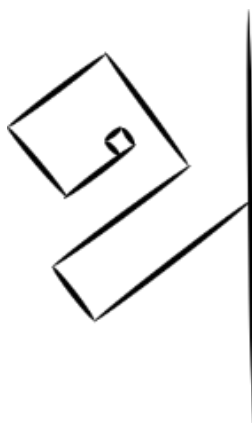
Denne rune besidder alle elementernes kræfter. Hvordan den er opstået ved ingen præcist, men dværgene har dog legender, der fortæller om et uhyre, som levede i fortiden som skabte denne rune. Elementrunens kræfter kan være både offensive og defensive.



Figur 4: Elementrune

### Jernrune

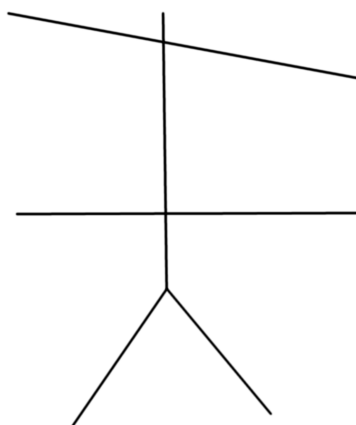
Denne rune er skabt til beskyttelse. Ifølge legenden blev den skabt af thanen Altika, som levede generationen efter Even Ûhr Krezz. Til tider er denne rune også kendt for at have helbredende egenskaber.



Figur 5: Jernruner

### Dragerune

Den nyeste rune, som først lige er blevet magtfuld. Med ophøjelsen af Esselia og dragernes Opvågning, har denne rune nu fået ny magt, som forstyrrer balancen.



Figur 6: Dragerune

**Runeskjold: Drageskind**

**Effekt:** Du tager kun halvt så meget skade fra magier. (rundet op)

**Ingredienser:** 3 Elementruner, 3 Drageruner, 2 Jernruner.

#### Runeskjold: Essalias beskyttelse

**Effekt:** Du får dobbelt så meget liv når du bliver helbredt.

**Ingredienser:** : 1 Elementrune, 1 Dragerune.

#### Runeskjold: Krigerens Skjold

**Effekt:** Dette skjold giver dig 1 RP på samme måde som en normal rustningsdel vil. Det ekstra RP fra dit skjold vil altid være det første du mister; dette ekstra RP mistes kun når du selv rammes og ikke når nogen slår på skjoldet. Dette RP kan repareres som normalt hos en smed.

**Ingredienser:** : 1 Jernrune.

#### Runeskjold: Magiens Bane

**Effekt:** Dette runeskjold gør bæreren i stand til 2 gange per døgn, at modstå en valgfri magi som rammer spilleren. Når spilleren rammes af en magi, de vil beskyttes imod, skal de udtale kommandoen: "Magiens Bane – immun!"

**Ingredienser:** 4 Jern, 2 Jernruner, 2 Elementruner, 1 Dragerune.

#### Runevåben: Armens styrke

**Effekt:** Bæreren af dette våben vil modtage 5 ekstra NK så længe de har våbenet på sig.

**Ingredienser:** 1 Nagerune

#### Runevåben: Heksejægeren

**Effekt:** En gang per døgn kan du ophæve en magi, hvis du rammer en person eller barriere med dette våben. Du kan ikke ophæve magiske genstande, såsom talismaner med dette våben.

**Ingredienser:** 1 Jern, 1 Sjælestøv, 1 Nagerune, 1 Jernrune, 1 Elementrune, 1 Dragerune.

#### Runevåben: Kellwans Klinge

**Effekt:** Dette våben giver permanent hellig skade. Dette skal som normalt markeres med et grønt bånd. (For optimal effekt kan dette også siges ved slag på fjender, hvor hellig skade kan have effekt.)

**Ingredienser:** 1 Nagerrune, 1 Elementrune.

#### **Runevåben: Livets Le**

**Effekt:** Når du dræber en person med dette våben vil du genvinde 1 mistet LP. Du kan ikke gå over din maksimale LP ved brug af dette våben.

**Ingredienser:** 1 Flagermuse gødning, 1 Elementrune, 2 Nagerruner, 1 Dragerune

#### **Runevåben: Magerens Mareridt**

Dette våben har ingen effekt i kamp. Det kan bruges til tortur, hvor den vil syge vilje og fokus fra ethvert offer. Tortureres en person med mana i kroppen, vil de miste mana i stedet for LP, med samme interval på 1 mana per minut. Offerets mana kan først genvindes 1 time efter torturen er afsluttet. Har offeret ingen mana (tilbage) i kroppen, vil de miste LP som ved normal tortur. Note: Denne rune genstand tæller ikke mod det samlede antal rune genstande du må have på dig. Denne rune kan sættes på alle torturinstrumenter.

**Ingredienser:** 1 Nagerrune, 1 Enhjørningeblood.

#### **Runerustning: Dragens Rustning**

**Effekt:** 2 gange pr. scenarie kan du ved at berøre nogen bruge kommandoen: "Draggeild – 6 hellig skade". Du vælger selv hvornår du bruger kommandoen.

**Ingredienser:** 4 Sulfur, 2 Dragerune, 2 Elementrune, 1 Ildgræs.

#### **Runerustning: Gudernes Rustning**

**Effekt:** Negative magier påvirker dig nu kun halvt så lang tid (rundet op.)

**Ingredienser:** 3 Drageruner, 1 Elementrune.

#### **Runerustning: Hærførens Rustning**

**Effekt:** Denne rustning giver dig 3 ekstra RP. Disse RP fungerer på samme måde som de normale RP du får fra en normal rustning. De ekstra RP vil altid være det første, du mister og de sidste der, bliver repareret.

**Ingredienser:** 4 Jern, 3 Jernruner.

#### **Runerustning: Jordens Rustning**

**Effekt:** Du bliver immun overfor alle vælte effekter

**Ingredienser:** 2 Jernruner, 2 Elementruner, 1 Flagermuse gødning.

### **Runerustning: Krigerens Rustning**

**Effekt:** Denne rustning giver dig 2 ekstra RP. Disse RP fungerer på samme måde som de normale RP du får fra en normal rustning. De ekstra RP vil altid være det første, du mister og de sidste der, bliver repareret.

**Ingredienser:** 2 jern, 1 Jernrune.

### **Runerustning: Samaritanernes Rustning**

**Effekt:** Hvis du går på 0 LP mens du bærer denne rustning, vil du automatisk genvinde alle dine naturlige LP 10 minutter efter du vågner; dvs. når du igen er kampdygtig ifølge dødsreglerne, som findes i det almindelige regelsæt.

**Ingredienser:** 1 Jernrune, 1 Enhjørningeblood.

### **Runerustning: Thanens Rustning**

**Effekt:** Denne rustning reparerer alt din udrustning på mystisk vis. Dette betyder, at du genvinder 1 RP pr. 2. minut når du bærer rustningen og er ved bevidsthed. Du kan ikke genvinde mere RP end du normalt får for din rustning.

**Ingredienser:** 1 Jernrune, 1 Elementrune.