

# SPILLER-INFO

**TERRENIA:** En mellomstor planet som i hovedsak består av vann. Den har ikke store fastland, men er i stedet dekket av mange små og store øyer. Planeten er omkranset av to måner: Den røde Luna, og den hvite Seolfor.

**MAGISTORMER:** Omtrent hvert 100. år slår magien på Terrenia seg vrang, og utløser enorme og kraftige stormer. Disse stormene kan senke øyer, lage nye øyer, forandre folk og dyr, og rett og slett gjøre om hele planeten. Derfor ble Vandrerne stiftet; for at ingen skulle glemme hvordan planeten har vært før stormene.

**VANDRERNE:** Et forbund som ble stiftet for å bevare planetens historie. De drar omkring og samler kunnskap om folkeslag, språk, levesett og land, slik at dette ikke skal bli glemmt. Vandrernes hovedkvarter, som kalles Biblioteket, ligger på øya Cnāwan.

Vandrerne har 3 læresetninger: "1. Alle livsformer har stor verdi. 2. Alle ord og språk bør bevares. 3. Historien skal hjelpe oss å forme fremtiden."

**DHRALLER:** Ble skapt under en magistorm for 200 år siden, da magien omskapte en landsby full av mennesker. Ligner mennesker, men har gråbrun hud, er hårløse, og har lett bøydd rygg/nakke og lange armer. Har levd mye som slaver, men holder på å frigjøre seg.

---

**FERDIGHETER:** Alle på Terrenia har forskjellige evner, styrker og svakheter. I dette spillet måles det i 3 ferdigheter:

- [FYSIKK] - Styrke, smidighet og utholdenhet (forkortes [F])
- [VILJE] - Tankekraft, magi og viljestyrke (forkortes [V])
- [TEKNIKK] - Ferdigheter med verktøy og våpen (forkortes [T])

**UTFORDRINGER:** utfordringer er alle prøvelser som rollene møter på Terrenia: Klatre opp vegger, hoppe over stup, bøye jernstenger, bygge broer, overtale folk, sett opp feller, og så videre. Alle utfordringer løses med et **prøvekast**:

- Kast 2 terninger, og sammenlign med den ferdigheten du bruker ([F], [V] eller [T])
- Hvis summen av terningene er lik eller lavere enn ferdigheten, har du klart det
- Vanskelige utfordringer gir en straff til ferdigheten din før du kaster (fra -1 til -6)

**MAGI:** For å bruke magi, må du konsentrere deg om hva du vil gjøre, og så utløse magien ved å si ett ord ("grav", "brenn" e.l.). Du må da ta et **prøvekast** mot [VILJE]:

- Hvis du får likt med eller under [V], lykkes magien.
- Hvis du får over [V], mislykkes du, og du mister ett LIVSPOENG.

(Hvis det er en farlig situasjon, og du bommer på kastet, kan du bruke ett LIVSPOENG for å få +1 på [V] etter at du har kastet. Du kan ikke bruke mer enn 2 LIVSPOENG om gangen på denne måten)

**KAMP:** Når du angriper noen, tar du et **prøvekast** mot [TEKNIKK]:

- Hvis du får over [TEKNIKK], bommer du.
- Hvis du får likt med eller under [TEKNIKK], treffer du. Kast en terning, og trekk fra så mange [LIVSPOENG] fra motstanderen.

(OBS! Kamp uten våpen gir bare halv skade (rund av oppover), noen våpen gir ekstra skade, mens rustning minsker skaden)

# VANDRERNE

NAVN

RASE

PERSONLIGHET

SPESIALITETER

BILDE

FYSIKK

VILJE

TEKNIKK

LIVSPOENG

EIENDELER

SKJEBNEPOENG

TRULLER