

Handlinger

Spilleren slår under den **EGENSKAB**, som passer til **HANDLINGEN**. Der bruges tre terninger. Er **HANDLINGEN** svær bruges fire. Kræver **HANDLINGEN** en **FÆRDIGHED**, tilføjes der endnu en terning.

Udfordringer

Når to karakter kæmper mod hinanden slår de begge terninger i forsøget på at komme under deres respektive **EGENSKABER**. Hvis ingen involverede slår under deres **EGENSKAB** er **UDFORDRINGEN** uafgjort. Hvis en slår uden og den anden ikke gør går sejren til den første. Hvis begge slår under deres **EGENSKAB** har den med den højeste terning vundet.

Samme højeste tal betyder igen uafgjort.

Heltekraft (HK)

Bruges til at forbedre **EGENSKABER**, tilegne sig nye **FÆRDIGHEDER** og købe **HELTEBONUS**. Klare et eventyr, heltemod, opfindsomhed og godt rollespil, belønnes med **HELTEKRAFT**.

Heltebonus

Koster 5 **HK** og bruges til at bestemme udfaldet af et terningslag.

Forbedre Egenskaber

Efter hvert eventyr kan **EGENSKABER** hæves med en. Det koster den samme mængde **HK** som du allerede har i din **EGENSKAB**.

Tillære Færdigheder

Det koster 25 **HK** at tillære sig en ny **FÆRDIGHED** fra eget **LAUG**. Fra andre **LAUG** koster det 40. Hvis du ikke er fra troldmandslandet koster deres **FÆRDIGHEDER** 100 **HK**.

Nye Magiske Elementer

Det koster 100 **HK** for andet **ELEMENT**, 200 for det tredje og 300 for det fjerde og sidste.

Kamp

NÆRKAMP fungerer som en **UDFORDRING** mens **KAMP PÅ AFSTAND** fungerer som en **HANDLING**. Ved **UAFGJORT** under **NÆRKAMPSUDFORDRINGEN** tager begge skade.

Angrebsevne

Ved **SLAGVÅBEN** og **NÆVEKAMP** er **STYRKE** din **ANGREBSEVNE**. Ved **STIKVÅBEN** og **BUESKYDNING** er det **SMIDIGHED**. Din **ANGREBSEVNE** er tre mindre hvis du ikke har den relevante **VÅBENFÆRDIGHED**.

Nærkamp

Forgår inden for 2-3 meter. Vælg en modstander. Alle slår deres terninger samtidig. Modstandere som du ikke slår imod giver dig skade hvis de slår under deres **EGENSKAB**. Din direkte modstander forløber som en **UDFORDRING**.

Parade

Du kan vælge at parere op til to slag i en runde i stedet for at angribe. Fungerer ellers som almindelig **NÆRKAMP**.

Kamp på afstand

For at ramme skal du slå under din **ANGREBSEVNE** med tre terninger. Fire terninger hvis dit mål har udført en succesfuld **UNDVIGEMANØRE-HANDLING (SMIDIGHED)** og fem hvis dit mål er langt væk eller står godt gemt.

Kamp-runden

I starten af hver runde vælger alle en **HANDLING** de vil udføre. Nogle **HANDLINGER** kan man nå to af på en runde og andre kan tage flere runder.

Rækkefølge af **HANDLINGER**:

1. **FORSVAR** 2. **ANGREB** 3. **BEVÆGELSE** 4. **MAGI**.

Skade

Hvis du har en passende **VÅBENFÆRDIGHED** giver man modstanderen den højeste terning fra **ANGREBSEVNESLAGET** + våbnets **SKADEBONUS** - modstanderens **RUSTNINGSVÆRDI** i **SKADE**. Hvis du ikke besidder **VÅBENFÆRDIGHEDEN** er det den laveste terning fra **ANGREBSEVNESLAGET** i stedet.

Heling

På et døgn genvinder du den samme mængde **HELBRED** som du har i **UDHOLDENHED**. Det går dobbelt så hurtigt hvis du får **LÆGEHJÆLP**. Ved o i **HELBRED** er du besvimet og vågner tidligst en halv time efter du har fået **HELBRED** tilbage.

Magi

For at kunne kaste en besværgelse skal du have den pågældende **RUNE** på dig. Hvis **RUNEN** er ny skal du have studeret den i mindst en uge og have bestået en **KLØGT-HANDLING**. En besværgelse kastet på en person skal gennemgå en **VILJESTYRKE-UDFORDRING**. Hvis besværgelsen ikke er rettet mod nogen skal du bestå en **VILJESTYRKE-HANDLING**. Forsøg på at kaste besværgelser koster **ESSENS**. I beskrivelsen af besværgelsen kan der stå 1T, 2T eller 3T. Du skal tage en, to eller tre terninger fra dit slag og trække resultatet fra din **ESSENS**. Ofte har mængden af **ESSENS** brugt, virkning på besværgelsens effektivitet.

Du bestemmer selv, hvilke terninger du vil trække fra. Hvis du mister alt din **ESSENS** besvimer du og genvinder det på samme vis som med **HELBRED**. På et døgn genvinder du lige så meget **ESSENS** som du har **VILJESTYRKE**.

Værdi

Ti **SØLVSTYKKE** har værdi som et **GULDSTYKKE**.

Dette er ikke en reproduktion af Magi & Sværd men en tolkning af det regelsæt der fremføres i bogen. For at spille det faktiske Magi & Sværd skal du finde bogen selv. Størst succes er ved dit lokale bibliotek. ISBN: 877905090

Some artwork copyright William McAusland, used with permission.