

# EINHERJE



inherjer er en slekt med krigere som har dedikert livet sitt til å gjøre ære på de gamle Æsene, Odin og Frøya. De mener å ha en tilknytning til valkyrjene, hvor de henter sin æsemakt fra. En valkyrje var Odins og Frøyas utvalgte dødsvetter.

De skulle dømme om de som falt i kamp var verdige til å bli en del av Åsgard, verdige til å bli Einherjere. De mest ærefulle krigerne kom til Frøya i Folkvang, og de brutale og blodtørstige krigerne kom til Odin i Valhall.

## EINHERJE

Nivå	Erfaringsbonus	Egenskaper	-Formelladninger per Formelnivå-				
			1	2	3	4	5
Første	+2	Æsesans, Helbredende hånd	—	—	—	—	—
Andre	+2	Seiding, Kampstil, Einherjens vrede	2	—	—	—	—
Tredje	+2	Hellig Ed, Æsehelse	3	—	—	—	—
Fjerde	+2	Evneutvikling	3	—	—	—	—
Femte	+3	Ekstra angrep	4	2	—	—	—
Sjette	+3	Einherjens Aura	4	2	—	—	—
Syvende	+3	—	4	3	—	—	—
Åttende	+3	—	4	3	—	—	—
Niende	+4	—	4	3	2	—	—
Tiende	+4	—	4	3	2	—	—
Ellevte	+4	—	4	3	3	—	—
Tolvte	+4	—	4	3	3	—	—
Trettende	+5	—	4	3	3	1	—
Fjortende	+5	—	4	3	3	1	—
Femtende	+5	—	4	3	3	2	—
Sekstende	+5	—	4	3	3	2	—
Syttende	+6	—	4	3	3	3	1
Attende	+6	—	4	3	3	3	1
Nittende	+6	—	4	3	3	3	2
Tyvende	+6	—	4	3	3	3	2

# SKAPE EN EINHERJE

## HELSEPOENG (HP)

**Helseterning:** 1d10 per nivå i Einherje

**HP på første nivå:** 10 + utholdenhetsbonusen din

**HP på senere nivåer:** 1d10 + utholdenhetsbonusen din per nivå i Einherje etter første nivå.

## ERFARING

**Rustning:** All rustning, Skjold

**Våpen:** Enkle våpen, Krigsvåpen

**Verktøy:** Ingen

**Redningskast:** Styrke, Karisma

**Ferdigheter:** To ferdigheter blant Atletisk Evne, Innsikt, Trussel, Medisin, Overtalelsesevne og Religion

## UTSTYR

Du starter med følgende utstyr i nivå 1:

- (a) et krigsvåpen og et skjold eller (b) to krigsvåpen
- (a) fem kastespyd eller (b) et valgfritt, enkelt nærkampvåpen
- (a) Godepakning eller (b) Vidvandrers sekk
- Ringbrynje og et hellig symbol

## ÆSESANS

Du merker sterk ondskap i luften som en forferdelig stank, og ekte godhet og heltemot synger som musikk i dine ører. Som en handling kan du åpne sinnet ditt og sanse kilden til disse kreftene. Frem til slutten av din neste tur ser du plasseringen til alle himmelske, underjordiske og vandøde skapninger innen 60 ft. I samme radius kan du også sanse nærværet av gjenstander eller steder som har blitt velsignet eller skjendet, slik som steder påvirket av Helliggjør-formelen. Du kan bruke denne egenskapen 1 + karismabonusen din ganger for hver lang hvil.

## HELBREDENDE HÅND

I Åsgard reiste einherjene seg uskadd hver kveld, etter å ha kjempet til døden om morgenen. En rest av denne kraften finnes i deg, og gir deg evnen til å lege sår og sykdommer for å få allierte tilbake på slagmarken.

Du har en beholdning med helbredende kraft som fylles etter en lang rast. Beholdningen er lik Einherjenivået ditt x 5.

Som en handling kan du ta på en skapning og bruke poeng fra beholdningen din for å helbrede så mange HP du ønsker, opp til den maksimale mengden i beholdningen din.

Du kan også bruke fem poeng fra beholdningen for å kurere en sykdom eller nøytralisere en gift i en skapning du kan berøre. Du kan kurere flere sykdommer eller nøytralisere flere gifter i samme skapning med en handling, men må trekke fra fem poeng for hver effekt.

Denne klassebonusen har ingen effekt på konstruksjoner eller vandøde.

## KAMPSTIL

På nivå 2 kan du velge en av de følgende kampstiler som din spesialitet. Du kan ikke velge den samme kampstilen to ganger, selv om du senere får muligheten til å velge igjen.

## FORSVARENDE

Når du har på deg rustning får du +1 i rustningsbonus

## DUELLERENDE

Når du kjemper med kun ett nærkampvåpen og ingen andre våpen har du +2 til skaden du gjør med dette våpenet.

## STORVÆPNET

Når du kaster 1 eller 2 på en skadeterning for et håndvåpen du holder med begge hendene, kan du velge å kaste den terningen på ny. Det nye resultatet må brukes. Våpenet må ha tohånds eller anvendelig-taggen for at denne klassebonusen skal være relevant.

## BESKYTTENDE

Når en skapning du kan se angriper et mål andre en deg innenfor 5 ft kan du bruke reaksjonen din til å gi vedkommende en ulempe på angrepet.

## SEIDING

På nivå 2 får du kjennskap til visse runer arvet fra Odin Einauge. Disse kan ha kommet til deg i drømmer og syn, eller fra skrifter arvet fra tidligere einherjere.

## FORBEREDE OG BRUKE MAGI

Einherjetabellen viser hvor mange formelladninger du har til rådighet i hvert formelnivå. For å seide en formel må du ha en formelladning av formelens nivå eller høyere til rådighet. Du får tilbake alle brukte formelladninger ved slutten av en lang rast. Du kan forberede antall formler lik din karismabonus + nivået ditt i Einherje halvert (rundet ned, minst én). Dette er formlene du har mulighet for å seide fram til du fullfører neste lange rast. Formlene må være av et nivå du har formelladninger til.

## SEIDEVNE

Karisma er din evne for seiding, fordi magien kommer fra din tro og overbevisning. Du bruker karisma når en formel henviser til din evne for bruk av magi. I tillegg brukes karisma når du skal sette vanskelighetsgrad for et redningskast i en formel og når du skal angripe med en formel:

**Vanskelighetsgrad for redningskast** = 8 + erfaringsbonus + karismabonus

**Formelangrep** = erfaringsbonus + karismabonus

## SEIDFOKUS

Einherjer bruker sitt hellige symbol til å manifestere magien sin gjennom. Dette er gjerne en gjenstand med ingraverte runer på, som for eksempel et skjold, et smykke eller en ring.

## Einherjens Vrede

Når du treffer et mål med et nærkampvåpen kan du fra nivå 2 bruke en formelladning til å kanalisere din vrede inn i våpenet ditt. Angrepet gjør 2d8 ekstra Strålingsskade. Denne klassebonusen gjør 1d8 ekstra skade for hvert nivå over 1 formelladningen du bruker er. Dette kan maks nå 5d8 totalt. Einherjens vrede gjør også 1d8 ekstra skade mot vandøde eller underjordiske.

## Einherjens Helse

På nivå 3 har Åsgards gjenværende kraft anerkjent deg som verdig, og du er immun mot sykdom.

## Einherjens Ed

I nivå 3 avlegger einherjen en ed til en høyere makt. Så langt har du gått einherjens vei, men denne eden binder deg til Åsgard for all fremtid. Man kan avlegge eden til Odin, Frøya eller Valkyrjene.

### Edens Formler

Etter å ha avlagt en ed får du tilgang til formler knyttet til makten du har sverget til. Når du har fått tilgang til en formel gjennom eden er formelen alltid forberedt. Edens formler teller ikke som forberedte formler. Om du får tilgang til en formel som ikke står under einherjens formelliste kan du fremdeles bruke den.

### Kanalisert Æsemakt

En Einherjes ed gir tilgang til evner som tidligere kun var berettiget Æsene. Evnen man får avhenger av hvilken ed som blir avlagt, og står forklart under den. Kanalisert Æsemakt kan kun brukes 1 gang før du må ta en kort eller lang rast. Du velger hvilken kanalisering du vil bruke hver gang, av alternativene eden gir deg. Om en kanalisert æsemakt krever et redningskast bruker du redningskastet fra Seidevne.

## Evneutvikling

Når du når nivå 4, og igjen nivå 8, 12, 16 og 19, kan du utvikle evnene dine (styrke, smidighet, utholdenhet, visdom, intelligens eller karisma). Du kan velge å enten forbedre en evne med 2 eller to forskjellige evner med 1. Som vanlig kan du ikke øke evnene dine over 20 ved hjelp av denne forbedringen.

## Ekstra Angrep

På nivå 5 kan du gjøre to våpenangrep i stedet for ett når du gjør angrepshandlingen på din tur.

## Einherjens Beskyttelse

Når en einherje når nivå 6 våker valkyrjene over deg og dine. Når du eller en alliert innenfor 4 meter av deg må gjøre et redningskast kan du legge karismabonusen din til resultatet.

## Einherjens Eder

Når man avlegger einherjens ed binder man seg til Åsgards kraft for all fremtid. Å opprettholde einherjenes arv er å love sin troskap til de gamle gudene, og å kjempe for sivilisasjonen skapt i deres navn. Når man sverger eden på nivå 3 har man kanskje gått i lære fra man var veldig ung for å nå dette øyeblikket, eller så har man levd som en kriger som sakte har innsett hvor evnene i kamp kom fra og som velger å avlegge edene for å motta flere av Åsgards gaver. Uansett hvor man kommer fra vil valkyrjene nå våke over deg, og dine handlinger vil forme Nyfolds framtid i Åsgards navn.

## Odins Ed (Devotion)

Du avlegger en ed til Allfaderen Odin, den klokeste og mektigste Æsen, høvding i Åsgard. Det sies at Odin ble slukt av Fenrisulven under slaget på Vigrid. Einherjene som avlegger sin ed til Odin sverger til det de mener Odin representerte: Heltemot, Visdom og Seid. Før Ragnarok var det Odin som valgte sine krigere til å kjempe i Valhall. Nå er det krigeren som velger Odin.

### Edsformler

De følgende formlene er alltid forberedt fra det øyeblikket man når nivået merket i tabellen.

### Formler fra Odins Ed

Einherjenivå	Formel
Nivå 3	<i>Forsvar mot godt og ondt(Protection from Evil and Good), Friggs varde(Sanctuary)</i>
Nivå 5	<i>Mindre gjenoppretting(Lesser Restoration), Sannleiksrinkel(Circle of Truth)</i>
Nivå 9	<i>Håpets Varde(Beacon of Hope), Oppløsningsgalder(Dispel Magic)</i>
Nivå 13	<i>Bevegelsesfrihet(Freedom of Movement), Vokter av tro(Guardian of Faith)</i>
Nivå 17	<i>Æsesvar(Commune), Flammesøyle(Flame Strike)</i>



## KANALISERT ÆSEMAKT

Når du tar denne eden på nivå 3, får du de følgende Kanalisert Æsemakt-alternativene:

**Gungnes kraft.** Som en handling kan du forsterke våpenet ditt med Gungnes kraft. Gungne var Odins trofaste spyd som aldri bommet på målet. I 1 minutt kan du legge din karismabonus til alle angrepskast du gjør med våpenet. Våpenet lyser med sterkt lys rundt deg i en radius på 8 meter og med svak belysning i 8 meter etter det. Om våpenet ikke er magisk gjør det også magisk skade det neste minuttet. Du kan avslutte denne effekten som en fri handling. Om du blir bevisstløs eller mister våpenet ender effekten.

**Vik de vandøde.** Som en handling kan du gjennomsyre einherjesymbolet ditt med Åsgards kraft. Alle underjordiske og vandøde innenfor 12 meter som kan se og høre deg må gjøre et redningskast med visdom. På et mislykket kast viker skapningen i 1 minutt, eller til den tar skade. En skapning som viker må bruke hele sin tur på å bevege seg så langt bort fra deg som mulig. De kan ikke frivillig bevege seg nærmere deg enn 12 meter. Skapningen kan ikke bruke reaksjoner og som handling kan de kun bruke Spurt eller forsøke å bryte seg løs fra en effekt som holder dem. Om skapningen ikke kan komme seg løs vil den bruke Unnvike.

## KANALISERT ÆSEMAKT

Når du tar denne eden på nivå 3, får du de følgende Kanalisert Æsemakt-alternativene:

**Frøyas Fengsel.** Du kan bruke en handling på å seide frem spektrale røtter for å ta tak i en skapning som du kan se innenfor 4 meter fra deg. Skapningen må gjøre et redningskast med styrke eller smidighet (dens valg). På et mislykket kast blir skapningen Forhindret. Når skapningen er Forhindret må den gjøre et redningskast på slutten av turen sin hver runde. Dersom de lykkes frigjøres de og røttene forsvinner.

**Vik hedninger.** Som en handling kan du ytre de eldgamle ordene som vunder føy og underjordiske. Alle føy og underjordiske innen 12 meter som kan høre deg må gjøre et redningskast med Visdom. På et mislykket kast viker skapningen i 1 minutt, eller til den tar skade. En skapning som viker må bruke hele sin tur på å bevege seg så langt bort fra deg som mulig. De kan ikke frivillig bevege seg nærmere deg enn 12 meter. Skapningen kan ikke bruke reaksjoner og som handling kan de kun bruke Spurt eller forsøke å bryte seg løs fra en effekt som holder dem. Om skapningen ikke kan komme seg løs vil den bruke Unnvike.

## FRØYAS ED (ANCIENTS)

Du avlegger en ed til Frøya, den vakreste åsynjen, og den som lærte Odins hans seidekunst. Det sies at Frøya døde sammen med broren Frøy i kamp mot ildjotnen Surt. Einherjene som avlegger sin ed til Frøya sverger til det de mente hun representerte: Krig, Kjærlighet og Kontroll over naturen. Frøyas krigere kom til Folkvang, ikke Valhall. Hennes einherjer var like vakre i vesen og krigføring som de var nådeløse mot sine fiender.

## EDSFORMLER

De følgende formlene er alltid forberedt fra det øyeblikket man når nivået merket i tabellen.

### FORMLER FRA FRØYAS ED

Einherjenivå	Formel
Nivå 3	Viklende slynger(Ensnaring Strike), Tal med dyr(Speak with Animals)
Nivå 5	Månestråle(Moonbeam), Tåkesteg(Misty Step)
Nivå 9	Plantevekst(Plant Growth), Elementbeskyttelse(Protection from Energy)
Nivå 13	Isstorm(Ice Storm), Steinhud(Stoneskin)
Nivå 17	Kommuniser med Lundene(Commune with Nature), Tretråkk(Tree stride)

## VALKYRJENS ED (VENGEANCE)

Du avlegger en ed til valkyrjen, dødsvetten som bragte døde krigeres sjeler til Valhall eller Folkvang. Det sies at Valkyrjene forsvant etter Ragnarok, sammen med Åsgards fall. Likevel sverger einherjene på deres nærvær i Nyfold. Ved Valkyrjens ed blir man en varde mot de som gjør urett i Nyfold. Som valkyrjen skal man se alle, dømme deres handlinger, for så å beskytte de uskyldige og straffe de skyldige.

### EDSFORMLER

De følgende formlene er alltid forberedt fra det øyeblikket man når nivået merket i tabellen.

### FORMLER FRA VALKYRJENS ED

Einherjenivå	Formel
Nivå 3	<i>Bane(Bane), Jegerens merke(Hunter's Mark)</i>
Nivå 5	<i>Hold person(Hold person), Tåkesteg(Misty Step)</i>
Nivå 9	<i>Hast(Haste), Elementbeskyttelse(Protection from energy)</i>
Nivå 13	<i>Forvisning(Banishment), Dimensjonsdør(Dimension door)</i>
Nivå 17	<i>Hold monster(Hold monster), Lidskjalvskue(True sight)</i>

### KANALISERT ÆSEMAKT

Når du tar denne eden på nivå 3, får du de følgende Kanalisert Æsemakt-alternativene:

**Forvis fiende.** Som en handling kan du gjennomsyre einherjesymbolet ditt med en forvisende kraft. Velg en skapning du kan se innen 24 meter. Denne må gjøre et redningskast med visdom, med mindre den er immun mot å bli Skrekkslagen. Underjordiske og vandøde har ulempe på redningskastet. På et mislykket kast blir skapningen Skrekkslagen i 1 minutt eller til skapningen tar skade. Om skapningen blir Skrekkslagen får den 0 i fart, og ignorer andre bonuser til farten sin. På et vellykket kast halveres farten i 1 minutt eller til skapningen tar skade.

**Dømmende ed.** Som en bonushandling kan du ytre en dømmende ed mot en skapning du kan se innen 4 meter. Du får fordel på angrepskast mot målet i 1 minutt eller til skapningen går ned til 0 HP eller blir bevisstløs.

# Einherjens Formelliste

Formlene kan du finne i Players Handbook. Her står de etter nivå i alfabetisk rekkefølge etter engelsk.

## Nivå 1

PHB	Formler
Bless	Velsignelse
Command	Kommando
Compelled duel	Holmgang
Cure wounds	Helbred sår
Detect good & Evil	Sans godt og ondt
Detect Magic	Sans Magi
Detect poison and disease	Sans gift eller sykdom
Divine favor	Valhalls Gunst
Heroism	Heroisme
Protection from evil and good	Forsvar mot godt og ondt
Purify food and drink	Rens mat og drikke
Searing smite	Æseild
Shield of faith	Åsgårds skjold
Thunderous Smite	Torden fra Tor
Wrathful smite	Allmektig vrede

## Nivå 2

PHB	Formler
Aid	Hjelp
Branding smite	Valkyrjens vrede
Find steed	Påkall gamp
Lesser restoration	Mindre gjenoppretting
Locate object	Finn objekt
Magic weapon	Seidsignet våpen
Protection from poison	Giftforsvar
Zone of truth	Sannleiksirkel