

JOTNEMERKET



Elv om jotnene falt på Vigrid lever magien deres videre. De jotnemerkede forsøker beherske de kaotiske kretene de har arvet, og bruker sin jotning på instinktivt vis. Dette gir både økt kontroll, og økt risiko. For noen betyr det at selve kroppen deres utsettes for jotneaktige endringer, eller for andre er jotningen så sterk i dem at den kaotiske kraften påvirker både dem og omgivelsene på uforutsigbart vis.

JOTNEMERKET

-Formelladninger per Formelnivå-

Nivå	Erfaringsbonus	Magikeroeng	Egenskaper	Magikser	Kjente	Formler	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Første	+2	—	Jotning, Merket av Jotun	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Andre	+2	2	Ymes Blod	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Tredje	+2	3	Metamagi	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
Fjerde	+2	4	Evneutvikling	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
Femte	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
Sjette	+3	6	Jotunmerkets evner	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
Syvende	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—
Åttende	+3	8	Evneutvikling	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
Niende	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—
Tiende	+4	10	Metamagi	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—
Ellevte	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
Tolvte	+4	12	Evneutvikling	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
Trettende	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
Fjortende	+5	14	Jotunmerkets evner	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
Femtende	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
Sekstende	+5	16	Evneutvikling	6	14	4	3	3	3	1	1	1	1	—	—
Syttende	+6	17	Metamagi	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1
Attende	+6	18	—	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1
Nittende	+6	19	Evneutvikling	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1
Tyvende	+6	20	—	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1

SKAPE EN JOTNEMERKET

HELSEPOENG (HP)

Helsesterning: 1d6 per nivå i Jotnemerket

HP på første nivå: 6 + utholdenhetsbonusen din

HP på senere nivåer: 1d6 + utholdenhetsbonusen din per nivå i Jotnemerket etter første nivå.

ERFARING

Rustning: Ingen

Våpen: Dolker, kastepiler, slynger, staver, lett armbrøst

Verktøy: Ingen

Redningskast: Utholdenhets, Karisma

Ferdigheter: To ferdigheter blant Magisk Kunnskap, Bedrag, Innsikt, Trussel, Overtalelsesevne og Religion

UTSTYR

Du starter med følgende utstyr i nivå 1:

- (a) et lett armbrøst og 20 bolter eller (b) valgfritt enkelt våpen
- (a) en komponentveske eller (b) et magisk fokus
- (a) en ruinutforskers pakning eller (b) en vidvandrers pakning
- To dolker

JOTNING

En hendelse i fortiden din eller til dine forfedre har gjort deg merket for livet med restene av jotnenes kraft. Denne kraften til jotning, uansett hvordan den har merket deg, driver dine formler.

MAGISKE TRIKS

På nivå 1 kan du fire magiske triks som du velger fra den jotnemerkedes liste over formler. Du lærer flere triks etter tabellen over.

FORMELLADNINGER

Magikertabellen viser hvor mange formelladninger du har til rådighet i hvert formelnivå. For å jotte 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.

KJENTE FORMLER PÅ NIVÅ 1 OG OPPOVER

Du kjenner to nivå 1 formler fra Magikerens formelliste.

Kjente Formler-kolonnen i Magikertabellen viser når du lærer flere magikerformler. Hver av disse formlene må være av et nivå du har formelladninger til.

I tillegg, når du når et nytt nivå i Magikerklassen, kan du velge en av formlene du allerede kjenner og bytte ut med en annen fra Magikerens formelliste, som også må være av et nivå du har formelladninger til.

JOTNEEVNE

Karisma er din evne for jotning. Du må ta kontroll over de kaotiske kreftene som jager gjennom kroppen din, derfor er viljestyrke og kraft i personlighet viktig.

Vanskelighetsgrad for redningskast = 8 + ferdighetsbonus

+ karismabonus

Formelangrepbonus = ferdighetsbonus + karismabonus

JOTNINGSFOKUS

Jotnemerkede benytter bein av jotner eller andre gjenstander med stor konsentrasjon av jotners kraft som fokuspunkt for sine formler.

MERKET AV JOTUN

Velg hva som best beskriver manifestasjonen av jotnenes kraft i deg: Jotnekjød eller Jotneblod. Begge gir deg bonuser på nivå 1, 6, 14 og 18.

ETTERKOMMER AV YME

Med jotnenes kraft i deg er du også en etterkommet av urjotnen Yme, verdens og all magis opphav. På nivå 2 kan du trekke opp denne kraften gjennom magikerpoeng, som du kan bruke til å drive flere ferdigheter.

YME-EKKO

Du har 2 Yme-ekko, og du får flere i høyere nivåer i følge jotnemerket-tabellen. Du kan aldri ha flere Yme-ekko enn det som vises der. Du får tilbake alle brukte Yme-ekko etter en lang rast.

FLEKSIBEL JOTNING

Du kan bruke Yme-ekkoene dine til å skape flere formelladninger, eller ofre formelladninger for å få flere Yme-ekko. På høyere nivåer vil du kunne bruke Yme-ekkoene til flere effekter.

Veksling av Yme-ekko og formler: Som en bonushandling på din tur kan du enten bytte Yme-ekko i formelladninger, eller formelladninger i Yme-ekko. Vekslede formler skaper like mange ekko som deres nivå (level 1 formel = 1 ekko.). Yme-ekko veksles etter tabellen under. Det er ikke mulig å skape formelladninger over nivå 5.

VEKSLINGSTABELL

Formelladningsnivå	Kostnad i Yme-ekko
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

METAMAGI

På nivå 3 har du mestret de kaotiske kreftene i deg nok til å vri formlene dine til å bedre passe dine formål. Du får velge to av de følgende alternativene, og vil motta nok et alternativ på nivå 10 og 17. Du kan kun bruke en metamagi-effekt på en formel, med mindre noe annet spesifiseres.

FORDOBLET FORMEL

Når du jotner en formel som kun påvirker ett vesen og som ikke har rekkevidde selvt, kan du bruke like mange Yme-ekko som formelens nivå for å påvirke et ekstra vesen innenfor formelens rekkevidde i tillegg til formelens originale mål. (Ett Yme-ekko om formelen er et magisk triks)

FORSIKTIG FORMEL

Når du jotner en formel som tvinger andre vesener til å gjøre et redningskast, kan du beskytte noen av de påvirkede vesenene fra formelens fulle kraft. For å gjøre det, bruk ett Yme-ekko og velg et antall vesener opptil karismabonusen din (minimum ett vesen). De valgte vesener lykkes automatisk i redningskastet.

FORSKYNDDET FORMEL

Når du jotner en formel med tidsbruk på en handling kan du bruke to Yme-ekko til å endre tidsbruken til en bonushandling for denne jotningen. Dette gjør deg fortsatt ikke i stand til å jotne to formler på nivå 1 eller høyere i løpet av samme tur. Dette gjør deg fortsatt ikke i stand til å jotne to formler på nivå 1 eller høyere i løpet av samme tur.

FORLENGET FORMEL

Når du jotner en formel med varighet på 1 minutt eller lenger, kan du bruke ett Yme-ekko til å doble varigheten opptil en maksimal varighet på 24 timer.

FORSTERKET FORMEL

Når du kaster skade for en formel kan du bruke ett Yme ekko til å gjøre omkast på et antall skadeterninger opptil karismabonusen din (minimum 1 terning). Du må bruke de nye kastene. Du kan bruke Forsterket Formel selv om du allerede har brukt en annen metamagi-effekt under jotningen av formelen.

INSISTERENDE FORMEL

Når du jotner en formel som tvinger andre vesener til å gjøre et redningskast for å motstå effekten kan du bruke tre Yme-ekko på å gi ett vesen påvirket av formelen ulempe på sitt første redningskast for å motstå formelen.

LANGSTRAKT FORMEL

Når du jotner en formel som har rekkevidde på 2 meter eller lengre kan du bruke ett Yme-ekko på å doble rekkevidden til formelen. Når du jotner en formel med rekkevidde berøring, kan du bruke ett Yme-ekko på å gjøre rekkevidden til formelen om til 12 meter for denne jotningen.

SUBTIL FORMEL

Når du jotner en formel, kan du bruke ett Yme ekko på å jotne uten legemlige eller verbale komponenter.

EVNEUTVIKLING

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

JOTUNMERKER

Forskjellige jotnemerkede har forskjellig bakgrunn, der restene av jotnemagi har formet kroppen og jotningen deres på synlig og usynlig vis.

JOTNEKJØD

Jotningen din springer ut fra hendelser i nyere tid. Kanskje du ble født et sted med rester av Utgardsk magi, du vandra inn i en skog der magien utløst i Ragnarok fortsatt raste på jakt etter en kropp å feste seg i, eller du spiste noe du ikke skulle ha spist. Uansett har jotningen satt sitt preg på kroppen din, gjennom å gjøre den hardere og sterkere som en jotun, og i tillegg gitt deg tilgang på deres naturlige magi. Om du ser på dette som en velsignelse eller forbannelse er opp til deg, men ingenting ser ut til å kunne påvirke endringen som markerer deg som en av Jotnekjød.

ARVEN FRA UTGARD

Jotner er vesener med sterkt tilknytning til elementene, og i nivå 1 velger du hvilket element magien din har gitt deg en ekstra tilknytning til. Velg fra listen under. Valget vil bli brukt i senere bonuser fra denne klassen. I tillegg kan du snakke, lese og skrive Jotnemål og har Erfaring i ferdigheten Trussel. Om du allerede har erfaring får du ekspertise.

ELEMENTÆRT OPPHAV

Jotneart	Element
Havjotne	Syre
Fjelljotne	Lyn
Ildjotne	Flamme
Myrjotne	Gift
Isjotne	Kulde

JOTUNHUD

De fysiske endringene Jotun gir kroppen din resulterer i både større utholdenhetsbonus og raskere reaksjoner i kamp. I nivå 1 øker dine maks helsepoeng med 1 og øker med 1 hver gang du går opp i nivå i denne klassen (i tillegg til utholdenhetsbonus og resultat av kast på helseterning.) Rustningsgraden din øker også til 13 + Smidighetsbonus når du ikke har på deg rustning.

ELEMENTTILKNYTNING

På nivå 6 blir du stertere tilknyttet elementet som er forbundet til din jotneart. Du kan derfor legge til Karismabonusen din til skaden du gjør når du jotner formler med samme type elementskade. Samtidig kan du bruke et Yme ekko til å få motstandsdyktighet mot den samme type skaden i 1 time.

JOTNEBLOD

Jotningen din springer ut fra hendelser lenge før din tid. Kanskje fins det en jotne med sterk magi langt bak i ditt familietre, kanskje dine foreldre gjorde en avtale med vetter for å gi deg styrke til å overleve, eller du har blitt utvalgt av skjebnen til å bære jotners magi videre. Uansett har du jotners magi i blodet ditt, på godt og vondt. En ser det ikke på deg, men inni deg kjempes en kamp mot de kaotiske kreftene hver dag. De vil ut og endre verden. Om du tillater det eller ikke er opp til deg.

KAOSKREFTER

Når du velger dette merket på nivå 1 kan magien din utløse kaotiske utbrudd av uteemmet jotun. Med en gang etter at du jotner en formel på nivå 1 eller høyere kan Spillmester be deg kaste en d20. Om du kaster 1, kaster du en d100 og henvender deg til Kaoskrefter-tabellen for å finne tilsvarende effekt som resultatet av kastet.

STRØM AV KAOS

Fra nivå 1 kan du manipulere kaoskreftene i og rundt deg for å få fordel på et angrepeskast, ferdighetsskast eller redningskast. Når du har benyttet denne evnen kan du ikke gjøre det igjen før du har fullført en lang rast. Når som helst etter at du har benyttet deg av denne evnen kan Spillmester be deg kaste for en effekt på Kaoskrefter-tabellen etter at du har jotnet en formel av nivå 1 eller høyere. Du vil da få tilbake bruken av denne evnen.

I SISTE LITEN

På nivå 6 får du evnen til å bruke din kaotiske jotun til din fordel i skjebnesvandre øyeblikk. Når et annet vesen du kan se gjør et angrep-, ferdighet- eller redningskast, kan du bruke reaksjonen din til å bruke to Yme ekko for å trille 1d4 og legge legge til eller trekke fra resultatet (ditt valg) på vesenets kast. Du kan gjøre dette etter at vesenet har kastet, men før noen av effektene fra kastet inntreffer.

KAOSKREFTERTABELLEN

D100

Effekt

- 01-02 Trill på denne tabellen på starten av din tur i det neste minuttet, men ignorer dette resultatet om det kommer igjen.
- 03-04 I det neste minuttet kan du se usynlige skapninger, hvis de er innenfor synsvidde.
- 05-06 Spillmesteren velger og kontrollerer en type seidvette (modron) som dukker opp på et uokkupert sted innenfor 2 meter av deg. Den forsvinner etter 1 minutt.
- 07-08 Du jotner *flammekule* (*Fireball*) i formelnivå 3 sentrert på deg selv.
- 09-10 Du jotner *galdrepiler* (*Magic Missile*) i formelnivå 5.
- 11-12 Trill en d20. Høyden din endres x antall cm lik nummeret på terningen. Om kastet ditt er et oddetall så krymper du, og om det er et partall så vokser du.
- 13-14 Du jotner *forvirring* (*Confusion*) sentrert på deg selv.
- 15-16 I det neste minuttet får du tilbake 5 helsepoeng hver gang din tur starter.
- 17-18 Du begynner å gro et langt skjegg, laget av fjær. Du har det helt til du nyser, hvorpå fjærne eksploderer ut fra ansiktet ditt.
- 19-20 Du jotner *griseri* (*Grease*), sentrert på deg selv.
- 21-22 Skapninger har ulempe på kastet sitt i den neste formelen du jotner i løpet av det neste minuttet som involverer et redningskast
- 23-24 Huden din blir en glødende nyanse av blått. *Fjern forbannelse* (*Remove curse*) kan fjerne denne effekten.
- 25-26 Et tredje øye dukker opp i pannen din og blir der i det neste minuttet. I løpet av denne tiden har du fordel på alle ferdighetskast med Visdom (Speiding) som avhenger av synet.
- 27-28 Alle dine formler som koster en handling å jotne, koster i stedet en bonushandling i det neste minuttet.
- 29-30 Du teleporterer deg opptil 24 meter til et valgfritt, uokkupert sted som du kan se.
- 31-32 Du teleporterer deg til Ginnungagap (*Astral Plane*) til slutten av din neste tur, hvorpå du da returnerer til stedet du tidligere okkuperte eller det nærmeste uokkuperte stedet, dersom det skulle være okkupert.
- 33-34 Maksimer skaden på den neste skadeformelen du jotner innen det neste minuttet.
- 35-36 Trill en d10. Alderen din endres tilsvarende antall år lik nummeret på terningen. Om kastet ditt er et oddetall så blir du yngre, og om det er et partall blir du eldre.
- 37-38 1d6 med flyvende maneter (flumphs), som er kontrollert av Spillmesteren, dukker opp i uokkuperte steder innenfor 24 meter av deg. De er Skrekkslagne for deg og forsvinner etter 1 minutt.

D100

Effekt

- 39-40 Du får tilbake 2d10 helsepoeng.
- 41-42 Du blir forvandlet til en potteplante helt til starten av din neste tur. Mens du er en plante er du Handlingslammet og er Sårbar for all skade. Om du kommer ned til 0 helsepoeng, ødelegges potten din og din originale form trer tilbake.
- 45-44 I det neste minuttet kan du teleportere deg selv opptil 8m som en bonushandling på hver av dine turer.
- 45-46 Du jotner *leviter* (*Levitate*) på deg selv.
- 47-48 En enhjørning, som er kontrollert av Spillmesteren, dukker opp et sted innenfor 2 meter av deg. Den forsvinner etter 1 minutt.
- 49-50 Du kan ikke snakke i det neste minuttet. Om du prøver å prate flyter det rosa bobler ut av munnen din.
- 51-52 Et skimrende skjold flyter i nærheten av deg i det neste minuttet, og gir deg +2 til rustningsgraden din. I tillegg får du immunitet mot *galdrepiler* (*Magic Missile*).
- 53-54 Du er immun mot å bli beruset av alkohol i de neste 5d6 dagene.
- 55-56 Håret ditt faller av, men gror tilbake innen 24 timer.
- 57-58 I det neste minuttet vil hvilket som helst brannfarlige objekt du tar på ta fyr - med mindre objektet blir brukt eller båret av en annen skapning.
- 59-60 Du får tilbake den laveste formelladningen du har brukt.
- 61-62 I det neste minuttet må du rope når du snakker.
- 63-64 Du jotner *tåkesky* (*Fog Cloud*) sentrert på deg selv.
- 65-66 Opptil tre skapninger du velger tar 4d10 lynskade, dersom de er innenfor 12 meter av deg.
- 67-68 Du blir Skrekkslagen for den nærmeste skapningen i nærheten av deg til slutten av din neste tur.
- 69-70 Hver skapning innenfor 24 meter av deg blir usynlig i det neste minuttet. Usynligheten slutter å virke på en skapning så snart den angriper eller joter/seider en formel.
- 71-72 Du blir Motstandsyktig mot all skade i det neste minuttet.
- 73-74 En tilfeldig skapning innen 24 meter fra deg blir Forgiftet i de neste 1d4 timene.
- 75-76 Du gløder med et sterkt lys i en 12 meters radius i det neste minuttet. Enhver skapning som ender turen sin innen 2 meter av deg blir Blendet til slutten av sin neste tur.
- 77-78 Du jotner *forandre kjød* (*Polymorph*) på deg selv. Om du ikke klarer redningskastet blir du om til en sau til formelen tar slutt.
- 79-80 Illusjoner av sommerfugler og blomsterblader svever i luften innen 4 meter av deg i det neste minuttet.

D100

Effekt

- 81- Du kan gjøre en ekstra handling med en gang.
82
- 83- Hver skapning innen 12 meter av deg tar 1d10
84 nekrotisk skade. Du får tilbake helsepoeng som
tilsvarer summen av den nekrotiske skaden du gjør
på de andre skapningene.
- 85- Du jotner *speilbilder* (*Mirror image*).
86
- 87- Du jotner *fly* (*Fly*) på en tilfeldig skapning innenfor
88 24 meter av deg.
- 89- Du blir usynlig i det neste minuttet. I løpet av den
90 tiden kan ingen andre skapninger høre deg.
Usynligheten går bort om du angriper eller jotner
en formel.
- 91- Om du dør i løpet av det neste minuttet, kan du
92 øyeblikkelig komme tilbake til live som om du
skulle ha brukt *reinkarnere* (*Reincarnate*) formelen.
- 93- Størrelsen din økes én størrelse innenfor
94 størrelseskategorien for skapninger, i det neste
minuttet.
- 95- Du og alle skapninger innenfor 12 meter av deg får
96 Sårbarhet for kuttskader i det neste minuttet.
- 97- Du er omgitt av svak, eterisk musikk i det neste
98 minuttet.
- 99- Du får tilbake alle brukte Yme-ekko.
00

DEN JOTNEMERKEDES FORMELLISTE

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

MAGISKE TRIKS (MAGIKS)

PHB Formler

Acid Splash	Syresprøyt
Blade Ward	Klingeforsvar
Chill Touch	Iskalde frysninger
Dancing Lights	Dansende lys
Firebolt	Ildblaff
Friends	Venner
Light	Lys
Mage Hand	Fantomhånd
Mending	Jotnefiks
Message	Beskjed
Minor illusion	Liten illusjon
Poison Spray	Giftgass
Prestidigitation	Tryllekunst
Ray of Frost	Froststråle
Shocking Grasp	Mjølnergrep
True Strike	Sikkert slag

NIVÅ 1

PHB Formler

Burning hands	Brennende Hender
Charm Person	Forheks person
Chromatic Orb	Kromatisk Kule
Color Spray	Blendende prisme
Comprehend Languages	Språkøre
Detect magic	Sans Magi
Disguise Self	Forkle deg selv
Expeditious Retreat	Rask Retrett
False Life	Uekte Liv
Feather Fall	Fjørfall
Fog Cloud	Tåkesky
Jump	Spenst
Mage Armor	Galdrerustning
Magic Missile	Galdrepiler
Ray of Sickness	Sykelig støt
Shield	Skjold
Silent Image	Stillbilde

NIVÅ 2

PHB Formler

Alter Self	Selvforming
Blindness/Deafness	Blindhet/Døvhets
Blur	Luftspeiling
Cloud of Daggers	Dolkesky
Crown of Madness	Galskapens Krone
Darkness	Mørke
Darkvision	Mørkesyn
Detect Thoughts	Sans Tanker
Enhance Ability	Forsterk evne
Enlarge/ Reduce	Forstørre/ Forminsk
Gust of Wind	Vindkast
Hold Person	Hold Person
Invisibility	Usynlighet
Knock	Knakk
Levitate	Leviter
Mirror Image	Speilbilder
Misty Step	Tåkesteg
Phantasmal Force	Bedragende Kraft
Scorching Ray	Sviende Stråle
See Invisibility	Se Usynlighet
Shatter	Knus
Spider Climb	Fri Bestigning
Suggestion	Forslag
Web	Spindelvev

NIVÅ 3

PHB Formler

Blink	Blink
Clairvoyance	Klarsynthet
Counterspel	Kontringsgalder
Daylight	Dagslys
Dispel Magic	Opplösingsgalder
Fear	Frykt
Fireball	Flammekule

Fly	Fly
Gaseous Form	Form av gass
Haste	Hast
Hypnotic Pattern	Hypnotisk mønster
Lightning Bolt	Mjølnerkast
Major Image	Levende bilde
Protection from Energy	Elementbeskyttelse
Sleet Storm	Storm av sludd
Slow	Treghet
Stinking Cloud	Stinkende Sky
Tongues	Galdertunge
Water Breathing	Gjellekraft
Water Walk	Vanngange