



*Regelsæt til*

## **Skovfoged**

*Opdateret: 18. september 2025*

# 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
Hellig Gundst Niv. 1 . . . . .	6
<b>Niveau 2</b>	<b>7</b>
Evne beskrivelse . . . . .	7
Ekstra LP Niv. 2 . . . . .	7
Ekstra NK Niv. 1 . . . . .	7
Helligt våben . . . . .	8
Giv Salve Niv.1 . . . . .	8
Felttog Niv. 1 . . . . .	8
<b>Niveau 3</b>	<b>9</b>
Evne beskrivelse . . . . .	9
Læse og skrive Hellig . . . . .	9

Hellig Gundst Niv. 2 . . . . .	10
Hellig Bueskytte . . . . .	10
Giv Salve Niv.2 . . . . .	10
<b>Niveau 4</b>	<b>11</b>
Evne beskrivelse . . . . .	11
Ekstra LP Niv. 3 . . . . .	11
Hellig Hærge . . . . .	12
Hellig Oase . . . . .	12
Velsignet Våben . . . . .	12
Felttog Niv. 2 . . . . .	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

# 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, men kan bruge alle våben der ikke kræver special ansøgning.

Du kan maksimalt få 8 RP fra rustning, uanset hvor meget rustning du har. Det vil sige at selv hvis du får at vide at du har 13 RP ved tjek ind, så har du kun 8.

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
Indkomst	1
Hellig gundst Niv. 1	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 (hvile bånd). Dette tager 30 sekunder.

*Eksmpel: 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.

## **Hellig Gundst Niv. 1**

Vælg din tro:

- Esselaia
- Ewen
- Ishtar
- Kellwan
- Morwen
- Natur
- Orlek
- Raffael Moordet
- Ånder

Du får følgende effekter:

- Din maksimale mana er nu 10.
- Så længe du er på en hellig grund for din tro, der har et altar vil du have +1 midlertidig LP og din rustning vil reparerer sig selv 1 LP per 5 minutter.
- Du kan kaste alle niveau 1 magier for den gud du har valgt. Har du valgt nature, kan du kaste alle niveau 1 magier kaosdruiden kan kaste. Har du valgt ånder kan du kaste alle niveau 1 magier shamanen kan kaste.
- Så længe du kun kan kaste magier fra din tro, kan du bære runegenstande.

---

<sup>1</sup>Møntfoden i A'kastin.

# Niveau 2

Hvor mange mennesker ville fare vild finder du vej. Din rejse 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
Helligt Våben	1
Giv Salve Niv.1	1
Felttog Niv. 1	2

## Evne beskrivelse

### Ekstra LP Niv. 2

Du har et ekstra liv.

### Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

## **Helligt våben**

Du bruger 4 mana på at gøre dit, eller et våben fra en anden person af din tro, helligt i 15 minutter. Dette skal markeres med et grønt bånd.

## **Giv Salve Niv.1**

Forbered en velsignende salve på et alter for din tro. Du skal velsigne 2 personer med denne salve i et ritual der tager minimum 5 minutter. Du genvinder alt din mana.

## **Felttog Niv. 1**

Drag på felttog til urtedalen eller minen med en gruppe af folk du har givet salve denne spilgang. Når de plyndrer områdets naturlige ressourcer vil de kun skulle flytte 4 sække, i stedet for 5. De der har modtaget salven vil tælle som at miste den.

# 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 Hellig	1
Hellig gundst Niv. 2	2
Hellig Bueskytte	4
Giv Salve Niv. 2	1

## Evne beskrivelse

### 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	Ψ	>	<	Ξ	Ϛ	ϟ	Ϻ	Ϛ	Ϻ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ϻ	Ϛ	ϗ	ϗ	Ѱ	Ϯ	Ѱ	Ѱ	Ҥ	Ѽ	Ҥ	Ѽ	Ҥ

**Figur 4.1:** Helligt alfabet

## **Hellig Gundst Niv. 2**

Du får adgang til alle niveau 2 magier inden for den tro du har valgt.

## **Hellig Bueskytte**

Denne evne kræver evnen Hellig Gundst Niv.1. Så længe du befinder dig ved dit altar 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.

## **Giv Salve Niv.2**

Forbered en velsignende salve på et alter for din tro. Du skal velsigne 4 personer med denne salve i et ritual der tager minimum 5 minutter. Du genvinder alt din mana. De der modtog salve vil have helligt våben i 15 minutter. Dette skal markeres med et grønt bånd.

# 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 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.**

Evne navn	Pris i XP
Ekstra Liv Niv. 3	2
Hellig Hærge	2
Hellig Oase	2
Velsignet Våben	3
Felttog Niv. 2	2

## Evne beskrivelse

### **Ekstra LP Niv. 3**

Du har et ekstra liv.

## **Hellig Hærge**

Denne evne kræver evnen Hellig Gundst Niv.2. Du bruger din tros magt til at overvinde dine fjender. Hvis dit våben er helligt kan du opsuge denne magi ved at bruge 4 mana for at give 5 hellig skade til en fjende. Dette kræver også en bøn på 10 ord. Dit våben er ikke længere helligt, hvis dit våben er helligt fra rune våben vil dette ødelægge runevåbnet. Når du rammer personen siger du følgende kommando: 5 Hellig skade.

## **Hellig Oase**

Denne evne kræver evnen Hellig Gundst Niv.2. Så længe du befinder dig ved dit altar vil folk af samme religion genvinde 1 LP pr 5 min uden for kamp, og præster af din religion (Druider og shamaner, hvis du har valgt natur eller ånder respektivt.) genvinder dobbelt Mana når de prædiker eller meditere ved dit altar. (*Denne evne kan ikke påvirke den samme person flere gange.*)

## **Velsignet Våben**

Denne evne kræver evnen Hellig Gundst Niv.2. Hvis får en niveau 4 magi, der kræver en passende bøn og relevant mana at kaste. Effekten afhænger af din tro:

- Esselaia: Den Fredelige Vej - Denne magi påvirker et nærkamps våben du bruger. Når du rammer en person med dit våben, vil de falde i søvn i 1 minut. Dette gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. Kommando: "Fredens Vej, Søvn, 1 minut".
- Ewen: Mana Dræn - Denne magi kan kun bruges på et nærkamps våben du har. Den næste person du rammer med dette våben vil miste alt deres mana. Også hvis du rammer deres skjold. Kommando: "Mana dræn, mist alt mana."
- Ishtar: Ishtars Vilje - Denne magi kastes på et nærkamps våben du bruger. Når du rammer en person med dette våben, vil de blive påvirket af intens smerte i 10 sekunder. Effekten gælder for de næste 3 slag, eller i de næste 2 minutter, alt efter hvad der sker først. Effekten gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. Kommando: "Ishtars Vilje, smerte, 10 sekunder."
- Kellwan: Kellwans Hammer - Denne magi kan kun bruges på køller eller hamre du har. Når en person rammes af et våben med der har evnen Kellwans hammer falder personen bagover. Denne effekt gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. Kommando: "Kellwans hammer, vælt"

- Morwen: Dødens Klinge - Denne magi kan kastes på et sværd eller spyd du har. Når en præst rammer en spiller med et slag vil dette dræbe den pågældende spiller, uanset deres mængde af liv. Denne effekt gælder IKKE hvis personen bliver ramt på et skjold, og vil også blive brugt. Vær opmærksom på at denne effekt kun er gældende på det næste slag. Når dette slag rammer vil præsten blive påvirket af svaghed<sup>1</sup>. Kommando: "Dødens gave - Død."
- Naturens Vrede - Denne magi kan kastes på et nærkamps våben du bruger. Når du rammer en person med dette våben, vil de miste alt deres RP. Effekten gælder kun på det næste slag og gælder IKKE hvis personen bliver ramt på et skjold. Kommando: "Naturens Vrede, mist alle RP".
- Orlek: Orleks Næve - Denne magi kastes på et nærkamps våben du bruger, og det tillader dig at ophæve en magi, når du rammer noget/nogen med dit våben. Dette gælder på de næste 3 slag, eller i de næste 2 minutter, alt efter hvad der sker først. Denne effekt gælder også hvis personen bliver ramt på et skjold. Kommando: "Orleks næve, ophæv magi"
- Raffael Moordet: Livs Drikker - Denne magi kastes på et nærkamps våben som du bruger. Når du rammer nogen, således at de tager skade, får du selv 1 LP. Dette LP er et du genvinder, så hvis du allerede har fuld LP, virker denne effekt ikke.
- Ånder: Du og en du har give Salve bytter LP som hvis der var kastet Ulvens Pagt.

## Felttog Niv. 2

Drag på felttog til urtedalen eller minen med en gruppe af folk du har givet salve denne spilgang. Når de plyndrer områdets naturlige ressourcer vil de kun skulle flytte 3 sække, i stedet for 5. De der har modtaget salven vil tælle som at miste den.

---

<sup>1</sup>Svaghed gør at man ikke kan kæmpe i 10 minutter. Dette er IKKE en magisk effekt, og hvis den undgås vil du i stedet dø.

# 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 og immun over for Snigmord én gang pr. spilgang.

---

<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 og immun over for Snigmord én gang pr. 3 time.

### **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 besvimmende 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 forbinde 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 tekster 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 til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde.

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.

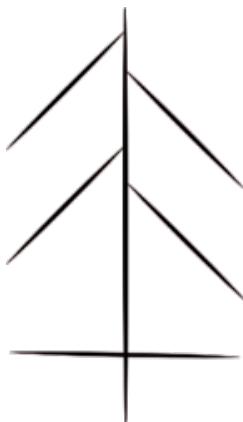
Speciale er en evne, der kun kan købes én gang per karakter. Det vil sige, hvis du køber evnen på en karakter, som er kriger, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

## **Urtesamler**

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

Denne rune siges at være den ældste rune, der eksisterer. Dens kræfter bruges med ofensivt henblik. Dette var også den første rune, som thanen Even Úhr Krezz opdagede,

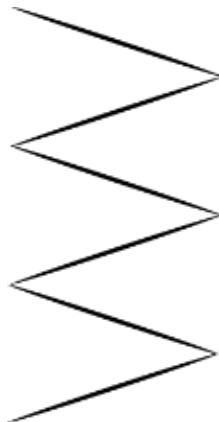
da han fandt runernes kraft dybt i sit folks bjerge.



**Figur 5.1:** Nagerune

### **Elementrune**

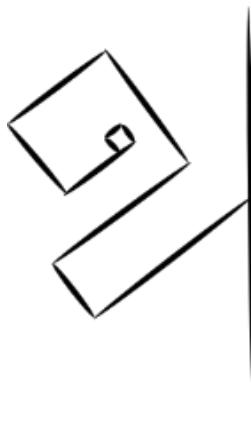
Denne rune besidder alle elementernes krafter. Hvordan den er opstået ved ingen præcist, men dværgene har dog legender, der fortæller om et uhyre, som levede i fortiden som skabte denne rune. Elementrunens krafter kan være både offensive og defensive.



**Figur 5.2:** Elementrune

### **Jernrune**

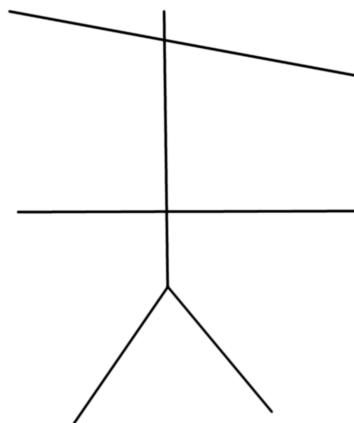
Denne rune er skabt til beskyttelse. Ifølge legenden blev den skabt af thanen Altika, som levede generationen efter Even Úhr Krezz. Til tider er denne rune også kendt for at have helbredende egenskaber.



Figur 5.3: Jernrune

### 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 5.4: 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 opnæve en magi, hvis du rammer en person eller barriere med dette våben. Du kan ikke opnæve magiske genstande, såsom talisamer 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 godtning, 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 samlet antal rune genstande du må have på dig. Denne rune kan sættes på alle torturinstrumenter.

**Ingredienser:** 1 Nagerrune, 1 Enhjørningeblod.

### Runerustning: Dragens Rustning

**Effekt:** 2 gange pr. scenarie kan du ved at berøre nogen bruge kommandoen: "Dragield – 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 Jernrunner.

### Runerustning: Jordens Rustning

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

**Ingredienser:** 2 Jernrunner, 2 Elementrunner, 1 Flagermuse godtning.

### **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 Enhjørningeblad.

### **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.