



## Evnerne

Karakterne har 12 evner, fordelt i 6 talenter og 6 kundskaber. Evnerne kan ikke bliver højere end 20.

Karateren bruger sine evner hver gang mesteren vurderer, at handlingen kan udløse en spilrelevant konsevns.

Mesteren bestemmer en grad, ruller to sekssidede terninger og lægger til den valgte grad.

LET	+0
NORMAL	+5
VANSKELIG	+10
SVÆR	+15
HÅRD	+20
URIMELIG	+25
EPISK	+30

Spilleren ruller to sekssidede terninger og lægger resultatet til den evne, som benyttes.

Spilleren skal opnå mesterens grad for at gennemføre handlingen uden yderligere omkostninger

## FOKUS

Karakteren kan bruge fokus til at forbedre et rul. For hver tilstand karakteren ofrer i den tilstand karakteren kan udføre fokus med, får karakteren +3 point til sit evnerul.

## KARAKTERUDVIKLINGEN

Når karakteren ruller dobbelt 5 eller dobbelt 6 på terningerne, stiger den evne, som benyttes med +1 point. Hver gang en evne stiger 1 point, noteres det i skæbne (stopurene).

## FORBEDRINGERNE

Hver evne har 4 forbedringer, noteret som symboler til højre for hver evne. Når en evne opnår 5, 10, 15 og 20 point, kan karkateren frit vælge en af evnens forbedringer med det samme. Det gælder dog ikke sjæl (flammen).

## TILSTANDSLOFT

Symbolerne Dråbe (liv), Hjerte (helbred), Lyn (kraft) og Diamant (psyke) giver +1 loft i tilsvarende tilstand

## TASKE

Ved at vælge en taske, låses op for et nyt grejfelt.

## EKSPERTISE

Stjernen kan give karakteren et ekstra ekspertisefelt, som straks må udfyldes af en ekspertise karakteren har adgang til. Karakteren har altid adgang til eksperter fra blodarv og personlighed. Med 5 point i en evne, får karakteren adgang til evnens ekspertise. Med dannelser, får karakteren adgang til dannelsens ekspertise.

## PRYGL

Stjernen kan give karakteren bedre prygl, for at blive bedre til at slås.

## MARKEDERNE

Stjernen kan give karakteren adgang til enten det forbudte eller det okkulte marked. Det kræver to stjerner.

## FOKUS

Stjernen kan benyttes til at få fokus i en ny tilstand. Det kræver to stjerner.

## RUNDEN

Når mesteren ruller en grad, begynder en runde. En runde kan dog godt indeholde flere grader. Hver runde kan karakteren:

### 1. EVNERUL

Udfør ét evnerul. Ved flere grader gives ét evnerul til hver.

### 2. EKSPERTISE

Udløs valgfrie eksperter. Den samme ekspertise kan kun bruges én gang.

### 3. REAKTION

Give eller bruge et grej eller farmaka, eller udføre handling, der ikke kræver evnerul.

## EKSPERTISER OG GREJ

Effekter karakteren kan få, der enten udløses ved at bruge en tilstand, opnå et bestemt rul, i privaten eller automatisk. Ekspertiser og grej virker den runde de udløses.



## PRIVATEN

Når en karakter er steget 5 point i evnerne og har 5 markeringer i skæbne (stoppurene), skal alle karakterer i Privaten.

## Lære

Får +1 i lige så mange valgfri evner, som antallet af umarkerede skæbnefeltter (stoppure).

## INDTÆGT

Får +10 penge for hver stjerne i levned.

## UDGIFT

Betale for karakterens grej, også grej karakteren ikke har på sig. Grej der ikke betales for, slettes.

## OMSKOLING

Skift én ekspertise ud med en anden, karakteren har adgang til.

Når privaten er afviklet, sletter alle spillere samtlige markeringer i skæbne (stoppurene).

## VALUTA

Der findes seks forskellige valuta, der anerkendes i alle stater. Valutaer udskrives af bankerne og holdes under strengt opsyn af Kapitalen i Asit Dur, der altid sikrer, at valutaerne er lige meget værd. Den rolgornske valuta Kakler, udskrives af staten og anerkendes ikke af Kapitalen eller de øvrige banker. Kakler kan kun benyttes i Rolgornia. Til hver valuta er knyttet en "mønt", som det kaldes. Én "mønt" er 1/100 dele af den større valuta. Generelt benyttes "mønt" kun som rollespils element og indgår i konceptet om levned.

Valmark (Nobler) - Noxius  
Halvmåner (Bønnespån) - Rumanoth  
Runkler (Tillion) - Kurien  
Rigsdaler (Skilling) - Algundur  
Stekler (Thaler) - Triptagon  
Kroner (Øre) - Ligaen  
Kakler (Skiver) - Rolgornia

## TID

I LEF er tid en flydende størrelse, der styres af det dramatiske og det praktiske. Det er mesteren alene, der bestemmer hvor lang tid en runde varer. Runderne kan sagtens variere i tid i samme handlingssekvens eller kamp, men oftest er det underordnet hvor længe en runde varer. Den er lang nok til at karakteren kan udføre flere ting i kraft af sit evnerul, sit grej og sine ekspertiser. Evnerullet indbefatter at karakteren forsøger alle muligheder for at udføre handlingen. Hvis det ikke lykkedes, så er det fordi alt er prøvet uden succes. Runden kan altså tage længere tid når karakteren ikke klarer evnerullet, end når det klares.

## PENGE

Mange udgifter til fornødenheder, tjenester, ting og bolig, dækkes af karakterens Levned, mens køb af og udgift til grej betales med penge. Levned bestemmer både hvad karakteren kan købe sig til, og i hvilken kvalitet. Der må altså også betales med penge, hvis karakteren ønsker noget i højere eller dyrere kvalitet, end levned dækker.

## FORNØDENHEDER

Livsnødvendige fysiske behov som mad og drikke.

## TJENESTER

Hyrevogn, sporvogn, luftskib, kro, restaurant, hotel, kulturelle oplevelser; sport, museer og teatre.

## TING

Udstyr, der ikke giver effekt, men har en rollespilmæssig anvendelse; aviser, tøj, smykker, ure, briller, fyldepenne, skrivemaskine, møbler og lignende.

## BOLIG

Udgifter til bolig. Fra usle værelser til store herskabeligheder og huse. Det gælder ikke slotte, borge, paladser og lignende.

### LEVNEDE 2

Billige fornødenheder og ting

### LEVNEDE 4


Jævne fornødenheder, ting og tjenester


### LEVNEDE 6


Gode fornødenheder, ting, tjenester og bolig


### LEVNEDE 8


Eksklusive fornødenheder, ting, tjenester, bolig


 **KARAKTER**  
Navn, alder, data


 **LIV**  
Fysiske skader


 **MODTRÆK LIV**  
Afværger kampevne liv


 **BLODARV**  
Avarin, NemaL, Rakker osv.


 **HELBRED**  
Sundhedstilstand


 **MODTRÆK HELBRED**  
Afværger kampevne helbred


 **PERSONLIGHED**  
Beleven, Praktisk, Ilter osv.


 **KRAFT**  
Fysisk udmattelse


 **MODTRÆK KRAFT**  
Afværger kampevne kraft


 **DANNELSE**  
Her noteres dannelse


 **PSYKE**  
Mental udmattelse


 **MODTRÆK PSYKE**  
Afværger kampevne psyke

 **OKKULTE MARKED**  
Adgang til det okkulte marked


 **MODTRÆK BRUD**  
Afværger kampevne brud


 **FORBUDTE MARKED**  
Adgang til det forbudte marked


 **MODTRÆK GIFT**  
Afværger kampevne gift


 **SPECIALE**  
Brug en evne to gange til dannelser


 **EKSPERTISE**  
Karakterens ekspertiser


 **GREJ**  
Karakterens grej


 **SJÆL**  
Kan kun vælges ved evne 20


 **FORBANDELSE**  
Ekspertise kan ikke anvendes


 **BRUD**  
Grejfelt kan ikke anvendes

 **GIFT**  
Farmaka kan ikke benyttes

 **SKÆBNE**  
Noteres når evne stiger

 **UDBYTTE**  
Karakterens udbyttesloft

 **UDGIFT**  
Hvad karakteren skal betale

 **INDTÆGT**  
Hvad karakteren tjener