



HANDELSEVNER	3
Handel (max. 5 niveauer indenfor 3 områder).....	3
Tvungen handel (max. 5 niveauer).....	4
LÆGEEVNER	5
Helbrede (max. 5 niveauer).....	5
Tappe blod/Overføre blod.....	7
SMEDEEVNER	8
Smedekunst (max. 5 niveauer).....	8

HANDELSEVNER

Handelsfolk er en vigtig del af LV. De sørger for at skaffe komponenter til magikere, alkymister, smede og læger, sådan at disse kan fremstille varer enten til eget brug eller til glæde (og frygt) for andre. En vaks handelsperson kan altid skaffe de komponenter du har brug for og ofte til en god pris. Der er meget handel med komponenter i LV og de dygtigste handelsfolk er blandt nogle af de rigeste personer i Skovpasset.

Handel (indenfor max. 3 områder pr. karakter)

Disse evner giver dig mulighed for at få udleveret komponenter der bruges til mange forskellige ting. Din evne bestemmer hvor mange og hvilken slags komponenter du kan få udleveret ved hver "Udlevering" under et LV. Du finder tidspunkterne for udleveringerne på opslagstavler og ved de relevante boder.

Indenfor Handel er følgende områder tilgængelige, som hver betragtes som en selvstændig evne. Du må kun vælge op til max. 3 områder (ud af de 6) efter eget valg. Hvert af disse områder kan købes op til Niveau 5 og derfor kan du maksimalt bruge (3x15 EP) 45 EP indenfor denne evne.

Du får ud

Du får udleveret 1 komponent pr. niveau pr. område pr. udlevering (blandt 2 mulige komponenter). Det er altid tilfældigt hvilke af de 2 komponenter du får udleveret, uanset hvilket niveau du har indenfor det givne område..

Handelsområde	Indeholder Komponenterne
Element	Malm og Svovl
Mystik	Urter og Ekstrakt
Okkult	Talisman og Svampe
Natur	Træ og Mos
Rune	Sten og Krystal
Skrift	Blæk og Pergament

Tvungen handel (max. 5 niveauer)

Med denne evne kan du tvinge en anden person til at udveksle komponenter med dig, selvom de ikke ønsker det. Udvekslingen foregår altid i 1 til 1 forhold.

Du vælger selv hvilke komponenter du vil give til din modpart og hvilke komponenter du vil have fra vedkommende. Hvis din modpart ikke har den komponent du søger, så må du vælge en anden. Man kan kun udveksle almindelige komponenter med denne evne. Denne evne kan **ikke** bruges til at udveksle legendariske komponenter.

Bemærk: Du kan kun lave en tvungen handel med den samme person én gang pr. LV og personen vil huske at du tvang vedkommende til at handle med dig. En tvungen handel som er påbegyndt kan **ikke** stoppes. Det er først når handlen **er** gennemført, at eventuelle “uretfærdigheder” kan påpeges!

Du kan max. udveksle et antal af komponenter efter følgende tabel.

- Niveau 1: udveksling af 1 komponent.
- Niveau 2: udveksling af 3 komponenter.
- Niveau 3: udveksling af 6 komponenter.
- Niveau 4: udveksling af 10 komponenter. Du kan derudover tvinge folk til at betale dig 10 Korint i stedet for at udveksle en komponent, hvis du hellere vil have penge.
- Niveau 5: udveksling af 15 komponenter. Du kan derudover opkræve 2 Korint pr. almindelige komponent du udveksler med din modpart. Ydermere har du mulighed for at tvinge en alkymist til at udveksle én alkymiseddel for 2 almindelige almindelige komponenter eller tvinge en smed til at udveksle én smedekomponent for 2 almindelige komponenter.

LÆGEEVNER

Lægen er den eneste karaktertype som kan helbrede andre karakterer i felten uden omkostninger for sig selv. De er de bedste og mest alsidige helbredere i LV og har også evnen til at genoplive folk som er

døende. Men det er omkostningsfuldt at være læge, så de sårede bør altid sikre sig, at de har nogle Korint på sig hvis de skulle komme til skade eller holde sig god ven med en dygtig læge.

Helbrede (max. 5 niveauer)

Som læge kan du hurtigt træde til i akutte situationer og redde patienter fra livstruende omstændigheder.

Du kan helbrede dig selv eller din patient et antal livspoint (LP) svarende til dit niveau i Helbrede (max 5). Du må gerne bruge evnen flere gange på samme patient, hvis du ikke formåede at helbrede alle sårene i første omgang. Med denne evne kan du også helbrede Udøde.

Når du helbreder skal du bruge forbindinger og komponenter. Forbindingerne laves af lange afrevne stykker stof (gerne i hvidt) og du skal selv medbringe dine egne forbindinger. Vi har lidt ekstra i arrangør-gården hvis du glemmer det, men vi kan ikke garantere at vi har nok.

Hver forbindelse helbreder et antal sår svarende til dit niveau og kræver også komponenten "Urter". Hver forbindelse skal derfor "fyldes" med 1 Urter.

Når en forbindelse er blevet lagt, skal der gå X antal minutter svarende til antallet af forbindinger på patienten før vedkommende er helbredt. Når tiden er gået tages forbindingerne af og komponentkortene rives over. Forbindingerne kan bruges igen med det samme.

Eksempel: Spiller A er læge og har evnen Helbrede på niveau 2. Spiller B har netop været i kamp og har mistet 5 Livspoint. Da spiller A kan helbrede 2 LP pr. forbindelse, kræver dette 3 forbindinger og 3 Urter. Spiller A lægger de 3 forbindinger på Spiller B. De venter nu begge i 3 minutter, hvorefter Spiller A fjerner forbindingerne og river komponentkortene over. Spiller B er nu helbredt og kan fortsætte som før.

På niveau 3 kan du udover at helbrede 3 Livspoint pr. forbindelse også helbrede sygdomme. Sygdomme dukker op fra tid til anden og der kræves ofte særlige behandlinger og komponenter for at kurere en given sygdom. Der findes ikke en færdiglavet facit-liste over sygdommene, så de kan variere meget fra tid til anden. Lægemesteren vil på et tidspunkt få kuren fra arrangør-gården og gennem rollespil, kan vedkommende afsløre de enkelte ingredienser overfor de læger som researcher en kur.

På niveau 4 kan du udover at helbrede 4 Livspoint pr. forbindelse også kurere tilstande og gifte som er skabt gennem alkymibrygge (**ikke** eliksirer) uanset deres niveau. Normalt er det kun alkymibryggen "Modgift" (Alkymi niveau 5) der kan kurere denne slags. For at kurere en given tilstand eller gift kræver det, at du bruger de samme komponenter som i alkymibryggen der forårsagede tilstanden. Dette betyder, at du ofte bliver nødt til at opsøge en alkymist som har opskriften til den pågældende alkymibryg, før du kan hjælpe din patient. Du får dermed ikke på forhånd at vide hvilke komponenter der bruges til den enkelte alkymibryg eller gift; den viden må opsøge og nedskrive selv. I det komponenterne rives over, helbredes patienten med det samme.

På niveau 5 kan du udover at helbrede 5 Livspoint pr. bandage også genoplive **andre** karakterer hvis de er døende. Du kan **ikke** genoplive udøde **eller dig selv**.

For at kunne genoplive en døende karakter, må det ikke være mere end 15 minutter siden at vedkommende blev forsøgt karakterdræbt. Vær opmærksom på, at de 15 minutter startede i det øjeblik karakteren blev forsøgt dræbt og ikke i forhold til hvornår karakterskemaet blev revet over.

Bemærk: Når en døende karakter er i din varetægt, det vil sige når du er ved at klargøre komponenterne til genoplivningen ved siden af patienten, vil tiden stoppe, men ikke nulstilles! Karakteren vil ikke forværres yderligere, så længe du er i nærheden og aktivt arbejder på dem. Fjernes du fysisk fra vedkommende, vil tiden fortsætte og når den 15 minutter, vil karakteren dø. Det kan derfor være farligt at forstyrre en læge mens vedkommende er ved at genoplive en døende karakter!

For at starte genoplivningsprocessen skal du bruge følgende komponenter:

- 2 Urter til at dulme smerten.
- 2 Blæk til at desinficere og rense såret.
- 2 Mos til at stoppe blødningen og sænke hævelsen.
- 2 Svovl til at vække karakteren og få vedkommende på benene igen.

Alle disse ting, i alt 8 komponenter af 4 sæt, sættes fast med mindst 4 bandager; 1 bandage for hvert punkt/sæt.

Hvis en patient er blevet karakterdræbt ved, at man har fjernet vedkommendes sidste blodkort, skal der tilføjes en dosis blod, for at kunne genoplive karakteren.

Herefter skal du føre den nu genoplivede karakter op til GM-gården
(Se grundregler - Når du bliver genoplivet)

Hermed kommer personen til live med 0 (nul) livspoint og vil være hårdt såret, indtil vedkommende bliver helbredt.

Bemærk: Du kan ikke bruge denne evne til at genoplive en karakter hvor der er blevet rollespillet en eller flere af følgende ting: Karakteren er blevet brændt, har fået hoved hugget af, hjertet og andre livsvigtige organer er skåret ud, hjernen er fjernet, kropsdele er spredt i alle retninger og andre lignende ting som ødelægger kroppen i en grad, hvor den ikke kan repareres.

Tappe blod/Overføre blod

Med denne evne kan du tilføje eller fjerne blod fra en anden karakter.

Beholder

Egne glasflasker eller lignende beholdere skal medbringes, som rummer 200-500 ml, og indeholder rød væske.

Glasflasker indeholder kun blod, når et blodkort sidder fast på flasken.

En beholder, uanset størrelse, kan kun indeholde et blodkort i forbindelse med denne evne.

Udførelse

Vedkommende, som der tappes eller overføres blod fra/til, skal ligge helt stille (frivilligt eller ufrivilligt).

Derefter skal du i 2 minutter rollespille at du tapper eller overføre blod til en person (tæl 120 LV'er).

Tappes der blod, rives ét blodkort af fra vedkommendes karakterskema og sættes fast på glasflasken.

Tappes en persons sidste blodkort, og blodkortet er revet ud, gælder reglerne for karakterdrab. (Se Grundregler - Karakterdrab)

Overføres der blod, gives blodkortet fra glasflasken til vedkommende, som de skal opbevare sammen med deres karakterskema.

Begrænsninger

- Der kan kun tappes/tilføjes 1 blodkort ad gangen på én person, når du bruger evnen.
- Der kan ikke overføres blod fra person til person - Det skal gå gennem en glasflaske.
- Det er ikke muligt at tilføje mere end 2 blodkort til en karakter.
- Blodkort i beholdere, holder kun det LV, som blodet er blevet tappet.
- Alt blod man ønsker at opbevare udover de to, som kan være i karakteren/karakterskemaet, skal opbevares i flasker eller lignende beholdere, herover beskrevet.

SMEDEEVNER

I LV er en smed ikke kun en simpel grovsmed, da vedkommende på de højeste niveauer også får evnen til at skabe magiske genstande. Smeden kan derudover fremstille smedegenstande af nogle særlige smedekomponenter som kun de selv kan fremstille. En smed påtager sig ofte én specifik opgave ad gangen og er de eneste karakterer der kan lave magiske artefakter.

Smedekunst (max. 5 niveauer)

Denne evne gør dig i stand til at lave særlige smedekomponenter, genstande og artefakter (magiske genstande).

Smedekomponenter

Smedekomponenter er en helt særligt type af komponenter som kun smeden kan lave og de bruges i fremstillingen af smedegenstande og artefakter. Disse særlige komponenter dannes ved at "smelte" almindelige komponenter sammen og består af følgende:

- **Fragment** - dannes af krystal
- **Aske** - dannes af Pergament
- **Kul** - dannes af Træ
- **Olie** - dannes af Ekstrakt
- **Perle** - dannes af Talisman
- **Jern** - dannes af Malm

Dit niveau i Smedekunst afgør hvor mange almindelige komponenter der skal smeltes sammen, før du kan danne én smedekomponent, hvilket du kan se herunder:

- På Niveau 1 kræver det 4 komponenter at danne 1 smedekomponent.
- På Niveau 2 kræver det 3 komponenter at danne 1 smedekomponent.
- På Niveau 3 kræver det 2 komponenter at danne 1 smedekomponent.
- På Niveau 4 kræver det 1 komponentet at danne 1 smedekomponent.
- På Niveau 5 kræver det 1 komponenter at danne 1 smedekomponent.

En smedekomponents pris kan variere alt efter udbud og efterspørgelse. Spørg evt. på markedspladsen, hvad nuværende pris er.

Smedegenstande

En smed kan fremstille alle typer af smedegenstande uanset niveau i Smedekunst. "Sværhedsgraden" ligger i antallet af smedekomponenter der skal bruges på en given genstand, som beskrevet ovenfor. På niveau 4 kan smeden derudover fremstille artefakter i samarbejde med en magiker der kan ritualmagi eller en tilbeder som kan udføre en ceremoni. Niveau 5 gør at smeden kan fremstille artefakter uden hjælp fra andre.

Nogle Smedegenstande har en styrke som skal overskrides før man kan fjerne den givne genstand. Styrken har **ikke** et fastlagt niveau, da dette fastsættes af smeden (og kunden) når komponenterne rives over og genstanden fremstilles. For hvert niveau en given genstande skal have, skal der betale et tilsvarende antal komponenter, som du kan se herunder. Der findes også smedegenstande som ikke har en styrke.

Eksempel: Den lokale smed ønsker at fremstille en lås på styrke 10. Vedkommende har Smedekunst på niveau 3. Da låsen er styrke 10, kræver dette 10 Jern. Jern fremstilles af Malm og med Smedekunst på niveau 3, kan smeden omdanne 2 Malm til 1 Jern. Så i alt skal smeden have adgang til 20 malm, før produktion kan sættes i gang.

Smedegenstandene som en smed kan fremstille er følgende:

- **Lås** - kræver 1 Jern pr. styrke. Har 1 tilhørende nøgle.
En lås kan sikre kister, døre og teltåbninger. Man kan **ikke** sætte en lås på en taske eller pung. Det er kun den kriminelle evne "Dirke låse" der kan åbne en lås uden nøglen og det kræver både færdighed og tid at kunne åbne en stærk lås.

På "låsesedlen" skal der tydelig stå låsens styrke og en unik kode. Denne kode skal også skrives på nøglen. Bliver nøglen væk er det ærgerligt og så må låsen dirkes op. Med en nøgle kan låsen åbnes og lukkes så ofte man vil, men bliver låsen dirket op, så går den permanent i stykker. Vi anbefaler at koden indeholder smedens initialer og mindst ét tal. Symboler og figurer er også tilladt.

En lås og nøgle har ingen udløbsdato. Der kan højst være en lås på én teltåbning, dør eller kiste. En smed kan ved låsens tilblivelse lave ekstra nøgler til den samme lås for 1 Jern for hver nøgle. Man kan **ikke** lave ekstra nøgler når låsen først er fremstillet.

- **Mekanisk fælde** - kræver 1 Olie og 1 Fragment pr. skade som fælden skal give.
En mekanisk fælde giver skade svarende til smedens evne i Smedekunst!

Dette betyder at en smed med niveau 1 i Smedekunst kan lave en mekanisk fælde som giver 1 i skade og en smed med niveau 5 i Smedekunst, kan lave en mekanisk fælde som giver 5 i skade.

Denne fælde kan **kun** placeres på en lås og giver personen som prøver at bryde låsen op, skade som ikke kan undgås. Man kan altså **ikke** sætte en fælde på en taske eller pung.

Hvis der er en mekanisk fælde på en given lås, skal dette skrives på "låsesedlen". Karakterer som har evnen "Dirke låse" på niveau 4, kan bruge tid på at fjerne en mekanisk fælde. Når fælden er blevet udløst er den brugt. Hvis du har nøglen til en lås med en mekanisk fælde, vil du **ikke** udløse fælden når du låser låsen op. En mekanisk fælde har ingen udløbsdato. Der kan højst være en mekanisk fælde på én teltåbning, dør eller kiste.

- **Futteral** - kræver 1 Aske pr. komponent som skal sikres.

Et futteral er en særlig pung, som kun ejeren kan åbne og lukke og det kan ikke fjernes fra ejeren. Dette betyder, at man ikke kan stjæle futteralet eller indholdet selv om futteralet ligger på et åbent sted.

Bemærk: Du skal som spiller selv sørge for at have en ekstra pung med, som en smed derefter kan lave om til et futteral. En spiller kan **kun** eje 1 futteral ad gangen.

Et futteral kan skjule almindelige komponenter, legendariske komponenter, alkymisedler og smedekomponenter!

For hver aske som futteralet imprægneres med, kan futteralet indeholde 1 komponent. Så hvis der er brugt 10 Aske, kan futteralet indeholde 10 Komponenter. Et futteral kan ikke opgraderes løbende, så ønsker man at kunne skjule flere komponentkort, skal man lave det gamle futteral om til et nyt. Et futteral bliver deværre hurtigt slidt og dermed holder et futteral kun i det pågældende LV hvor det blev fremstillet.

- **Håndjern** - Kræver 1 Jern og 1 Olie.

Et håndjern består af en sort snor eller kæde, som brugeren selv skal medbringe. Smeden kan herefter lave disse om til et håndjern. Det skal bindes let om begge håndlæd, sådan at bæreren af sikkerhedsmæssige årsager nemt, kan rive det af.

Den der bærer håndjernet kan umiddelbart ikke selv tage det af. Dette kan kun gøre af andre spillere. Et håndjern er ikke en særlig avanceret mekanisme, så efter 10 minutter vil offeret dog gennemskue hvordan man kan løse det op og dermed kunne fjerne det selv. Hvis andre åbner håndjernet før de 10 minutter er gået, vil det ikke gå i stykker, men lykkes det bæreren selv at åbne det efter 10 minutter, vil håndjernets mekanisme gå i stykker og dermed

ødelægge håndjernet. Snoren eller kæden kan dog genbruges i fremstillingen af et nyt håndjern.

Et håndjern forhindrer bæreren i at bruge sine evner og gøre fysisk modstand.

Håndjern kan ikke påføres en lås eller fælde af nogen som helst slags.

Et håndjern holder kun i det pågældende LV.

- **Engangskanyle** - Kræver 1 Perle og 1 Fragment.

Denne kanyle fungerer og bruges som almindelige kanyler (se under "Alkymi"), men kan kun anvendes én gang. Engangskanyler kan fyldes op med én alkymibryg eller ét blodkort.

Når kanylen fremstilles, skal komponentkortet Perle, foldes som et kræmmerhus.

Man behøver ikke at hælde en alkymibryg eller blod ned i engangskanylen med det samme.

Når man ønsker at fylde engangskanylen tages sedlen fra flasken og foldes som et kræmmerhus og lægges derefter ned i engangskanylen. Den er nu klar til brug.

Efter engangskanylen er brugt, rives Perle-komponentkortet over og alkymisedlen eller blodkortet gives til personen som kanylen blev brugt på.

Engangskanyler kan skjules med den kriminelle evne "Skjul våben".

Engangskanyler holder kun i det pågældende LV.

- **Knojern** - kræver 1 Jern og 1 Kul for hvert nævekampspoint.

Når du fremstiller et knojern skal du først beslutte dig for, hvor mange point ekstra det skal tilføje til Nævekamp. Herefter rives komponenterne over og antallet af nævekampspoints skrives på en tilhørende "Knojerns seddel".

Et knojern kan aldrig tilføjes flere point end smedens evne i Smedekunst x 2!

Dette betyder at en smed med niveau 1 i Smedekunst kan lave et knojern på max. 2 ekstra nævekampspoints og en smed med niveau 5 i Smedekunst, kan lave et knojern med max. 10 ekstra nævekampspoints.

Spillere der bruger knojernet **skal** have handsker eller lignende på deres hænder for at vise, at de bruger et knojern, men sedlen behøver ikke at hænge på handsken. Den skal dog kunne fremvises hvis det efterspørges. Et knojern "dækker" begge hænder.

Knojern som allerede er fremstillet, kan **ikke** opgraderes. Ønsker man et stærkere knojern, så skal der laves et nyt.

Knojern kan **ikke** forbedre nævekampspointene for en spiller som er påvirket af Naturmagi-formularerne "Kløer" og "Bæst".

Et knojern holder kun i det pågældende LV.

- **Bjørnefælde** - Kræver 1 Jern og 1 Aske.

For at lave bjørnefælder skal du selv medbringe snor hjemmefra.

En bjørnefælde laves af en "tyk" snor (tykkelse svarende til omkredsen af en finger), med en længde på 2 meter. Snoren lægges i en rundkreds og enderne bindes sammen og tilføres en "Bjørnefælde-seddel". En bjørnefælde kan også laves som en "mine" af bobleplast med falsk græs ovenpå og bør i dette tilfælde have en omkreds på ca. 60 cm, samt en tilhørende bjørnefælde-seddel.

En bjørnefælde kan kun lægges på jorden og kan ikke lægges på jorden midt i en kamp. Når offeret træder ind i cirklen vil vedkommende med det samme få 1 i skade, som ikke kan undgås. En bjørnefælde går i stykker efter den er blevet udløst og holder kun i det pågældende LV hvor den blev fremstillet. Snoren kan genbruges til at lave nye bjørnefælder.

Porte

Smedekunst kan også bruges til at reparere porte med. Det kræver 3 skud fra en kanon at ødelægge en port. Der skal bruges 4 træ og 2 jern pr. skadespoint der skal repareres. Hvis porten har fået 3 skud kan den ikke repareres og derfor skal der fremstilles en ny port. En ny port kan bygges for 12 træ, 6 jern og 1 olie (til at smøre hængslerne).

Alkymistbrygge

Nogle gange skal en smed samarbejde med alkymister, da disse er i stand til at lave alkymibrygge som ødelægger ting der skal repareres. Der vil altid stå i alkymistens opskrift hvilken komponent der skal bruges til at reparere en given genstand, men det vil være dig som smed der udfører det fysiske arbejde med at påføre bryggen og selve reparationen. Det kræver intet andet udover lidt rollespil at reparere disse ting og alkymisten vil fortælle dig hvad der er brug for.

Artefakter

En smed på niveau 4 og 5, kan også fremstille artefakter. Disse særlige magiske genstande er dyre at lave og kræver ofte tid og flere personer udover dig selv. Før en smed kan lave en artefakt skal denne godkendes af en arrangør i arrangør-gården. Du skal medbringe den fysiske genstand som artefakten skal laves af, have tænkt over hvad artefakten skal kunne og hvilke komponenter du havde tænkt dig at bruge. I arrangør-gården har vi forskellige genstande som du også kan bruges til artefakter, men vi kan ikke garantere for hverken udvalget eller kvaliteten.

På niveau 4 skal en magiker med evnen ritualmagi eller en tilbeder som kan udføre ceremonier, være med i fremstillingen af artefaktet. Fremstillingen af artefaktet vil tælle som et af de ritualer/ceremonier som vedkommende kan skabe under det givne LV. På niveau 5 behøver du ikke hjælp fra en magiker eller en tilbeder.

Artefaktet fremstilles således:

- Artefaktet lægges på et bord eller lignende overflade sammen med komponenter der svarer til materialerne i artefaktet. Du må også gerne bruge smedekomponenter, smedegenstande, Korint og legendariske komponenter der dukker op i LV fra tid til anden. Så længe det giver mening at bruge en given komponent, er den tilladt.
- Herefter placeres komponenterne, sådan at de passer med artefaktets fysiske form og størrelse. Et almindeligt komponentkort er 9 cm i længden, så et kortsværd på 60 cm, skal derfor dækkes af 6 "jern" komponentkort. Bredden af sværdet, når det ligger på et bord, skal også dækkes af kortene. På denne måde afgør artefaktets ægte fysiske størrelse, antallet af materialer der skal bruges til at fremstille det. En ring vil derfor kræve færre komponenter end et sværd. Så en træstav kræver f.eks. at man lægger "Træ" komponentkort ud i stavens fulde længde. Er der også en ædelsten på artefaktet, skal der tillægges et "krystal" komponentkort. Er der metaldele kan disse dækkes af Malm-komponentkort eller Korint. Artefaktet skal dækkes så vidt som muligt.
- Når alle komponenter er placeret skal du, enten sammen med ritualmagikeren, tilbederen eller alene alt efter dit niveau i Smedekunst, begynde at rive dem over, samtidigt med at du rollespiller, at komponenterne bliver smedet om til et artefakt. Du har nu den fysiske del af artefaktet, men mangler den magiske komponent.
- Nu er artefaktet klar til at modtage dets magiske evner. Her skal du være kreativ, for de særlige evner i et artefakt kommer ikke af sig selv. Hvis der findes en formular eller en alkymbryg som ligner det artefaktet skal kunne skal denne tilføjes, enten ved at en magiker kaster den pågældende formular på artefaktet, igennem en skriftrulle eller ved at en alkymist har givet dig en relevant bryg. Hvis artefaktet skal kopiere en evne, er prisen 100 Korint pr. niveau (f.eks. Helbrede på niveau 3 koster 300 Korint). Ønsker du noget mere kompliceret og eksotisk, kan en ritualmagiker lave et ritual over dit artefakt eller en tilbeder udføre en ceremoni, og på den måde give artefaktet, den ønskede effekt. Sidstnævnte kræver ritualmesterens eller trossemesterens tilladelse alt efter om du bruger et ritual eller en ceremoni. Ritualet og ceremonien skal overholde alle de gældende regler inden for disse. Du må kun udføre 1 ritual eller 1 ceremoni i forbindelse med fremstillingen af artefaktet. Når alle disse ting er på plads, er artefaktet færdigt og kan bringes i spil. Afbrydes du undervejs, kan du fortsætte igen ved lejlighed uden konsekvenser.

Bemærk: Der er nogle vigtige overvejelser du skal gøre dig, når du laver et artefakt, for selvom det kan hjælpe bæreren, så **skal** det også have en skyggeside. Hvor der er yin, er der også yang.

Følg denne liste før du overvejer at lave et artefakt:

- Læs reglerne så du har et overblik over hvad du kan påvirke og hvordan de enkelte dele fungerer.

- Beslut hvad den positive effekt skal være og hvor magtfuld den er. Artefaktet kan godt have flere positive effekter.
 - Afgør hvad den negative effekt skal bestå af. Det er meget vigtig, at du afbalancerer den positive og negative effekt. Dette er et af de punkter vi som arrangører har et særligt øje på. Et artefakt kan godt have flere negative effekter.
 - Overvej om dit artefakt er spilskabende. Kan det skabe godt rollespil for andre end dig selv? Hvad bibringer det spillet og verdenen?
 - Tag artefaktet ned til arrangør-gården. Artefaktet skal altid vurderes af en arrangør og vedkommende vil vurdere om det er muligt at lave dit artefakt med de ønsker du har eller om det eventuelt vil kræve justeringer af den positive eller negative effekt i forhold til at være balanceret. Herefter registrerer vi det i vores database og sætter en seddel med en uddybende beskrivelse på det, så andre spillere kan se at det er et artefakt.
- Et artefakt er permanent, men kan dog ødelægges i et samarbejde mellem en smed på niveau 4 og 5, samt en ritualmagiker eller en tilbeder som kan udføre ceremonier. For at ødelægge et artefakt kræver det den samme proces, som da artefaktet blev formet, hvilket betyder at komponenterne placeres så de passer til artefaktets fysiske form. Herefter skal ritualmagikeren eller tilbederen rive komponentkortene over og dermed er artefaktens magi ødelagt. At ødelægge et artefakt tæller imod antallet af ritualmagikerens ritualer og tilbederens ceremonier som vedkommende kan udføre i det pågældende LV. Det er tilladt at bruge den samme genstand til at lave en ny artefakt med de samme eller nye evner hvis man ønsker, da den fysiske del ikke ødelægges.
 - Artefakter som har en effekt der kun virker én gang pr. dag, kan genoplades til at virke en gang mere den pågældende dag, hvis det placeres på et relikvie (se trosevner), mens en troende på niveau 3 eller over, fremsiger en messe over det.

Bemærk: Vær opmærksom på, at idet du laver et artefakt, så ændrer genstanden sig fra at være en **personlig ejendel der ikke må stjæles** til, at være en **in-game genstand der godt må stjæles**. Hvis artefaktet bliver brugt af en anden spiller, kan vi ikke vide i hvilken tilstand din genstand bliver leveret tilbage eller om den forsvinder. LV kan derfor ikke beskytte imod eller garantere at dit artefakt ikke går i stykker. Det er derfor vigtigt, at du ikke vælger en genstand som er værdifuld eller har stor affektionsværdi for dig. LV giver ikke erstatning og du medbringer derfor genstanden på eget ansvar. Spillerne får som udgangspunkt ikke genstanden tilbage, og kan heller ikke forvente dette. Genstanden er foræret til spillet, da artefakten skal udleveres igen næste gang til spilleren, der ejer den.