

FOLDSJEL



a Ragnarok var over hadde Yggdrasil brent ned, blitt hugget i to eller bristet under slagets vekt, alt ettersom hvilken historie man hører. Det eneste man vet er at i dag er verdener som en gang hvilte i Ragnaroks grener i steden for samlet på et sted, kun adskilt av siste rest av Yggdrasils røtter. Disse barrierene varierer i styrke, og noen steder er de knapt tilstedeværende. De som velger denne klassen har gjennom et rituale, en gave i blodet eller en serie uheldige hendelser utviklet et bånd til en av disse verdenene, og har nå en del av sjelen sin strømmende gjennom restene av Yggdrasil som Ratataskr selv.

JOTNEMERKET

Nivå	Erfaringsbonus	Mutasjoner	Egenskaper	Magikser	Kjente Formler	Formelladninger	Formelnivå	Mutasjoner
Første	+2	—	Jotning fra Folden, Verdenstreets Røtter	2	2	1	Første	-
Andre	+2	2	Ymes Blod	2	3	2	Første	2
Tredje	+2	2	Metamagi	2	4	2	Andre	2
Fjerde	+2	2	Evneutvikling	3	5	2	Andre	2
Femte	+3	3	—	3	6	2	Tredje	3
Sjette	+3	3	Verdenstreets røtter	3	7	2	Tredje	3
Syvende	+3	4	—	3	8	2	Fjerde	4
Åttende	+3	4	Magisk mutasjon, Evneutvikling	3	9	2	Fjerde	4
Niende	+4	5	—	3	10	2	Femte	5
Tiende	+4	5	Verdenstreets røtter	4	10	2	Femte	5
Ellevte	+4	5	Galdret Kvae (Nivå 6)	4	11	3	Femte	5
Tolvte	+4	6	Magisk Mutasjon, Evneutvikling	4	11	3	Femte	6
Trettende	+5	6	Galdret Kvae (Nivå 7)	4	12	4	Femte	6
Fjortende	+5	6	Verdenstreets Røtter	4	12	4	Femte	6
Femtende	+5	7	Galdret Kvae (Nivå 8)	4	13	4	Femte	7
Sekstende	+5	7	Magisk Mutasjon, Evneutvikling	4	13	4	Femte	7
Syttende	+6	7	Galdret Kvae (Nivå 9)	4	14	4	Femte	7
Attende	+6	8	—	4	14	4	Femte	8
Nittende	+6	8	Magisk Mutasjon, Evneutvikling	4	15	4	Femte	8
Tyvende	+6	8	Foldmester	4	15	4	Femte	8

SKAPE EN FOLDSJEL

HELSEPOENG (HP)

Helseterning: 1d8 per nivå i Foldsjel

HP på første nivå: 8 + utholdenhetsbonusen din

HP på senere nivåer: 1d8 + utholdenhetsbonusen din per nivå i Foldsjel etter første nivå.

ERFARING

Rustning: Lett rustning

Våpen: Enkle våpen

Verktøy: Ingen

Redningskast: Visdom, Karisma

Ferdigheter: To ferdigheter blant Magisk kunnskap, Bedrag, Etterforskning, Historie, Trussel, Natur 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 runekunstpakning eller (b) en ruinutforskers pakning
- Lærrustning, et enkelt våpen og to dolker

VERDENSTREETS RØTTER

På nivå 1 har du gjennom et rituale oppnådd et tett bånd til en av tre verdener. Velg mellom Muspelheim(Fiend), Nivlheim(Great Old One) og Alfheim(Archfey). Dette båndet gir bonuser på nivå 1, 6, 10 og 14.

JOTNING

Som Foldsjel kan du trekke magisk kraft fra restene av Yggdrasil. Verdenstreet ble skapt ved tidenes morgen for å holde verdenene på plass og adskilt. Det inneholdt sterk magi, og en del av det renner nå gjennom årene dine som sevje.

MAGISKE TRIKS

På nivå 1 kan du to magiske triks, magikser, som du velger fra foldsjelens liste over formler. Du lærer flere magikser etter tabellen over.

FORMELLADNINGER

Foldsjeltabellen viser hvor mange formelladninger du har til rådighet. For å jotne en formel må du ha en ubrukt formelladning tilgjengelig. Du får tilbake brukte formelladninger etter en kort eller lang rast.

Om du f.eks er på nivå 3 har du to formler i nivå 2. Du kan bruke en av disse til å jotne nivå 1 formelen

Tordenbølge(Thunderwave), som da mottar den evt. bonusen for å bli jotnet på et høyere nivå.

KJENTE FORMLER PÅ NIVÅ 1 OG OPPOVER

Du kan to nivå 1 formler fra foldsjelens liste over formler.

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

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

JOTNEEVNE

Karisma er jotneeevnen for foldsjelens formler. Yggdrasil og den tapte verden du bærer i deg forsøker endre kroppen og vesenet ditt, og du må kjempe for å bøye jotningen til din vilje. Derfor er viljestyrke og kraft i personlighet viktig.

Vanskelighetsgrad for redningskast = 8 + ferdighetsbonus + karismabonus

Formelangrepsbonus = ferdighetsbonus + karismabonus

JOTNINGSFOKUS

Foldsjeler benytter staver, grener og andre implementer av tre til å fokusere sine formler. Andre velger instrumenter mer i tråd med verdenen de er knyttet til, som f.eks en pimpstein eller forkullet knokkel for Muspellheim eller et insekt innhyllet i rav for Alfheim.

MAGISK MUTASJON

Ditt bånd til en ødelagt verden kan aldri helt kuttes av.

Verdenens magiske essens som siver gjennom Yggdrasils forkullede røtter påvirker kroppen og sjelen din. På nivå 2 får du to mutasjoner som du velger fra listen under. Når du når et nytt nivå innenfor Foldsjel kan du velge å bytte ut en av mutasjonene med en annen fra listen, da mutasjonene er uransakelige.

VERDENSTREETS ARV

På nivå 3 konkretiseres båndet du har gjennom Verdenstreet til et magisk objekt. Det kan være et våpen, et vesen, eller et symbol.

YGGDRASILS BLOD

Du lærer formelen *Fremman følgesvenn*(*Find Familiar*) og kan anvende den som et ritual. Denne formelen får du i tillegg til formlene du får gjennom Verdenstreets Røtter. Når du anvender formelen kan du velge en av de vanlige skikkelsene, eller blant disse tilleggsalternativene: Ramp(Imp), Pseudodrage, Saurrmare(Quasit), skogvette(sprite).

YGGDRASILS BLAD

Du kan bruke din Handling til å skape et våpen i en ledig hånd. Du velger formen til våpenet for hver gang det skapes. Du har erfaring med våpenet mens du bruker det. Våpenet teller som magisk mot vesener som er resistente eller immune mot ikke-magisk skade.

YGGDRASILS STAMME

Du mottar eller utformer et symbol som betegner ditt bånd til Verdenstreet. Når du mottar denne klassebonusen velger du tre magikser fra listen til en valgfri klasse. Så lenge symbolet er på din person kan du anvende disse fritt.

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.

VERDENSTREETS RØTTER

Gjennom et rituale har sjelen din blitt knyttet til en av Yggdrasils Røtter. Dette båndet gjør det mulig for deg å trekke til deg urkraften fra en av tre verdener som nå ligger tett opptil det tidligere Midgard.

ALFHEIM

Verdenen du er knyttet til var en gang hjemmet til de mystiske og magiske alvene. Magien som siver ut av ruinene av deres verden har ofte en innflytelse over svake sinn, med illusjoner og besnæring som spesialiteter. Alfheim var også en verden nærmest dekket av skog, og det sies at restene av Alfheim hviler i de dypeste delene av Midgards nye kjempeskoger.

UTVIDET FORMELLISTE

Alfheims magi lar deg velge fra en utvidet formelliste når du lærer nye formler. De følgende formlene gjøres tilgjengelige for deg.

ALFHEIM UTVIDET FORMELLISTE

Formelnivå Formel

1	<i>Vetteild</i> (<i>Faerie Fire</i>), <i>Søvn</i> (<i>Sleep</i>)
2	<i>Behersk følelser</i> (<i>Calm Emotions</i>), <i>Bedragende kraft</i> (<i>Phantasmal Force</i>)
3	<i>Blink</i> (<i>Blink</i>), <i>Plantevekst</i> (<i>Plant Growth</i>)
4	<i>Dominer beist</i> (<i>Dominate Beast</i>), <i>Mektig Usynlighet</i> (<i>Greater Invisibility</i>)
5	<i>Dominer Person</i> (<i>Dominate Person</i>), <i>Tilsyning</i> (<i>Seeming</i>)

FØY-SKIKKELSE

Fra nivå 1 gir restene av Alfheims kraft evnen til å projekte den besnærende og fryktelige skikkelsen til en Føy, urvettene i Alfheim. Som en handling kan du tvinge hvert vesen i en 4 meters kube med utgangspunkt i deg til å gjøre et redningskast med visdom mot din formel-VG. Vesener som ikke lykkes er alle forhekset eller skrekkslagne av/for deg (ditt valg) inntil slutten av din neste tur.

Når du har brukt denne egenskapen kan den ikke brukes igjen før etter en kort eller lang rast.

TÅKETE FLUKT

Fra nivå 6 kan du forsvinne i en tåkesky som en respons til å bli skadet. Når du tar skade kan du bruke reaksjonen din til å bli usynlig og teleportere opp til 24 meter til et uokkupert felt du kan se. Du forblir usynlig til starten av din neste tur, eller inntil du angriper eller bruker en formel.

Når du har brukt denne egenskapen kan den ikke brukes igjen før etter en kort eller lang rast.

MUSPELHEIM

Du kjenner et tett bånd til ildverdenen, Muspelheim. Som en av de første to verdener er urmagien sterk her. Kraften du kanalisere restene av er fra en verden dominert av ildjotnen Surts vilje, og som for utenforstående ikke er kjent som noe annet enn et brennende inferno.

UTVIDET FORMELLISTE

Muspelheims magi lar deg velge fra en utvidet formelliste når du lærer nye formler. De følgende formlene gjøres tilgjengelige for deg.

MUSPELHEIM UTVIDET FORMELLISTE

Formelnivå Formel

1	<i>Brennende hender (Burning Hands), Kommando (Command)</i>
2	<i>Blindhet/døvhhet (Blindness/Deafness), Sviende stråle (Scorching Ray)</i>
3	<i>Flammekule (Fireball), Stinkende sky (Stinking Cloud)</i>
4	<i>Flammeskjold (Fire Shield), Vegg av flammer (Wall of Fire)</i>
5	<i>Flammesøyle (Flame Strike), Helliggjør (Hallow)</i>

BRENSEL TIL FLAMMEN

Fra nivå 1 vil du, når du reduserer et fiendtlig vesen til 0 helsepoeng, få midlertidige helsepoeng lik karismabonus + foldsjelsnivå.

SE INN I FLAMMEN

Fra nivå 6 kan du søke etter forbindelser med Muspelheim for å forutse framtidige hendelser. Når du gjør et ferdighetskast eller redningskast kan du bruke denne evnen for å legge til en d10 til terningkastet ditt. Du kan gjøre det etter at terningen har landet, men før resultatet av kastet har inntruffet.

Når du har brukt denne egenskapen kan den ikke brukes igjen før etter en kort eller lang rast.

NIVLHEIM

Lite vites om Nivlheim, den tåkefylte andre urverden. Mystiske vetter, skikkelser som søkte tilflukt fra andre verdener og evig kulde eksisterte der. Noen sier at restene av Nivlheim falt til Helheim, andre at når tåken legger seg over verden er det vettene fra Nivlheim som forsøker finne seg et hjem i den nye verden igjen.

UTVIDET FORMELLISTE

Nivlheims magi lar deg velge fra en utvidet formelliste når du lærer nye formler. De følgende formlene gjøres tilgjengelige for deg:

NIVLHEIM UTVIDET FORMELLISTE

Formelnivå Formel

1	<i>Dissonerende hvissing (Dissonant Whispers), Lokes sanseløse skratt (Tasha's Hideous Laughter)</i>
2	<i>Sans tanker (Detect Thoughts), Bedragende kraft (Phantasmal Force)</i>
3	<i>Klarsynthet (Clairvoyance), Sending (Sending)</i>
4	<i>Dominer beist (Dominate Beast), Frøyas mørke tentakler (Evard's Black Tentacles)</i>
5	<i>Dominer person (Dominate Person), Telekinese (Telekinesis)</i>

TÅKETE SINN

Fra nivå 1 gir Nivlheims allestedsnærværelse deg evnen til å røre andre veseners sinn. Du kan kommunisere telepatisk med ethvert vesen du kan se innenfor 12 meter av deg. Du trenger ikke ha et språk til felles med vesenet for at det skal forstå deg telepatisk, men vesenet må kunne være i stand til å forstå minst ett språk.

TILSLØRT VARDE

Fra nivå 6 har du fått evnen til å jotne en magisk varde mot angrep, og hvordan gjøre en fiendes bomslag til eget hell. Når et vesen gjør et angrepskast mot deg kan du bruke reaksjonen din til å gi dem ulempe på kastet. Hvis angrepet bommer på deg har ditt neste angrepskast mot det samme vesenet fordel, så lenge angrepet skjer før slutten av din neste tur.

Når du har brukt denne egenskapen kan den ikke brukes igjen før etter en kort eller lang rast.

MAGISKE MUTASJONER

SMERTESTØT

Når du jotner *Jotnestøt*(*Eldritch blast*) kan du legge Karismabonussen din til skaden som utføres.

RUSTNING AV NIVHLEIMS SKYGGE

Du kan jotne *Galdrerustning*(*Mage armor*) på deg selv gratis.

OPPHØYD STEG

Forhåndskrav: Foldsjel nivå 9

Du kan jotne *Leviter*(*Levitate*) på deg selv gratis.

BEISTETS TUNGE

Du kan jotne *Dyrespråk*(*Speak with animals*) på deg selv gratis.

FORFØRERSK FEROMON

Du får erfaring i bedrag og overtalelsesevne.

SUGGERERENDE STEMME

Forhåndskrav: Foldsjel nivå 7

Du kan jotne *Tvang*(*Compulsion*) en gang ved å bruke en foldsjel-formelladning. Du kan ikke anvende denne mutasjonen igjen før du har tatt en lang rast.

TREETS HEMMELIGHETER

Forhåndskrav: Klassebonussen Yggdrasils Stamme

Du kan nå anvende to nivå 1 formler med ritual-taggen. Magien legges til triksene i symbolet du fikk av klassebonussen. Du kan kun seide formlene som ritualer, med mindre du har lært dem på annet vis enn gjennom denne mutasjonen. Du kan nå også anvende foldsjel-formler som ritualer om de har taggen. Du kan nå også absorbere ritualer med dette symbolet. Om du kommer over en rune, jotnebein e.l med ritualformler(hvis nivå ikke overgår halvparten av foldsjel-nivået ditt rundet opp) i seg kan du bruke komponenter verdt 50 gull per nivå og 2 timer per nivå for å absorbere formelen i symbolet ditt.

VÊRFOLNES ØYNE

Du kan se normalt i magisk og normalt mørke, opptil 48 meter.

VOLVEBLØD

Du kan jotne *Sans magi* gratis.

YGGDRASILS KRONE

Jotnestøt kan jotnes med en rekkevidde på 120 meter

BLOD SOM SEVJE

Du kan jotne *Uekte liv*(*False life*) gratis, på nivå 1

RATATOSKRS ÅND

Du kan bruke en handling til å ta på en villig humanoid og sanse gjennom dem til slutten av din neste runde. Så lenge vesenet er på samme eksistensplan som deg i videre runder, før forbindelsen brytes, kan du bruke handlingen din til å holde denne forbindelsen, hver gang med varighet til slutten av din neste runde. Mens denne forbindelsen er aktiv drar du fordel av alle vesenets evt. spesielle sanser, og din egen kropp er blind og døv.

ILLUSORISKE PORER

Du kan jotne *Forkle deg selv*(*Disguise self*) gratis

BEDØVENDE SPORER

Forhåndskrav: Foldsjel nivå 5

Du kan jotne *Tregghet*(*Slow*) en gang ved å bruke en foldsjel-formelladning. Du kan ikke anvende denne mutasjonen igjen før du har tatt en lang rast.

SYN FRA EN ANNEN VERDEN

Du kan jotne *Stillbilde*(*Silent Image*) gratis.

I ETT MED SKYGGENE

Forhåndskrav: foldsjel nivå 5.

Når du befinner deg et sted hvor det er svakt belyst eller mørkt, kan du bruke en handling på å gjøre deg usynlig. Denne effekten varer frem til du beveger deg, bruker en handling eller en reaksjon.

DUNØYRS HORN

Når du treffer en fiende med jotnestøt, kan du velge å dytte fienden 4 meter bort fra deg i en rett linje.

NORNEBRØNNENS VANN

Forhåndskrav: Foldsjel nivå 5

Du kan jotne *Nidseie*(*Bestow Curse*) en gang ved å bruke en foldsjel-formelladning. Du kan ikke anvende denne mutasjonen igjen før du har tatt en lang rast.

YGGDRASILS VREDE

Du kan jotne *Bane* en gang ved å bruke en foldsjel-formelladning. Du kan ikke anvende denne mutasjonen igjen før du har tatt en lang rast.

BLODSBÅND

Forhåndskrav: Klassebonussen Yggdrasils Blod

Du kan kommunisere telepatisk med ditt vesen, og kan sanse gjennom dem så lenge dere er på samme plan. I tillegg kan du snakke gjennom dem med din egen stemme, selv om vesenet vanligvis ikke kan snakke.

BLODTØRSTIG BLAD

Forhåndskrav: Foldsjel nivå 5 og klassebonussen Yggdrasils Blad

Du kan angripe med våpenet du får fra Yggdrasils Blad to ganger, i stedet for en, når du gjør Angrepshandlingen på din tur.

FOLDSJELENS FORMELLISTE

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

MAGISKE TRIKS (MAGIKS)

PHB	Formler
Blade Ward	Klingeforsvar
Chill Touch	Gravens Grep
Eldritch blast	Jotnestøt
Friends	Venner
Mage Hand	Fantomhånd
Minor illusion	Liten illusjon
Poison Spray	Giftgass
Prestidigitation	Tryllekunst
True Strike	Sikkert slag

Nivå 1

PHB	Formler
Armor of Agathys	Nivlhud
Arms of Hadar	Hels Armer
Charm person	Forheks person
Comprehend Languages	Språkøre
Expeditious retreat	Rask retrett
Hellish Rebuke	Helheimshevn
Hex	Forbannelse
Illusory Script	Ljugepenn
Protection from evil and good	Forsvar mot godt og ondt
Unseen Servant	Tilslørt Tjener
Witch Bolt	Gygersk støt

Nivå 2

PHB	Formler
Cloud of daggers	Dolkesky
Crown of Madness	Galskapens Krone
Darkness	Mørke
Enthrall	Trollbind
Hold person	Hold person
Invisibility	Usynlighet
Mirror image	Speilbilder
Misty Step	Tåkesteg
Ray of Enfeeblement	Svekkende Stråle
Shatter	Knus

PHB	Formler
Spider Climb	Fri Bestigning
Suggestion	Forslag

Nivå 3

PHB	Formler
Counterspell	Kontringsgalder
Dispel Magic	Oppløsinggalder
Fear	Frykt
Fly	Fly
Gaseous form	Form av gass
Hunger of Hadar	Nøkkens Tjern
Hypnotic Pattern	Hypnotisk mønster
Magic Circle	Galdresirkel
Major Image	Levende bilde
Remove curse	Fjern forbannelse
Tongues	Galdertunge
Vampiric Touch	Absorber Liv