Racer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Menneske | Tyrs Gave | Diplomati | Venskab med Ivalde Sønnerne. |
| 4 LP | Pris: 0 XP | Pris: 8 XP | Pris: 6 XP |
| Disse egenskaber kan ikke købes af de andre racer | Tyr har velsignet dig med sin viden om kamp, og du kan nu købe evnerne til at bruge våben, til 1/2 pris.  Evner såsom Punkter og andre koster stadig fuld pris. | Diplomati gør at du kan overbringe beskeder sikkert til ens fjende, uden at modtag skade fra (våben eller magi) af den gruppe du overbringer beskeden til. Du kan heller ikke selv uddele skade imens. | Du kan 1 gang pr. scenarie, få en gratis 1’er hos Ivalde sønnen, når du skal have repareret våben eller rustning. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dværge | Billig Smed | Dværgens Drik | Tung Økse |
| 4 LP | Pris: 0 XP | Pris: 6 XP | Pris: 8 XP |
| Disse egenskaber kan ikke købes af de andre racer | Giver 50% rabat på evnen "Metalarbejder" 1 | Intet alkohol du drikke kan gøre dig fuld, du er immun over for alt der ville slå dig i gulvet gennem druk. | Din økse er nu for tung at bruge for alle som ikke dværge. Dette markeres med et bånd om øksen med et lille papir i, hvor der står at øksen ikke kan håndteres af andre end dværge.  Yderligere gør den nu 2 i skade per slag. Råb "tung økse 2 skade når du slår med den.  ***8 gange per scenarie.*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Jætter | Billig giftblanding | Smagsprøve | Knusende Slag til alle Våben |
| 5 LP | Pris: 0 XP | Pris: 8 XP | Pris: 6 XP |
| Disse egenskaber kan ikke købes af de andre racer.  ***Markeres med to linjer under øjne*** | Giver 50% rabat på evnerne  "Gift blanding" 1 og 2 | Du kan nu prøvesmage om noget du tror, er giftigt faktisk er det eller ej. Dette gør at du kan undgå at tage skade fra en gift i din drik/mad, du ellers ville have taget. Læg hånden på hovedet og sig smagsprøve når du får en drik eller mad fra en person og de skal fortælle dig om det er giftigt. | Brug din mægtige styrke til at slå hårdt ned på dine fjender.  Du kan nu bruge evnen  "knusende slag" med alle våben du har færdighederne til at bruge. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Trolde | Billig Blodrus | Kraft Slag | Hurtigt Regeneration |
| 5 LP | Pris: 0 XP | Pris: 6 XP | Pris: 8 XP |
| Disse egenskaber kan ikke købes af de andre racer.  ***Beskidte væsner*** | UANSET KAMP PROFESSION  Kan du købe egenskaberne  Blodrus 1 og 2 til halvdelen af deres normale pris. | 1. gang per kamp tag tilløb til, eller byg op til et Kraft Slag og slå derefter til en persons skjold og råb "KRAFT  SLAG, Skjold ødelagt!" hvorefter personen vil tumle bagover og miste deres skjold.  ***Kræver evnen Stav, Kølle eller***  ***2-hånds våben.*** | Du kan regenerere LP uden hjælp fra en læge/healer, dette kræver dog stadig bandager. Du vil regenerere 1LP pr. 4 minut indtil du har fuldt LP igen. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nisse | Ødelæg indtægt | Dræb Dyr | Usynlighed |
| 2 LP | Pris: 0 XP | Pris: 6 XP | Pris: 8 XP |
| Disse egenskaber kan ikke købes af de andre racer. | Du kan nu forhekse og ødelægge dele af skoven, træer, mineraler og andet, hvilket kan spolere arbejdet for de forskellige professioner. Dette kan forbande EN person  ***Gå til en AG ved AG boden og informer om hvilken spiller du har forbandet. Når denne person laver deres næste terning rul får de intet ud af det.*** | Du kan nu forbande bønder, jægere, og fiskere og dræbe de dyr som disse professioner lever af. Denne egenskab gør dog det at der vil være færrere ressourcer at lave mad af.  ***Bruges som ødelæg indtægt***. | Du er usynlig og kan bevæge dig frit uden at blive set, dog kan du stadig høres. Sæt et æggeur, til 1 minut og 30 sek. Du bliver synlig så snart uret ringer. Uret skal være gemt på dig, i en taske eller andet.  ***Cooldown 10 min.*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lys Elver | Lysets Dans | Skovens Værn | Billig Plet Skud |
| 4 LP | Pris: 0 XP | Pris: 8 XP | Pris: 6 XP |
| Disse egenskaber kan ikke købes af de andre racer. | Du kan forføre en spiller ved at danse sammenhængende til den spiller i 30 sekunder. Slut af med at sige "Lysets dans, charme." og personen skal nu afholde sig fra at angribe dig resten af scenariet, da de nu syntes dit ansigt er for kønt til at ommøblere.  ***Virker 2 gange per scenarie.*** | Giver dig +2 LP når du befinder dig i en skove/krat. Det vil sige at egenskaben ikke virker på veje, marker eller andre steder uden træer/krat. | Sigt i 5 sekunder og råb "Plet Skud! 3 skade!" kræver evnen "Bue"  ***2 gange per scenarie.*** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Mørk Elver | Forglemmelse | Skygge 1 | Skygge 2 | Skygge våben | Mørkets Fangst |
| 4 LP | Pris: 0 XP | Pris: 6 XP | Pris: 8 XP | Pris: 12 XP | Pris: 12 XP |
| Disse egenskaber kan ikke købes af de andre racer.  ***De kan kend kendes på deres mørke og eller sorte afmærkninger i de ansigter*** | Du kan få en anden person til at glemme de sidste 2 minutter af den samtale som du og personen netop har haft. Når samtalen er slut siger du  "Forglemmelse" | Fremkald elementet du stammer fra og gem dig i skyggerne, du kan ikke bevæge dig, og du bliver opdaget hvis du laver en lyd. Men hvis du er i en skygge, kan Skygge 2, samme som 1 men nu kan du bevæge dig inden for skygge. Du SKAL være i faktisk skygge for at disse virker. | | Mørk Elver Mænd kan fremkalde en klinge af ren skygge, som falder deres modstander i ryggen råb "Skygge våben! 1 skade!" og lad mørket falde din fjende i ryggen.  ***Kan bruges 2 gange per scenarie OG inden for 5 meters afstand.*** | Mørk Elver Kvinder kan med en kort formular og at lægge en hånd på ofret, tage kontrol over en IKKE mørk elver i 30 minutter.  ***Max 2 gange per scenarie.***  ***2 timers cooldown***. |

Professioner

Borgeren er betegnelsen for vores daglige profession, givet at vi er sat i en Vikinge fantasy verden, kan man både være, fx Bersærker og Fisker. Det ene er man når der en gang er brug for vold, og det andet er man til dagligt, det er det man lever af, det er det man tjener på. Borgeren kan bære våben og kan købe våben evner. En Jager kan fx. godt rende rundt med en økse hængene i bæltet samtidig med at de bruger en bue normalt. Yderligere kan man ikke længere "farme" XP så hurtigt længere for at man ikke kan alt for meget, for hurtigt. Det er nu en måde at få lidt ekstra XP på og give mere liv og spil til vores verden.

|  |
| --- |
| XP regler:  Professionerne nævnte forneden generere automatisk +2 XP pr. spilgang som alle andre professioner. Yderligere kan overnævnte profession rulle med en 6 siddet terning. Når en af ovennævnte professioner ruller med en 6 siddet terning i evne shoppen vil man få de rullede XP oveni sine +2 XP. Hvis man kan rulle en gang per scenarie, kan man få 8 XP. Og hvis man kan to eller tre gange per scenarie, kan man få enten 14 XP eller 20 XP  Dette er ikke den eneste måde at få XP på, men det er med til at hjælpe med at optjene XP og give liv til vores verden, ved at folk spille på deres professioner. Hvis en spiller f.eks. Har evnen "Fisker 4" og hyrer andre spillere som hjælpere, vil hver af de spillere generere +1 XP til spilleren med evnen, så 5 hjælpere vil altså give spilleren +5 XP oven i de oprindelige 2, der kan rulles med terningen.  Problemet er at spilleren skal bruge en portion af denne ekstra XP som "løn" til hjælperne, som de selv aftaler. Hvis vi antager at det er 5 hjælpere der er hyret vil det kunne indbringe 11 XP i alt. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Bonde | Startevne/Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Landbrug 1 | Landbrug 2 | Landbrug 3 | Landbrug 4 |
|  | Pris: 10 XP | Pris: 16 XP | Pris: 24 XP |
| Du kan opdyrke landet. Én gang hver spilgang kan du rulle terningen i evne shoppen og bytte dine afgrøder for enten penge eller XP.    ***OBS! Betingelsen for at anvende denne evne, er at du rent faktisk skal spille på at du driver en gård.*** | Som niveau 1, men du kan nu rulle en ekstra gang med terningen hvis det første kast ikke er tilfredsstillende. | Du kan nu høste dine afgrøder to gange pr. spilgang, altså i begyndelsen og slutningen. Evnen skal bruges ingame og kan ikke bruges ved ind- og ud tjek. | Din gård kan nu drive sig selv, ved hjælp af dine karle. Du behøver altså ikke længere spille på at pløje marker. Det er nok at farmen findes fysisk i settingen. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Fisker | Startevne/Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Fiskeri 1 | Fiskeri 2 | Fiskeri 3 | Fiskeri 4 |
|  | Pris: 10 XP | Pris: 16 XP | Pris: 24 XP |
| Du kan fiske i søer, floder og have. Én gang hver spilgang kan du rulle terningen i evne shoppen og bytte dine fisk for enten XP eller penge.  ***OBS! Betingelsen for at anvende denne evner, er at du rent faktisk skal spille på at du fisker, enten med en stang, ruser eller net.*** | Som niveau 1, men du kan nu rulle en ekstra gang med terningen hvis det første kast ikke er tilfredsstillende. | Du kan nu indlevere dine fisk m.v. to gange pr. spilgang, altså i begyndelsen og slutningen. Evnen skal bruges ingame og kan ikke bruges ved ind- og ud tjek. | Du kan nu bruge dine opsparede XP eller penge, til at hyre andre spillere til at fiske for dig.  ***SE XP REGLER!***  ***OBS!***  ***Fiskeri 3 virker ikke sammen med Fiskeri 4!*** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Jæger | Startevne/Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Jagt 1 | Jagt 2 | Jagt 3 | Jagt 4 |
|  | Pris: 10 XP | Pris: 16 XP | Pris: 24 XP |
| Du kan jage skovens dyr, med enten bue eller fælder en gang hver spilgang kan du rulle med terningen i evne shoppen og bytte din fangst for enten penge eller XP.    ***OBS! Betingelsen for at anvende denne evner, er at du rent faktisk skal spille på at du jager.*** | Som niveau 1, men du kan nu rulle en ekstra gang med terningen hvis det første kast ikke er tilfredsstillende. | Du kan nu indlevere dit bytte m.v. to gange pr. spilgang, altså i begyndelsen og slutningen. Evnen skal bruges ingame og kan ikke bruges ved ind- og ud tjek. | Du kan nu bruge dine opsparede XP eller penge, til at hyre andre spillere til at jage for dig.  ***SE XP REGLER!***  ***OBS!***  ***Jagt 3 virker ikke sammen med jagt 4!*** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Træarbejder | Startevne/Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Træfældning | Konstruktion 1 | Konstruktion 2 | Konstruktion 3 |
|  | Pris: 10 XP | Pris: 16 XP | Pris: 24 XP |
| Du kan fælde træer i skoven, opsamle og hugge brænde til bål m.v.  Én gang hver spilgang kan du rulle med terningen i evne shoppen, for op til 6 XP start XP. | Du kan nu rulle med terningen 2 gange hver spilgang, for max  12 XP, ved rul  Du kan nu bygge simple bygninger som eksempelvis en lille hytte eller et hegn. | Du kan nu hyre folk til at arbejde for dig for en del af din optjente XP eller penge.  Du kan nu bygge komplekse civile bygninger, f.eks. huse, broer, gårde og lign. | Du kan nu rulle med terningen 3 gange hver spilgang, for max  18 XP, ved rul  Du kan nu bygge militære bygninger, som barakker, mur porte, kaserner og lign. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Udvindings- og metalarbejder (Ivalde søn) | Startevne/Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Udvinding | Metalarbejder 1 | Metalarbejder 2 | Magiskmetal 1 |
|  | Pris: 10 XP | Pris: 16 XP | Pris: 24 XP |
| Du kan nu udvinde råstoffer, mineraler, metaller og diverse stentyper m.v. fra en mine i jorden.  Én gang hver spilgang kan du rulle med terningen i evne shoppen, for op til 6 XP start XP. | Du kan nu rulle med terningen 2 gange hver spilgang, for max  12 XP, ved rul  Du kan nu udføre reparationer på våben og rustning.  Du kan også fremstille nye våben m.v. | Du kan nu hyre en person til at arbejde for dig for en del af din optjente XP eller penge. | Du kan nu rulle med terningen 3 gange hver spilgang, for max  18 XP, ved rul  Du kan smede magiske runer og sten ind i våben og rustningsdele der giver særlige effekter. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Læge | Startevne/Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Førstehjælp | Almen medicin | Eliksirfremstilling | Virologi |
|  | Pris: 10 XP | Pris: 16 XP | Pris: 24 XP |
| Du kan nu standse blødninger, anlægge forbindinger samt behandle de mest  alm. Sygdomme.  Én gang hver spilgang kan du rulle med terningen i evne shoppen, for op til 6 XP start XP. | Du kan nu rulle med terningen 2 gange hver spilgang, for max  12 XP, ved rul  Du kan nu fremstille og administrere helbredende miksturer som f.eks. eliksir eller piller.  Du kan også lave modgift. | Du kan nu hyre folk til at arbejde for dig for en del af din optjente XP eller penge.  Du kan fremstille diverse giftige, og ugiftige eliksirer med forskellige effekter. | Du kan nu rulle med terningen 3 gange hver spilgang, for max  18 XP, ved rul  Du har kendskab til mikroorganismers smittende effekt og kan nu bekæmpe eller starte store epidemier. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession:  Brygger | Startevne/Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Brygger 1 | Brygger 2 | Brygger 3 | Brygger 4 |
|  | Pris: 10 XP | Pris: 16 XP | Pris: 24 XP |
| Du kan brygge mjød.  Én gang hver spilgang kan du rulle med terningen i evne shoppen, for op til 6 XP start XP. | Samme som Brygger 1, men din mjød beskytter mod 1 mental magi. FX hjernevrid.  To gang hver spilgang kan du rulle med terningen i evne shoppen. | Kraftigt Bryg gør at man kan brygge drikke med buffs  Stærk Mjød:  Stærk Mjød giver +1 LP i 30 min efter man har drukket det.  Frankisk Vin:  Frankisk Vin gir +1 skade ved det første slag man rammer. | Du kan nu hyre en spiller til at hjælpe med at lave mjød for en betaling af enten for lidt af den profit du ellers ville tjene  Du kan nu rulle med terningen 3 gange hver spilgang, for max  18 XP, ved rul. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Skrædder | Startevne/Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Skrædder 1 | Skrædder 2 | Skrædder 3 | Skrædder 4 |
|  | Pris: 10 XP | Pris: 16 XP | Pris: 24 XP |
| Du kan reparerer tøj, såsom slagkofter, kofter og kapper. Samtidig kan du væve bandager og andet  Én gang hver spilgang kan du rulle med terningen i evne shoppen, for op til 6 XP start XP. | Lige som skrædder 1, men nu kan du lave skibs sejl og andre større projekter. Disse tager dog lidt længere tid at lave  10-15 minutter  To gang hver spilgang kan du rulle med terningen i evne shoppen. | Stærkt Stof  Slagkofter du reparerer gir nu et ekstra RP til ejeren.  Du kan hyre en spiller til at hjælpe med at lave større projekter, dette halvere tiden brugt på de projekter. | Stærkt Reb  Giver reb du laver styrken af nornernes tråde. Disse kan ikke skæres over. Skal markeres med gult reb.  Du kan nu rulle med terningen 3 gange hver spilgang, for max  18 XP, ved rul. |

Eventyre

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Hirdmand | Startevne | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Kampformation 1 |  | Kampformation 2 | Kampformation 3 | Kampformation 4 |
| Pris: 4 XP |  | Pris: 8 XP | Pris: 12 XP | Pris: 16 XP |
| 2 LP til spilleren hvis denne indgår i en formation på  min. 5 spillere. |  | Formations antal reduceres til 4 spillere. | Formations antal reduceres til 3 spillere.  ***Nu 3 LP*** | Formations antal reduceres til 2 spillere.    ***Nu 3 LP*** |
| Krigsveteran 1 | Krigsveteran 2 | Krigsveteran 3 | Krigsveteran 4 |
| Pris: 6 XP | Pris: 12 XP | Pris: 18 XP | Pris: 24 XP |
| Erfaring tillader dig at undvige skaden fra 1 skud/1 magi  ***Cooldown: 1 min.*** | Erfaring tillader dig at undvige skaden fra 2 skud/1 magi  ***Cooldown: 1 min.*** | Erfaring tillader dig at undvige skaden fra 2 skud/2 magi  ***Cooldown: 30 sek.*** | Erfaring tillader dig at undvige skaden fra 3 skud/3 magi  ***Cooldown: 30 sek.*** |
| Livvagt 1 | Livvagt 2 |  |  |
| Pris: 6 XP | Pris :10 XP |  |  |
| Erfaring tillader dig at se gemte våben på folk, som forsøger at skjule dem.  2 gange per scenarie. Læg hånden på hovedet og hvisk "opdag våben" og vedkommendeskal nikke ja hvis de har et. | HVIS du har aflagt ed hos en herre, får du nu 1+LP så længe at du er inden for 5 meter af den person du har aflagt ed til. Bryder du din ed, mister du dit 1+LP. |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Bersærker | Startevne | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Bersærkerne kan IKKE bruge panser | Hærdet hud 1 |  | Hærdet hud 2 | Hærdet hud 3 | Hærdet hud 4 |
| Pris: 5 XP |  | Pris: 10 XP | Pris: 15 XP | Pris: 20 XP |
| Dine mange skader har hærdet dig og giver + 1 LP. |  | Dine mange skader har hærdet dig og giver + 1 LP. | Dine mange skader har hærdet dig og giver + 1 LP. | Dine mange skader har hærdet dig og giver + 2 LP. |
| Blodrus 1 | Blodrus 2 | Blodrus 3 | Blodrus 4 |
| Pris: 6 XP | Pris: 12 XP | Pris: 18 XP | Pris: 24 XP |
| Ved at spise en svamp og råbe blodrus, får du +3 LP. Du kan angribe et mål, og hvis du slår dit mål ihjel, hurra. Man går bersærk i 30 sekunder. | Ved at spise en svamp og råbe blodrus, får du +4 LP. Du kan angribe to mål, og hvis du slår dine mål ihjel, hurra.  ***Man går bersærk i 1 minut.*** | Ved at spise en svamp og råbe blodrus, får du dobbelt LP. Du kan angribe hvem som helst.  ***Man går bersærk i 3 minutter.*** | Ved at spise en svamp og råbe blodrus, får du dobbelt LP. Du kan angribe hvem som helst.  ***Man går bersærk i 5 minutter.*** |
| Tors Vrede 1 | Tors Vrede 2 |  |  |
| Pris: 6 XP | Pris :10XP |  |  |
| Påkald dig Tors Vrede og sving med Tors styrke. Råb højlydt  Tors Vrede +2 skade.  Dette gælder for dit første slag i kamp. | Påkald dig Tors Vrede og sving med Tors styrke. Råb højlydt  Tors Vrede +3 skade.  Dette gælder for dit første slag i kamp. |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kamp Manøvrer | Niveau 1 | Niveau 2 |  | Niveau 1 | Niveau 2 |  | Niveau 1 | Niveau 2 |
| Du kan bruge kamp manøvre.  Det koster udholdenheds point (udp) hvis du bruger manøvren.  Du starter op med 4 udp.  Du kan få udp. Tilbage, i at du trækker til tilbage i kroen, spiser drikker og aktiv laver en pause i 15 min.  ***Max en gang per scenarie*** | Afvæbne Slag I | Afvæbne Slag II | Anspore I | Anspore II | Truende slag I | Truende Slag II |
| Pris 6 XP | Pris 12 XP | Pris 10 XP | Pris 15 XP | Pris 18 XP | Pris 20 XP |
| Med et koncentreret slag til fjendens underarm, vil fjenden miste kontrol over et en hånds-våben.  ***Koster 1 udp*** | Med et koncentreret slag til men du kan nu afvæbne folk der holder to hånds-våben.  ***Koster 1 udp.*** | En allierede som du peger på får 2 extra LP der holder en hel kamp.  ***Koster 1 udp.*** | En allierede som du peger på får 3 extra LP der holder en hel kamp.  ***Koster 1 udp.*** | Ved at råbe "truende slag I", udløser du frygt i en fjende du rammer. Hvis slaget mister sit mål, mister du effekten.  ***Koster 1 udp.*** | Ved at råbe "truende slag II", udløser du frygt i en fjende, men nu behøver du kun at ramme jorden i nærheden af fjenden.  ***Koster 1 udp.*** |
| Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 1 | Niveau 2 |
| Udholden-hed I | Udholden-hed II | Stålfast vilje I | Stålfast vilje II | Væltende slag I | Væltende slag II |
| Pris 10 XP | Pris 18 XP | Pris 8 XP | Pris 18 XP | Pris 8 XP | Pris 10 XP |
| Du besidder nu 5 udholden-heds-points. | Du besidder nu 6 udholden-heds-points.  ***Du kan du få udp. Tilbage 2 gange per scenarie.*** | Du er immun over for den første  Frygt du bliver ramt af, så længe du har mindst 1 udholdenheds point.  Spilleren bestemmer om Stålfast-vilje aktiverer.  ***Koster 1 udp.*** | Du er immun over for den første tankekontrol du bliver ramt af.  Men det koster 2 udholdenheds-  -point.  Spilleren bestemmer om Stålfast-vilje aktiverer.  ***Koster 2 udp.*** | Ved at råbe "væltende slag I" og i det du rammer din fjende med det næste slag, støder du fjenden til jorden.  Hvis slaget mister sit mål, mister du effekten.  ***Koster 1 udp.*** | Ved at råbe "væltende slag II" og ramme din fod i jorden kan du vælte alle i en 2m radius omkuld.  ***Koster 1 udp.*** |

Magi

|  |
| --- |
| Regler for magi:  En lidt anden tilgang til magisystemet. Magiens oprindelse er en gåde fra fordums tid. Faktum er at magien findes. Magien eksistere på mage måder. Er den gave fra et højere væsen, en medfødt evne eller en til lærd videnskab. Alle udøvere idag er bundet i en tradition    (Spilleren skal give sin magi lidt baggrunds fluff ved at skabe sin egen tradition eller lære en i spillet at kende) Magien er farve opdelt og de fleste udøvere benytter sig af en til to farver maks. Man skal altid have mindst en N1 formular i en farve før man kan lære det næste niveau. Magien koster noget at bruge (Mana, kraft, sjæl, liv, what ever) det er traditionen der definere dette. Hver farve formular koster 1 (enkelte er dyrere) af magiens kraft. Farveløse er gratis. Er man under halvdelen af sin kraft er det et godt sted at spille lidt svag. Har man ingen kraft er man tæt på at besvime.  Hvile er et vigtig begreb. Herved kan en udøver genvinde sin kraft.  Hvile er en 15 minutter handling der styrker udøveren. Handlingen er traditionsbunden.  Hvile kan være meditation, Tai chi kata, te ceremoni, uforstyrrede studier etc. En hvile give 1/2 af ens samlede kraft tilbage  ***HUSK DINE BESVÆRGELSER!!!! Ingen besværgelse, ingen effekt.***  Besværgelser: Gør noget ud af dem. Fremmede sprog eller digte/remser, brug remedier/gestikulationer  Nogle formularer findes i flere niveauer andre er enkelt stående  Evnen til at kaste magi er start evnen til en udøver og skal købes af alle der vil magien |

|  |  |
| --- | --- |
| Profession: magi udøver. | Start evne |
| Pris: 8 exp |
| Man kan vælge en Niveau 1 formular og to farveløse. Man har en kraft på 10 |

|  |  |
| --- | --- |
| Farve koderne | |
| Grøn | Natur, dyr etc. |
| Rød | Angreb, skade etc. |
| Blå | Mentale, magien selv etc. |
| Hvid | Helbredelse, beskyttelse etc. |
| Sort | Død, underverden etc. |
| Farveløs | Små effekter |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Særlige evner: | | | | |
| Mere mana: | | | | |
|  | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| XP pris | 6 XP | 10 XP | 14 XP | 18 XP |
|  | Ialt 12 | Ialt 14 | Ialt 17 | Ialt 20 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Farveløs | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Pris: 2 XP | Pris: 4 XP | Pris: 8 XP | Pris: 12 XP | Pris: 16 XP |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Farveløse formularer: | | | | | | | |
| Mærk magi | Ildfinger | Mærk gift | Lys | Trylletrick | Stop blod | Tal med dyr. | Tal med træer. |
| Virkning: Man kan mærke magi groft og få en ide om hvilken farve der dominere magien (Spørg magi udøveren eller AG) | Ildfinger  Du må brug et fyrtøj. | Du kan analysere om noget indeholder gift. | Du må bruge en lomme lygte. | Du kan bruge en teknisk dims. | Magien tager 1 min for at virke og stopper en forblødning. | Spil det. Vil du have info snak med AG. | Spil det. Vil du have info snak med AG. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Grøn | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Natur sans | Natur sans | Natur sans | Natur sans |
| Du kan se det usynlige i naturen. Modvirker Usynlig N1  ***Mana 1*** | Du kan se det usynlige i naturen. Modvirker Usynlig N2  ***Mana 1*** | Du kan se det usynlige i naturen. Modvirker Usynlig N3  ***Mana 2*** | Du kan se det usynlige i naturen. Modvirker Usynlig N4  ***Mana 2*** |
| Vindstød | Vindskjold | Orkan vind |  |
| En modstander bliver tvunget 5 m bagud af en stærk vind  ***Mana 1*** | Det første distance angreb optil 3 SKD ignoreres  ***Mana 2*** | Alle foran dig tvinges 5 m væk fra dig og falder omkuld  ***Mana 3*** |  |
| Jordskælv | Jordhuller | Jordlænke |  |
| Udtal formularen og slå i jorden. Alle omkring dig (3M) falder til jorden. Ven som fjende  ***Mana 1*** | Som Jordskælv dog kun mod fjender  ***Mana 2*** | Efter formularen er råbet Jordlænke-Stop bliver 1 væsen bundet til jorden i 30 sek.  ***Mana 2*** |  |
|  |  | Regeneration |  |
|  |  | Den holder en dag og man regenerer et LP per 10 min. Man kan ikke forbløde længere.  ***Mana 3*** |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Rød | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| "Brændende hånd" | "Brændende hånd" |  |  |
| Udtal formularen tag en rød handske (eller lignende) på. Din hånd gør nu 1 i skade for en kamp (Røre ikke slå)  ***Mana 1*** | Udtal formularen tag en rød handske (eller lignende) på. Din hånd gør nu 2 i skade for en kamp (Røre ikke slå)  ***Mana 2*** |  |  |
| Energi kugle | Ildkugle | Lyn kugle | Ildstorm |
| Udtal formularen. Kast din ris pose (ingrediens) og sig "Energikugle 2 i skade". Den du rammer får 2 i SKD.  ***Mana 1*** | Udtal formularen. Kast din ris pose (ingrediens) og sig Ildkugle 3. Den du rammer får 3 i SKD og skal lægge sit skjold eller våben fra sig hvis de parere med dem.  ***Mana 2*** | Udtal formularen. Kast din ris pose (ingrediens) og sig Lynkugle 3. Den du rammer får 3 i SKD og den ignorere metal rustning  ***Mana 3*** | Udtal formularen gør en voldsom bevægelse. Alle inden for 3M falder omkuld og får 2 i skade koster  ***Mana 4*** |
| Kraft skub | Kogende våben | Ildklinge | Lynklinge |
| Udtal formularen og skub begge håndflade mod en modstander inde for 5 M (ca.) denne skubbes omkuld.  ***Mana 1*** | Udtal formularen og en modstander bliver nød til at smide sit våben grundet ufattelig kulde  ***Mana 2*** | Udtal formularen. Ved næste slag skal du udtale ordene Ildklinge 2. den ramte modstander tager nu 2 i skade.  ***Mana 1*** | Udtal formularen. Ved næste slag skal du udtale ordene lynklinge 2. den ramte modstander tager nu 2 i skade som ignorere rustning  ***Mana 2*** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Blå | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Opløs magi N1 | Opløs magi N2 | Opløs magi N3 | Opløs magi N4 |
| Udtal formularen, knæk noget eller brug noget pulver/urter, dermed opløse en aktive N1 formular.  ***Mana 1*** | Udtal formularen, knæk noget eller brug noget pulver/urter, dermed opløse en aktive N2 formular.  ***Mana 2*** | Udtal formularen, knæk noget eller brug noget pulver/urter, dermed opløse en aktive N3 formular. Denne formular kan lamme magiske objekter i 1 min.  ***Mana 3*** | Udtal formularen, knæk noget eller brug noget pulver/urter, dermed opløse en aktive N4 formular. Denne formular kan ødelægge magiske objekter  ***Mana 4*** |
| Hjerne vask | Hjernevrid | Frygt | Massefrygt |
| Du kan slette en spillers hukommelse i 60 min. ved at se dem i øjnene, sige en formular og slutte den på  "hjernevask"".  Spilleren vil ikke kunne huske hvad der er sket til den igangværende spilgang.  ***Mana 1*** | Udtal formularen og holde din finger pegende på ofret mens du kun langsomt kan bevæge dig. Ofret vil være ukampdygtig så længe du peger på ved kommende eller der er gået 30 sek. Kan ikke anvendes på det samme offer inden for en kamp. Kan også bruges til at pine og torturere.  ***Mana 2*** | Udtal formularen og peg på en person. Personen vil nu være bange for dig og er tvunget til at løbe i den modsatte retning af magien i 10 sekunder.  ***Mana 1*** | Udtal formularen og alle personer stående i en radius på 5m vil løbe væk fra dig i 10 sekunder.  ***Mana 3*** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Blå | Hallucination | Tanke kontrol 1 | Tanke kontrol 2 | Tanke kontrol 3 |
| Du kan få en spiller til at hallucinere hvad som helst, ved at røre spilleren, sige "hallucination" efterfulgt af det du ønsker spilleren skal se. Effekten skader ikke og vare i 5 min.  Kan ikke bruges i kamp.  ***Mana 1*** | Du kan få en spiller til at udføre 1 ordre ved at røre spilleren og sige  "tankekontrol" efterfulgt af ordren.  Du kan ikke beordre spilleren at dræbe andre.  CD: 10 min.  Kan ikke anvendes i kamp.  ***Mana 3*** | Du kan få en spiller til at udføre 1 ordre ved at røre spilleren og sige  "tankekontrol" efterfulgt af ordren. Du kan nu beordre spilleren til at dræbe andre. CD: 10 min.  Kan ikke anvende i kamp.  ***Mana 4*** | Du kan nu kaste evnen som en besværgelse og anvende den i kamp.  Du skal udsige en formular, råbe  "tankekontrol" efterfulgt af ordren.  Vær meget specifik i din ordre, f.eks.  "kæmp for mig"  "dræb ham der"  Yderligere kan du plante en Ordre som holder i 1 time.  Fungere som følgende: “Hvis muligheden viser sig, dræb smeden” Hvis den der under kontrol så bedømmer de har muligheden, om de skaber den selv eller ej er op til dem. Så SKAL de tage den.  CD: 1 min.  Max 2 pr. kamp  ***Mana 5*** |
| Venskab | Oplade | Usynlighed 1 | Usynlighed 2 |
| Udtal formularen giv en person en lille gave og sig venskab. Spilleren vil behandle dig som en ven  ***Mana 2*** | Udtal formularen og oplad en anden kendt formular i en genstand (drik, skriftrulle etc.) denne kan nu bruges af andre engang. Det koster 1 mana plus den dobbelte pris for den formler der skal oplades.  ***Mana 1+*** | Udtal formlen. Virker som kamuflage 1  ***Mana 1*** | Udtal formlen. Virker som kamuflage 2  ***Mana 2*** |
| Mentalt skjold 1 | Mentalt skjold 2 | Mentalt skjold 3 |  |
| Efter at have sagt formlen er man beskyttet mod mentale angreb i 10 min  ***Mana 1*** | Efter at have sagt formlen er man beskyttet mod mentale angreb i 30 min  ***Mana 2*** | Efter at have sagt formlen er man beskyttet mod mentale angreb i en hel dag  ***Mana 3*** |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Hvid | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Helbrede 1 | Helbrede 2 | Helbrede 3 | Helbrede 4 |
| Udtal din formel. Brug 30 sek. til at pleje den tilskadekommende. Målet får stoppet sine forblødninger og hele 1 LP over de næste 5 min.  ***Mana 1*** | Udtal din formel. Brug 30 sek. til at pleje den tilskadekommende. Målet får stoppet sine forblødninger og hele 3 LP over de næste 5 min.  ***Mana 2*** | Udtal din formel. Brug 30 sek. til at pleje den tilskadekommende. Målet får stoppet sine forblødninger og hele 3 LP over de næste 2 min.  ***Mana 2*** | Udtal din formel. Brug 30 sek. til at pleje den tilskadekommende. Målet får stoppet sine forblødninger og hele 5 LP over de næste 2 min. Denne kan også helbrede folk der er døde inden for en time. Det koster dog 10 mana.  ***Mana 3 / 10*** |
| Neutralisere gift | Helbred sygdom | Regeneration | Beskyttelse 4 |
| Udtal formularen over noget vand. Det drikkes og fjerner giften i kroppen  ***Mana 1*** | Udtal formlen over noget vand alle creme. Brug det og sygdommen forsvinder inden for 1 min.  ***Mana 3*** | ***Se grøn*** | Udtal formlen og du er beskyttet mod 4 fysiske angreb (kniv, sværd, ildkugle etc.) Kan anvendes på andre koster 2 mana og beskytter mod 2 angreb.  ***Mana 4 / 2*** |
| Beskyttelse 1 | Beskyttelse 2 | Beskyttelse 3 |  |
| Udtal formlen og du er beskyttet mod 1 fysisk angreb (kniv, sværd, ildkugle etc.) Kan kun anvendes på sig selv  ***Mana 1*** | Udtal formlen og du er beskyttet mod 2 fysiske angreb (kniv, sværd, ildkugle etc.) Kan anvendes på andre koster 2 mana og beskytter mod 1 angreb.  ***Mana 2 / 2*** | Udtal formlen og du er beskyttet mod 3 fysiske angreb (kniv, sværd, ildkugle etc.) Kan kun anvendes på sig selv  ***Mana 3*** |  |
|  | Vindform | Magisk mur |  |
|  | Udtal formularen og rejs dine arme op til siden. Du er nu immun overfor skade, men kan heller ikke skade nogen.  ***Mana 2*** | Udtal formlen og lave en ring, streg etc. af mel det er nu en uigennemtrængelig mur rent fysisk.  ***Mana 3*** |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Hvid |  | Exorcisme | Mentalt Skjold 2 |  |
|  | Udtal formularen. Du skal bruge en 30 sek. Hvor du tvinger ondskab ud af objekter/personer.  ***Mana 3*** | ***Se blå*** |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sort | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
|  | Reanimation 1 | Reanimation 2 | Reanimation 3 | Reanimation 4 |
|  | Du kan med en u-hellig, mørk bøn vækker en død spiller til live.  Spilleren vil adlyde din kommando indtil spilleren dør eller rest af scenariet.  Spilleren vil have  5 LP, men vil være langsom og dum som en zombie  ***Kan bruges i kamp.***  ***Virker 1 x pr. scenarie.*** | Du kan med en u-hellig, mørk bøn vækker en død spiller til live.  Spilleren vil adlyde din kommando indtil spilleren dør eller rest af scenarie.  Spilleren vil have  7 LP, men vil være langsom og dum som en zombie.  ***Kan bruges i kamp.***  ***Virker 1 x pr. scenarie.*** | Du kan med en u-hellig, mørk bøn vækker en død spiller til live.  Spilleren vil adlyde din kommando indtil spilleren dør eller rest af scenarie.  Spilleren vil have sine egne LP, og evne til at tænke og tale, men ikke hverken RP eller evner.  ***Kan bruges i kamp***  ***Virker 2 x pr. scenarie.*** | Du kan med en u-hellig, mørk bøn vækker en død spiller til live.  Spilleren vil adlyde din kommando indtil spilleren dør eller rest af scenarie.  Spilleren vil have alle sine LP,  RP, evner og kan tænke og tale  ***Kan bruges i kamp***  ***Virker 3 x pr. scenarie.*** |
|  | Forbandelse 1 | Forbandelse 2 | Forbandelse 3 | Forbandelse 4 |
|  | Du kan forbande et objekt, der lader offeret besætte med en dæmon.  Offeret vil være besat resten af scenariet eller indtil dæmonen uddrives, eller spilleren dør.  Spilleren vil have dobbelt LP mens han/hun er besat.  ***Virker 1 x pr. scenarie.*** | Du kan forbande et objekt, der lader offeret besætte med en dæmon.  Offeret vil være besat resten af scenariet eller indtil dæmonen uddrives, eller spilleren dør.  Spilleren vil have dobbelt LP mens han/hun er besat.  ***Virker 3 x pr. scenarie.*** | Du kan forbande et objekt, der lader offeret besætte med en dæmon.  Offeret vil være besat resten af scenariet eller indtil dæmonen uddrives, eller spilleren dør.  Spilleren vil have dobbelt LP mens han/hun er besat.  ***Virker 3 x pr. scenarie.*** | Du kan nu kaste forbandelsen som en besværgelse, ved at sige en bøn og afslutte med "dræn liv - 2 skade"  ***Kan bruges 3 x pr. kamp cooldown 30 sek.*** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Sanse død | Indfange Dæmon | Hidkalde et mindre mørke væsen | Hidkalde et større mørke væsen |
|  | Udtal formularen du kan nu mærke mørkes skabninger selv om de er usynlige. Sansen holder 1 min.  ***Mana 1*** | Lav en magisk fælde, udtal formlen. Lad et mørkets væsen rører fælden. Sted eller objekt (gør noget du af det). Magtfulde mørke væsner kan muligvis ikke tages til fange. Væsnet kommer kun fri hvis udøveren frigiver den. Kan udføre tre gange per dag. Udøver kan indgå en pagt med mørke væsnet (tal med AG)  ***Mana 3*** | Alt aftales med AG. De har det sidste ord. | Dum ide men snak med AG |
|  | Svaghed | Sjæle sluger | Reinkarnation 1 | Reinkarnation 2 |
|  | Udtal formularen ordet svaghed skal indgå igen og igen mens du peger på dit offer. Så længe du remser vil offeret være langsomt og svagt. Man kan remse op til et minut.  ***Mana 1*** | Udtal formlen, ram med en ris pose og sig sjæle sluger 2 i skade. Hvis du rammer få du et liv.  ***Mana 2*** | Hvis dine LP går i 0, f.eks. I kamp, vil du genoplive automatisk efter 1 min. Uden at modtage hjælp. Du vil have 2 LP, og skal helbredes ved en læge for fuld LP. Alternativt kan du spise et lig for at få max. LP igen.  ***Virker 1 x pr. scenarie*** | Hvis dine LP går i 0, f.eks. I kamp, vil du genoplive automatisk efter 1 min. Uden at modtage hjælp. Du vil have 2 LP, og skal helbredes ved en læge for fuld LP. Alternativt kan du spise et lig for at få max. LP igen.  ***Virker 2 x pr. scenarie*** |

|  |
| --- |
| Ritualer:  En del af magien er at kunne lave ritualer. Simpel regler for alle ritualer der ikke er en formular skal aftales med AG |

Gejstlig

Gejstlige professioner har adgang til deres unikke egenskaber, samt EN farve af magi og TO farveløse egenskaber.

De gejstlige bruger mere de respektive guders.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Hellig Kriger | Startevne | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Hellig Ånd 1 |  | Hellig Ånd 2 | Hellig Ånd 3 | Hellig Ånd 4 |
| Pris: 4 XP |  | Pris: 8 XP | Pris: 12 XP | Pris: 16 XP |
| Ved at råbe "hellig ånd" får du 2 + LP i de næste 30 sekunder kan bruges 3 gange per scenarie.  Du falder tilbage til dine normale LP når tiden er gået medmindre du har mistet mere end hvad du får. |  | Samme som 1, du får 4+ LP i et minut. | Samme som 2, men du har nu  6 + LP i 1 minut.    . | Samme som 3, men du har nu  6 + LP indtil kampen er over. |
| Opofrelse 1 | Opofrelse 1 | Opofrelse 3 | Opofrelse 4 |
| Pris: 4 XP | Pris: 4 XP | Pris: 12 XP | Pris: 16 XP |
| Anråb din(e) gud(er) inden en kamp, eller i en kamp og du bliver immun over for skade i 10 sekunder. Dog falder du ned til 1 LP når tiden er gået. | Anråb din(e) gud(er) inden en kamp, eller i en kamp og du bliver immun over for skade i 10 sekunder. Dog falder du ned til 1 LP når tiden er gået. | Anråb din(e) gud(er) inden en kamp, eller i en kamp og du bliver immun over for skade i 20 sekunder. Dog falder du ned til  1 LP når tiden er gået | Anråb din(e) gud(er) inden en kamp, eller i en kamp og du bliver immun over for skade i 25 sekunder. Dog falder du ned til  1 LP når tiden er gået. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Præst | Startevne | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Gudernes Vilje 1 |  | Gudernes Vilje 2 | Gudernes Vilje 3 | Gudernes Vilje 4 |
| Pris: 4 XP |  | Pris: 8 XP | Pris: 12 XP | Pris: 16 XP |
| Ved at påkalde dig guds styrke til at beskytte dig og frastøde en hedning som står foran dig  Fungere ligesom frygt.  ***3 gange per scenarie.*** |  | Ved at påkalde dig guds styrke til at beskytte dig og frastøde to hedninge som står foran dig  ***3 gange per scenarie.*** | Ved at påkalde dig guds styrke til at beskytte dig og frastøde alle hedninge FORAN dig.  ***4 gange per scenarie.*** | Ved at påkalde dig guds styrke til at beskytte dig og frastøde alle hedninge omkring dig.  ***5 gange per scenarie.*** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Profession: Præst | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | Niveau 4 |
| Hellig Grav 1 | Hellig Grav 2 | Brændende Had 1 | Brændende Had 2 |
| Pris: 4 XP | Pris: 8 XP | Pris: 12 XP | Pris: 16 XP |
| Ved at sige "Hellig Grav" og indtage en form for bedende stilling på jorden, bliver du for- stenet og dermed immun overfor Al skade, indtil du bevæger dig igen.  ***Cooldown 15 min.*** | Ved at sige "Hellig Grav" og indtage en form for bedende stilling på jorden, bliver du og en du peger på, bliver forstenet og immun over for AL skade indtil du/I bevæger jer igen.  ***Cooldown 15 min.*** | Påkald dig din guds vrede og berør en person og lad dem føle en brændende smerte strømme igennem dem. Afslut din remse med 1 skade.  ***2 gange per scenarie.*** | Påkald dig din guds vrede og berør en person og lad dem føle en brændende smerte strømme igennem dem. Afslut din remse med 2 skade.  ***3 gange per scenarie.*** |

Klasseløse

Her finder i de klasseløse egenskaber som alle kan få adgang til.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Alkymi | Snigmord | Bonk 1 | Bonk 2 | Forfalsk Dokument |
| 1 XP | 30 XP | 8 XP | 18 XP | 7 XP |
| En udvidelse der gør at man kan kalde sig alkymist, her får man kendskab til stoffer virkning, urters og deres sammenblanding | Du kan med et enkelt slag/snit bringe en anden spillers LP til 0 uanset deres RP. Evnen skal udføres bagfra, fra en skjult position eller uden at fjenden opdager angrebet før det rammer. Der skal siges "Snigmord." evnen kan kun bruges med en daggert.  ***Kan IKKE bruges i kamp*** | Du kan slå en person bevidstløs med din hånd eller dit våbens skæfte. Evnen virker ikke i kamp og skal bruges bagfra.  ***Husk at sige "Bonk 1 min."*** | Samme som bonk 1, men virker i 2 min. Og kan nu bruges i kamp. Bonk i hovedet og sig "Bonk, 2 min."  ***Kræver bonk 1*** | Du kan lave forfalskede dokumenter som andre spillere vil antage er rigtige. Der skal stå (OOG forfalsk dokument) i toppen.  ***Virker 1 gang per scenarie.*** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Hårdfør | Leder | Regning | Læsning | Handelsmand | Handelsmand |
| 8 XP | 10 XP | 1 XP | 1 XP | 14 XP | 14 XP |
| Denne egenskab giver 1+ LP.  ***Denne egenskab kan købes 2 gange. Prisen forbliver den samme.*** | En gruppes leder giver ordre og udviser lederskab. Når lederens gruppe er i kamp, får alle +1 LP samt er alle i gruppen immune over for "Frygt" en gang per kamp. Man kan kun have en leder per gruppe, og hvis lederen dør, mister man sin buff. | Du kan nu regne! yay! Matematik til mit rollespil!?  FOR at kunne regne, kræver det denne egenskab. | Du kan nu læse.  Givet det er sprog din karakter kan, men det er op til dig at bedømme. | Du har flare for handelsbranchen du kan overbevise en anden person om at det produkt du vil sælge dem er præcis hvad du siger det er, og at det dermed er et fantastisk køb. Under samtalen sig "Handelsmand" og forsæt så din salgs tale.  ***Virker 3 gange per scenarie.*** | Du har flare for handelsbranchen du kan overbevise en anden person om at det produkt du vil sælge dem er præcis hvad du siger det er, og at det dermed er et fantastisk køb. Under samtalen sig "Handelsmand" og forsæt så din salgs tale.  ***Virker 3 gange per scenarie.*** |
| Kamuflage 1 | Kamuflage 2 | Gift blanding 1 | Gift blanding 2 | Udholdenhed | Rig Familie |
| 6 XP | 14 XP | 8 XP | 16 XP | 14 XP | 7 XP |
| Du er usynlig hvis du knæler ned bag ved noget, en busk, et træ eller andet, og holder din hånd på hovedet.  ***Du kan IKKE bevæge dig.*** | Du er usynlig hvis du knæler, nu kan du også gemme dig i noget som højt græs.    ***Kræver Kamuflage 1*** | Du har erfaring i at fremstille svage giftige potions, såsom lammelse i flydende form.  Blandingen "Kommes" på et våben og ved brug af det, skal der råbes. "Lammelse, 2 min."  ***Kræver Alkymi.*** | Du er erfaren nok til at lave flydende død og sygdom blandingen påføres igen en daggert. Den fungere som snigmord, så i stedet for at sige  "snigmord" siger man "sygdom" hvorefter personen vil dø inden for 5 minutter, uden læge hjælp.  ***Kræver evnerne GB 1 og Alkymi.***  ***HUSK at informere om giften.*** | Du har oplevet meget og kan holde til meget. Når du er fanget og bliver tortureret får du +1 LP og kan slippe afsted med at lyve 2 gange under din fangenskab, hvis du bliver bedt om sandheden. | Hvert scenarie kan du rulle en 6 siddet terning og få 1-6 kobber-arne mønter når du får dine start penge hos banken. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Dirke Låse 1 | | Dirke Låse 2 | | Forklædning 1 | | Forklædning 2 | | Gennemsku |
| 6 XP | | 14 XP | | 6 XP | | 16 XP | | 14 XP |
| Du kan nu dirke alle IKKE magiske låse op. Niv 1 låse er blå. Det tager dig 1 min og 30 sekunder. OBS! låse kan fremstilles af Smede, Alkymister og Træhuggerne. De kan fås ved AG | | Det tager dig nu 30 sekunder for at dirke Niv 1 låse op. Nu kan du dog også dirke magiske låse op. Disse er røde og er Niv 2 låse  ***Det tager dog 1 min og 30 sek.*** | | Du kan forklæde dig når du har en kappe/maske på. Du kan ikke forklæde dig som andre spillere.  Du skal bruge et æggeur/tlf. alarm som sættes til 10 min. så snart uret ringer, virker din forklædning ikke mere. | | Samme beskrivelse som forklædning 1.  ***Virker dog nu i***  ***25 min***. | | Du har oplevet meget og kan fornemme når folk lyver over for dig. Læg hånden over hovedet og sig "Gennemsku." Personen skal kort indrømme om de lyver eller ej.  Kan modvirke handelsmand og forfalsk dokument.  ***Max. 3 gange per scenarie.*** |
| Gem Genstand | Fornem Gemt Genstand. | | Lommetyveri 1 | | Lommetyveri 2 | |
| 8 XP | 6 XP | | 8 XP | | 14 XP | |
| Du kan nu gemme ting. Det gør du ved at sætte en seddel på det objekt du ønsker at gemme, og skriver derpå at det er gemt. Nu kan kun du finde det, medmindre en som har egenskaberne til at finde det, finder det. Yderligere kan du bære det på dig, uden at det kan findes, med mindre de har egenskaben dertil.  ***Det kan kun findes ved brug af magi eller fornem genstand.*** | Du kan fornemme om der er gemte genstande i nærheden.  Du kan IKKE se dem, men kan kun fornemme de er der, og gennem det, få magisk, gejstlig eller anden hjælp til at finde det. | | Denne evne gør det muligt at stjæle penge fra en anden spiller du SKAL berøre den lomme/pung du ønsker at stjæle fra, i 20 sek. herefter hvisker du til personen  "lommetyveri 1" hvor i så går til side og tæller antallet IKKE værdien af pengene og du får 20%. Først lægges pengene tilbage i tasken/lommen og så tager du hvad der svare til 20% af personens mønter.  ***Du må IKKE blive opdaget, mens du har hånden på tasken.*** | | Samme som lommetyveri 1 dog nu kun 10 Sek. Yderligere kan du nu stjæle IG artefakter og dokumenter. | |

Rustning og kamp regler

Der er kommet nogen ændringer til Rustning og Døds Reglerne, de lyder som følgende:

|  |
| --- |
| Nye rustnings regler:  Slagkofte: 1 RP  Læder: 2 RP  Brynje: 3 RP  Plade: 4 RP  Hjelme: 1 RP  Ben-, arme- og skulderrustning skal nu altid komme i sæt.  F.eks. hvis man har en armskinne på blot den ene arm, vil denne ikke tælle.  Læder rustning på lemmer giver 1 RP per sæt  Metal rustning på lemmer giver 2 RP per sæt  Den eneste rustning man nu kun kan stacke med andre rustningstyper er Slagkoften på torso.  F.eks. kan Slagkofte og plade kombineres og give 5 RP fra torsoen alene.  Maks RP og LP man kan have samlet kan ikke på noget tidspunkt hæves til højere end 18 point.  Det er det maksimum antal.  **Der er IKKE skydevåben i systemet!** |

|  |
| --- |
| Når man falder ned på 0 HP skal man blive liggende indtil al kamp er færdigt, inden for det område man er i.  Fra du falder har du 5 minutter hvor andre spillere kan nå at redde dig. Bliver du reddet, hurra, reglerne for de egenskaber der bliver brugt gælder. BLIVER du IKKE reddet, skal du finde Døden, som vil hjælpe dig med at finde ud af hvor lang tid at du er DØD. Dette kan være alt mellem 2 til 12 minutter, herefter vender du tilbage til hvor du faldt hvorpå du kan vende tilbage til spillet og være såret.  Når du falder anden gang, kan du ikke reddes af andre spillere, men skal stadig ligge til kampen er over.  Herefter tager du til Døden igen, hvorpå at du vil få at vide om du kommer til Valhalla/Himlen eller Hel/Helved.  Du kan stadig nå at reddes hvis dine venner tager på et eventyr til enten Hel eller Valhalla for at få dig tilbage, dette kan ske til scenariet du dør i, og  HVIS du ikke bliver reddet, så er Karakteren død, Permanent. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Våbenklasse og evne | Bue og pil | Pletskud x 1 pr. kamp | Ild pil x 1 pr. kamp | Frostpil x 3 pr. kamp |
| Pris: 2 XP | Pris: 20 XP | Pris: 30 XP | Pris: 20 XP |
| Max. Trækstyrke  25 Lb.  Gør 2 i skade. | Sigt i 5 sek.  Råb "Pletskud! 5 skade!". Rammer du målet skader pilen 150% mere (5 SKD) | Sigt i 10 sek.  Råb "Ild pil"  Rammer du målet skader pilen 200% mere  (6 SKD) | Sigt i 5 sek.  Råb "Frostpil"  Rammer du målet giver pilen 0 SKD men fryser målet i 10 sekunder. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Våbenklasse og evne | Skjold | Skjoldspark | Skjoldslag |
| Pris: 2 XP | Pris: 10 XP | Pris: 10 XP |
| Skal kunne dække spillers torso for at være et skjold. | Spark mod skjold  Råb "Skjoldspark"  Modstander mister balancen. | Slå ud med skjold  Råb "skjoldslag" Modstander uden skjold mister balancen. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Våbenklasse og evne | Skjold | Skjoldspark | Skjoldslag |
| Pris: 2 XP | Pris: 10 XP | Pris: 10 XP |
| Skal kunne dække spillers torso for at være et skjold. | Spark mod skjold  Råb "Skjoldspark"  Modstander mister balancen. | Slå ud med skjold  Råb "skjoldslag" Modstander uden skjold mister balancen. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Våbenklasse og evne | Tohåndsvåben | Knusende slag x 1 pr. kamp | Tors Handske |
| Pris: 2 XP | Pris: 25 XP | Pris: 15 XP |
| Blankvåben med skæfte til to hænd  Længde: 100 - 150 cm. | Dit våben tildeler nu 2 skade og ignorere modstanderens skjold eller blokering. | Giver egenskaber at man kan håndtere 2-hånds våben i en hånd.  ***Dog inden for vis størrelse. Max længde cirka 130 cm.*** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Våbenklasse og evne | Éthåndsvåben | Punktér x 1 pr. kamp |
| Pris: 2 XP | Pris: 25 XP |
| Blankvåben med skæfte til én hånd længde: 50 - 99 cm. | Råb "punktér" inden du slår.  ***Slaget skader nu med 3 og ignorere alt panser.*** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Våbenklasse og evne | Spyd og stager | Standhaftig |
| Pris: 2 XP | Pris: 12 XP |
| Stager med en klinge i den ene eller begge ender, over 150 cm.  Under er Tohåndsvåben. | Din stage eller spyd giver dig +2 LP når du bære det. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Våbenklasse og evne | 2 VB (dual wield) | Stålstorm x 1 pr. scenarie |
| Pris: 2 XP | Pris: 20 XP |
| Spiller kan føre et Éthåndsvåben i hver hånd. | Råb "stålstorm" og drej rundt med dine våben ud til siden. Du kan dreje i 10 sek. Og flytte dig imens.  ***Alle du rammer tager 3 skade uanset antal slag.*** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Våbenklasse og evne | Stave og køller | Skub x 1 pr. kamp |
| Pris: 2 XP | Pris: 25 XP |
| Stumpvåben af vilkårligt MAT.  Må ikke have klinge  Under 150 cm er en kølle, over 150 er en stav. | Du kan nu bruge dit våben til at skubbe din modstander omkuld. Råb "skub" og lav en skubbe bevægelse mod fjenden.  ***Angrebet skader ikke, men kan ikke blokeres.*** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Våbenklasse og evne | Daggert og kaste VB | Giftklinge x 3 pr. kamp |
| Pris: 0 XP | Pris: 20 XP |
| Alle blankvåben på under 50 cm. Tæller som daggert.  Kastevåben er kerneløse. | Råb "giftklinge"  Og slå målet.  ***Rammer du, skader slaget/kastet med***  ***3 i stedet for 1.*** |

|  |  |
| --- | --- |
| Våbenklasse og evne | Nævekamp. |
| Pris: 1 XP. Pr stk. |
| Man kan investere så meget man vil.  Denne egenskab bruges til at bedømme ens fysiske styrke når man enten lægger arm i kroen eller er kommet op og slås uden våben med en modstander typisk, med mindre andet er aftalt, vinder personen med den højeste nævekamp.  ***Når man har sat 20 XP af i nævekamp, gør man 1 i skade når man bruger evnen.*** |