# Beskrivelse af evnearket:

Man starter med 15 XP på nye karakterer.
Professioner er en forhånds-inddeling lavet af AG, som en måde at hjælpe folk med at skabe sig en mere målrettet karakter, men man kan selvfølgelig skræddersy ens karakter og evner som det passer én selv.

- Først vælger man sig en race. Racen giver adgang til 3 unikke evner.
- Så vælger man sig en klasse (Eventyrer, Kriminel, Gejstlig, Magiker, (Borger)). Klassen er den klasse der er billigst for din karakter, sammen med de "klasseløse" evner.

1. Vælger man Eventyrer, Kriminel, Gejstlig eller Magiker, så er det den klasse man binder sig til. Man skal købe et minimum af 3 evner fra den klasse derfra før man kan få lov at købe evner fra øvrige klasser (undtagen klasseløse og borger).
    - Evner fra de øvrige klasser vil altid koste +3XP oven i originalprisen.
    - Man kan også godt købe evner fra "borger" klassen, her gælder det sig dog at man ikke får XP-fordelene, samt at man kun kan købe fra ÉN profession i "borger" klassen. (Borger-professionerne koster ikke +3XP oveni, da de bliver lidt ligesom "klasseløse").

2. Vælger man klassen "borger" låser man sig midlertidigt fast til en bestemt profession, hvor man ikke kan købe andre end ens professions evner (bonde, fisker, jæger, træarbejder, smed, læge), og så kan man købe raceevner og klasseløse evner som ikke er våbenevner. Tanken er at her farmer man XP indtil man har lyst til at skifte til en anden klasse med nogle andre fordele. Når man først har skiftet gælder regel 1 for ens evner.
    - Man kan kun have ÉN profession i "borger" klassen

    - Når man har en borgerevne, der gør at man kan rulle med terningen 2 gange pr. scenarie kan man rulle ved henholdsvis tjek-ind og tjek-ud. Det er ens eget ansvar at nå forbi og gøre det.
      Har man kun 1 rul pr. scenarie, må man selv sørge for at få det gjort en af gangene.

# Race-evner

## Halvracer og selvopfundne

Her vælges spilleren ind på de raceevner der passer bedst til den specielle race.
Halvracer er typisk meget hen ad en race, og selvopfundne er tit også, og hvis ikke er de blot hos mennesker.

## Mennesker

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Mennesker** | | Har 3 LP. | *Disse evner er ikke mulige at købe for elvere, orkere, jætter, gobliner, dværge, trolde eller andre selvopfundne racer.* |
| **Billig rekruttering** | ***0 XP*** | Giver 50 % rabat på evnerne: "rekruttering 1" og "rekruttering 2". | Er tallet du skal dele ulige, tager du det laveste tal. |
| **Diplomati** | ***8 XP*** | Diplomati gør at du kan overbringe beskeder sikkert til ens fjende, uden at modtage skade fra (våben eller magi) af den gruppe du overbringer beskeden til. Du kan heller ikke selv uddele skade imens.<br><br>Du skal have en hånd på hjertet og råbe diplomati i det du træder frem mod gruppen. Effekten ophæves når<br>du er væk fra gruppen og fjerner hånden fra hjertet.<br>Evnen virker ikke i kamp. | |
| **Ekstra holdbare våben** | ***6 XP*** | Du kan 1 gang pr. scenarie, få en gratis 1'er hos smeden, når du skal have repareret våben eller rustning. | Virker frit på alle våben. |

## Elvere

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Elver** | | Har 4 LP. | *Disse evner er ikke mulige at købe for mennesker, orkere, jætter, gobliner, dværge, trolde eller andre selvopfundne racer.* |
| **Billig kamuflage** | ***0 XP*** | Giver 50 % rabat på evnerne: "kamuflage 1" og "kamuflage 2". | Er tallet du skal dele ulige, tager du det laveste tal. |
| **Skovens værn** | ***8 XP*** | Giver ekstra +2LP til dig, når du befinder dig i skove/ krat.<br>Det vil sige at evnen ikke virker på brede stier, marker eller andre steder uden træer/krat. | |
| **Pletskud** | ***6 XP*** | 2 gang pr. kamp.<br>Sigt i 5 sek. Råb "Pletskud - 5 skade".<br>Rammer du målet skader pilen 80% mere en normalt (5 SKD). | Kræver evnen "Bue / Armbrøst" |

## Gobliner

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Gobliner** | | Har 4 LP. | *Disse evner er ikke mulige at købe for mennesker, elvere, orkere, jætter, dværge, trolde eller andre selvopfundne racer.* |
| **Billig lommetyveri** | ***0 XP*** | Giver 50 % rabat på evnerne: "lommetyveri 1" og "lommetyveri 2". | Er tallet du skal dele ulige, tager du det laveste tal. |
| **Kryster** | ***6 XP*** | Når du kommer ned på 1LP i en kamp, kan du råbe "Jeg er et kryster" herefter kan du ignorere al skade som du måtte modtage indtil du er væk fra kampen - du skal løbe væk i frygt.<br>Du kan ikke give skade mens du løber væk. | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Det udødelige våben** | ***8 XP*** | Ved køb af denne evne, kan du gøre ét af dine våben udødelige, og dermed aldrig have brug for reparation hos en smed. Hvilket vil sige den skal have et fastgjort et stykke papir, hvor der står "udødeligt våben". | |

## Orkere

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Orker** | | Har 5 LP. | *Disse evner er ikke mulige at købe for mennesker, elvere, jætter, gobliner, dværge, trolde eller andre selvopfundne racer.* |
| **Billig blodrus** | ***0 XP*** | Giver 50 % rabat på evnerne: "blodrus 1" og "blodrus 2". | Er tallet du skal dele ulige, tager du det laveste tal. |
| **Smagsprøve** | ***8 XP*** | Du kan, hvis du har mistanke om at noget mad el. drikke er forgiftet, foretage en smagsprøve og derved kontrollere om det er forgiftet før du indtager det. Tag maden/drikken snif/nip til den (og læg hånden på hovedet og spørg offgame om den er forgiftet) spil derefter på at du IG finder frem til at den er forgiftet/ikke forgiftet.<br>Max. 2 gange pr. scenarie. | Hvis du glemmer at lave en smagsprøve før indtagelse af tingen, så bliver du ramt af effekten og du kan ikke bagefter sige at du vil lave en smagsprøve. |
| **Kraftslag** | ***6 XP*** | 1 gang. pr. kamp.<br>Tag tilløb til, eller byg op til et kraftslag og slå derefter på en persons skjold. Råb "kraftslag, skjold ødelagt", hvorefter personen vil tumle baglæns med et ødelagt skjold. | Kræver evnen "stave og køller" eller evnen "tohåndsvåben" |

## Jætter

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Jætter** | | Har 5 LP. | *Disse evner er ikke mulige at købe for mennesker, elvere, orkere, gobliner, dværge, trolde eller andre selvopfundne racer.* |
| **Billig giftblanding** | ***0 XP*** | Giver 50 % rabat på evnerne: "giftblanding 1" og "giftblanding 2". | Er tallet du skal dele ulige, tager du det laveste tal. |
| **Sølvtunge** | **8 XP** | Du kan bruge denne evne 1 gang pr. scenarie og den overbeviser hvem som helst om hvad som helst.<br>Effekten er varig og konstant, for den påvirkede spiller resten af scenariet.<br>Husk at sige "Sølvtunge". | |
| **Knusende slag til alle våben** | ***6 XP*** | Du behøver nu ikke nogen bestemt våbenevne for at købe evnen "knusende slag", for den kan nu bruges med alle dine våben(evner).<br>Samtidig kan du nu også bruge evnen med en pind, hvis du skulle være foruden våben (Pind har dog cooldown på 5 min. pr. slag) | Læs under evnen "knusende slag" for mere forståelse.<br>Evnen "knusende slag" skal stadig købes, men man behøver ikke købe evnen "tohåndsvåben". |

## Dværge/Trolde

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Dværge / Trolde** | | Har 5 LP. | *Disse evner er ikke mulige at købe for mennesker, elvere, orkere, jætter, gobliner eller andre selvopfundne racer.* |
| **Billig smed** | ***0 XP*** | Giver 50% på evnerne: "smedning 1" og "smedning 2". | Er tallet du skal dele ulige, tager du det laveste tal. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Hurtig regeneration** | ***6 XP*** | Du kan regenerere LP uden at have modtaget yderligere lægehjælp (forbinding kræves stadig). Du vil regenerere 1LP pr. 4 min. indtil du har dine fulde LP igen. | UDEN DENNE EVNE REGENERER MAN 1LP pr. 10 min. |
| **Den tunge økse** | ***8 XP*** | Ved køb af denne evne til din økse er den nu for tung for alle andre ikke-dværge. Hvilket vil sige den skal have et fastgjort et stykke papir, hvor der står "tung for alle ikke-dværge/trolde". Derudover slår øksen hårdt, og skader nu med 2 i skade. Sig evt. "tung økse - 2 skade", når du slår folk. | Virker kun til EN økse pr. dværg.<br><br>Trolde kan evt. få lov at have evnen på en kølle i stedet for en økse. |

# Klasse-evner

## Borger

- Alt i klassen koster det samme for alle.
- Man kan kun købe fra én profession i kategorien uanset karakter.

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Bonde** | | | *Køber man disse evner når man ikke tilhører kategorien "Borger" vil XP-fordelene ikke være aktive, men kun evnen til at hjælpe planter og brygge stærk alkohol.*<br>*Man skal dog spille på man er bonde.* |
| **↳ Landbrug 1** | ***6 XP*** | Du kan opdyrke landet.<br>Én gang hver spilgang kan du rulle terningen i evneshoppen og bytte dine afgrøder for XP. | OBS! For at anvende disse evner, skal du rent faktisk spille på at du driver en gård / har marker. |
| **↳ Landbrug 2**<br>***(+ modstå vind og jordryst)*** | ***12 XP*** | Som niveau 1, men du kan nu rulle en ekstra gang med terningen hvis det første kast ikke er tilfredsstillende. Andet kast er bindende.<br><br>- Du har massere af viden om afgrøder.<br><br>- Samtidig er du efterhånden vant til at arbejde i alt vind og vejr. Derfor mister magierne "jordskælv" og "vindstød" 10% af deres virkning på dig. | Kræver evnen "Landbrug 1". |
| **↳ Landbrug 3**<br>***(+ bryg kraftig alkohol)*** | ***24 XP*** | 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.<br><br>- Samtidig har du nu evnen til at brygge stærk alkohol, som vil gøre person(erne) der drikker det øjeblikkeligt stang berusede (der kan brygges en flaske pr. scenarie). | Kræver evnen "Landbrug 2".<br><br>Husk at informer spillerne der drikker alkoholen på den ene eller anden måde. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Fisker** | | | *Køber man disse evner når man ikke tilhører kategorien "Borger" vil XP-fordelene ikke være aktive, men kun evnen til at modstå alkohol og gift langsommere.*<br>*Man skal dog spille på man er fisker.* |
| **↳ Fiskeri 1** | ***6 XP*** | Du kan fiske i søer, floder og have.<br>Én gang hver spilgang kan du rulle terningen i evneshoppen og bytte din fangst for XP. | OBS! For at anvende disse evner, skal du rent faktisk spille på at du fisker, enten med en stang, ruser eller net. |
| **↳ Fiskeri 2**<br>***(+ modstå alkohol)*** | ***12 XP*** | Som niveau 1, men du kan nu rulle en ekstra gang med terningen hvis det første kast ikke er tilfredsstillende. Andet kast er bindende.<br><br>- Samtidig har du nu evnen til at modstå alkohols kraftige effekt, sådan at du bliver 50% langsommere beruset. | Kræver evnen "Fiskeri 1". |
| **↳ Fiskeri 3**<br>***(+ modstå gift)*** | ***24 XP*** | Du kan nu indlevere din fangst to gange pr. spilgang, altså i begyndelsen og slutningen. Evnen skal bruges ingame og kan ikke bruges ved ind- og ud-tjek.<br><br>- Samtidig har du nu evnen til at modstå en gifts effekt langsommere end normalvis; sådan at hvis du indtager gift, virker den langsommere på dig. Omkring 10 % langsommere. | Kræver evnen "Fiskeri 2". |
| **Jæger** | | | *Køber man disse evner når man ikke tilhører kategorien "Borger" vil XP-fordelene ikke være aktive, men kun evnen til at opdage ting i skoven og gemme sig.*<br>*Man skal dog spille på man stadig jæger.* |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Jagt 1** | ***6 XP*** | Du kan jage skovens dyr.<br>Én gang hver spilgang kan du rulle terningen i evneshoppen og bytte dit bytte for XP. | OBS! For at anvende disse evner, skal du rent faktisk spille på at du jager, enten med bue, fælder eller musketriffel |
| **↳ Jagt 2**<br>***(+ gem dig i krat)*** | ***12 XP*** | Som niveau 1, men du kan nu rulle en ekstra gang med terningen hvis det første kast ikke er tilfredsstillende. Andet kast er bindende.<br><br>- Samtidig er du så nu så god til at sidde stille i skovens tætte krat at du bliver usynlig af det (sæt dig ind i noget krat, og læg hånden på hovedet, du er nu usynlig til du bevæger dig). | Kræver evnen "Jagt 1". |
| **↳ Jagt 3**<br>***(+ opdage det gemte i skoven)*** | ***24 XP*** | Du kan nu indlevere dit bytte to gange pr. spilgang, altså i begyndelsen og slutningen. Evnen skal bruges ingame og kan ikke bruges ved ind- og ud-tjek.<br><br>- Samtidig er du nu så god til at spotte gemte ting/dyr/mennesker i skoven<br>Det vil sige at evnen modvirker evnerne "Gem ting", "Kamuflage 1" - MEN KUN hvis de bliver brugt inde i skoven. | Kræver evnen "Jagt 2".<br><br>Husk at læse op på de evner du kan modvirke, så du ikke "overgør" evnen :) |
| **Træarbejder** | | | *Køber man disse evner når man ikke tilhører kategorien "Borger" vil XP-fordelene ikke være aktive, men kun evnen til at træfældning / lave trækonstruktioner. Man skal dog spille på man stadig hugger træ.* |
| **↳ Træfældning** | ***6 XP*** | Du kan fælde træer og hugge brænde til bål.<br>Én gang hver spilgang kan du rulle terningen i evneshoppen og indlevere træ for XP. | OBS! For at anvende disse evner, skal du rent faktisk spille på at du arbejder med træ, enten ved at hugge træ eller brænde. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Trækonstruktion 1** ***(+ fri økse)*** | ***12 XP*** | Som niveau 1, men du kan nu rulle en ekstra gang med terningen hvis det første kast ikke er tilfredsstillende. Andet kast er bindende.<br><br>- Samtidig kan du nu også bygge simple bygninger i træ.<br>- Du får også muligheden for at bære/bruge en økse som våben (kræver ingen våbenevne og virker selvom man er borger). | Kræver evnen "Træfældning". |
| **↳ Trækonstruktion 2** ***(+ stærk økse)*** | ***24 XP*** | Du kan nu indlevere træ to gange pr. spilgang, altså i begyndelsen og slutningen. Evnen skal bruges ingame og kan ikke bruges ved ind- og ud-tjek.<br><br>- Samtidig kan du nu også bygge komplekse bygninger i træ.<br>- Dit sving med øksen skader nu dobbelt så meget som et slag med en økse normaltvis gør. Sig "2 skade" når du slår med øksen. | Kræver evnen "Trækonstruktion 1". |
| **Smed** | | | *Køber man disse evner når man ikke tilhører kategorien "Borger" vil XP-fordelene ikke være aktive, men kun evnen til udvinding / smedning.* |
| **↳ Udvinding** | ***6 XP*** | Du kan udvinde råstoffer og mineraler, metaller og diverse stentyper fra en mine – og du kan reparere rustning.<br><br>Én gang hver spilgang kan du rulle terningen i evneshoppen og indlevere udvundne ting for XP. | OBS! For at anvende disse evner, skal du rent faktisk spille på at du arbejder inden for udvinding og eller smedning. |
| **↳ Smedning 1** | ***12 XP*** | Som niveau 1, men du kan nu rulle en ekstra gang med terningen hvis det første kast ikke er tilfredsstillende. Andet kast er bindende.<br><br>- Samtidig kan du nu også udføre reparationer på våben, samt ved hjælp fra en magiker/alkymist smede særlige effekter ind i våben og rustningsdele. | Kræver evnen "Udvinding".<br><br>Skal du selv kunne smede særlige effekter i våben kræves evnerne "alkymi" og "runer". |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Smedning 2** | ***24 XP*** | Du kan nu indlevere råstoffer to gange pr. spilgang, altså i begyndelsen og slutningen. Evnen skal bruges ingame og kan ikke bruges ved ind- og ud-tjek.<br><br>- Samtidig kan du nu reparere skydevåben, samt fremstille nye våben og rustninger, og derudover bare generelt udføre komplicerede smede-opgaver – eksempelvis lave en metallås. | Kræver evnen "Smedning 1". |
| **Læge** | | Husk at læse reglerne for genoplivning. | *Køber man disse evner når man ikke tilhører kategorien "Borger" vil XP-fordelene ikke være aktive, men kun evnen til at hjælpe.* |
| **↳ Førstehjælp** | ***6 XP*** | Du kan anlægge forbindinger og stoppe blødninger. Herefter vil personen regenerere 1LP pr. 10ende minut indtil fuld LP.<br><br>Én gang hver spilgang kan du rulle terningen i evneshoppen og modtage i form af XP. | OBS! For at anvende disse evner, skal du rent faktisk spille på at du er læge, og hjælpe sårede personer. |
| **↳ Almen medicin** | ***12 XP*** | Som niveau 1, men du kan nu rulle en ekstra gang med terningen hvis det første kast ikke er tilfredsstillende. Andet kast er bindende.<br><br>- Samtidig kan du nu også fremstille og administrere helbredende miksturer som f.eks. eliksirer og piller. | Kræver evnen "Førstehjælp". |
| **↳ Dannet viden *(om levende personer)*** | ***24 XP*** | Du kan nu modtage hæder to gange pr. spilgang, altså i begyndelsen og slutningen. Evnen skal bruges ingame og kan ikke bruges ved ind- og ud-tjek.<br><br>- Du ved nu hvordan man hjælper personer med mentale lidelser.<br><br>- Derudover har du nu også kendskab til epidemi smitte og funktionen deraf. (altså kan du starte og stoppe epidemier) | Kræver evnen "Almen medicin". |

## Eventyrer

- Alt i klassen Eventyrer koster +3XP for alle andre klasser (Kriminel, Gejstlig og Magiker)

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Soldat** | | | |
| **↳ Kampformation 1** | ***6 XP*** | Giver dig +2LP, hvis du indgår i en kampformation på minimum 5 personer. | |
| **↳ Kampformation 2** | ***14 XP*** | Giver dig +2LP, hvis du indgår i en kampformation på minimum 2 personer. | Kræver evnen "kampformation 1". |
| **↳ Krigsveteran 1** | ***8 XP*** | Erfaring tillader dig at undvige skaden fra 2 skud fra skydevåben pr. kamp! | |
| **↳ Krigsveteran 2** | ***18 XP*** | Erfaring tillader dig at undvige skaden fra 2 skud og 2 kamp magier per. kamp. | Kræver evnen "krigsveteran 1". Evnen virker ikke mod magier, som ikke virker i kamp. |
| **↳ Rekruttering 1** | ***6 XP*** | Du kan rekruttere 1 person ved at sige "rekruttering" og fortælle om din sag. Den rekrutterede person skal følge dig og din sag, hvor end det fører i 1,5 time. Virker 1 gang. pr scenarie. | Husk at forklar din sag for den rekrutterede. |
| **↳ Rekruttering 2** | ***15 XP*** | Samme beskrivelse som "rekruttering 1", men du kan nu rekruttere op til 2 personer på en gang, som vil følge sagen til den er udført. Virker 1 gang pr. scenarie. | Kræver evnen "rekruttering 1". |
| **Kriger** | | | |
| **↳ Hærdet hud 1** | ***8 XP*** | Giver +1LP | |
| **↳ Hærdet hud 2** | ***18 XP*** | Giver +2LP | Kræver evnen "hærdet hud 1" |
| **↳ Blodrus 1** | ***8 XP*** | Ved at råbe "blodrus" fordobles dine LP og du kan kun angribe en person. Når personen dør ryger du tukbage på de LP du havde før du råbte blodrus. Dør du, ja så dør du og så var det det. Max 3 gange pr. scenarie. Cooldown: 15 min. | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Blodrus 2** | ***16 XP*** | Samme beskrivelse som ”blodrus 1”, men du kan angribe alle, og eller selv bestemme, hvornår din blodrus slutter. Max 2 gange pr. scenarie. Cooldown: 15 min. | Kræver evnen “blodrus 1” |
| **↳ Årepresse 1** | ***4 XP*** | Du kan anlægge en årepresse på faldne personer, og forhindre en forblødning. Giver 0 LP. Personen skal tilses af en læge/healer for at regenerere LP. | Dette kan udføres med forbinding, tøjstykker og bælter, men skal ske før en eventuelt forblødning (15 min). |
| **↳ Årepresse 2** | ***10 XP*** | Du kan anlægge en årepresse på faldne personer, og forhindre en forblødning. Giver 1 LP.. Personen skal tilses af en læge/healer for at regenerere resterende LP. | Kræver evnen “årepresse 1” |
| **Bølle** | | | |
| **↳ Bonk 1** | ***8 XP*** | Du kan slå en person bevidstløs i 1 minut med din hånd eller dit våbens skæfte. Evnen virker ikke i kamp, og skal udføres bagfra. Husk at sige “bonk 1 min”. | |
| **↳ Bonk 2** | ***18 XP*** | Du kan slå en person bevidstløs i 2 minutter med dit våbens skæfte. Evnen virker i kamp, men skal udføres bagfra. Husk at sige “bonk 2 min”. | Kræver evnen “bonk 1”. |
| **↳ Trussel 1** | ***6 XP*** | Ved at sige “trussel” kan du få en anden spiller til at gøre som du siger. Du skal have fat i kraven på offeret eller en kniv for halsen af dem. Virker ikke i kamp eller til selvmord. Kan bruges 2 gang pr. scenarie. | |
| **↳ Trussel 2** | ***12 XP*** | Du kan nu nøjes med at pege på, eller stå meget tæt på folk, når du siger ”trussel”. Virker nu i kamp, men stadig ikke til selvmord. Kan bruges 5 gang pr. scenarie. | Kræver evnen “trussel 1”. |
| **↳ Tungt slag 1** | ***6 XP*** | Du skal råbe “tungt slag - 2 skade” inden du slår, og du skal ramme din fjende. Virker 1 gang pr. kamp. | |
| **↳ Tungt slag 2** | ***16 XP*** | Du skal råbe “tungt slag - 2 skade” inden du slår, og du skal ramme din fjende. Virker 4 gang pr. kamp. Cooldown: 1 min. | Kræver evnen “tungt slag 1”. |

## Kriminel

- Alt i klassen Kriminel koster +3XP for alle andre klasser (Eventyrer, Gejstlig og Magiker)

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Snigmorder** | | | |
| **↳ Snigmord 1** | ***10 XP*** | Du kan med et enkelt slag / stik 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.<br>Der skal altid siges "snigmord".<br>Evnen kan kun udføres med en daggert. | |
| **↳ Snigmord 2** | ***16 XP*** | Samme beskrivelse som "snigmord 1", men snigmordet kan nu udføres med alle typer af våben, der har en klinge eller spids (med bue fungerer det ligesom pileevner (råb "snigmord" når den rammer)). | Kræver evnen "snigmord 1". |
| **↳ Giftblanding 1** | ***8 XP*** | Du har erfaringen til at fremstille lammer i flydende form. Blandingen påføres en daggert, og skal udføres på samme måde som "snigmord 1", men der siges "lammelse - 2 min" i stedet. Personen er lammet i 2 min. | Man skal fremstille blandingen IG, og spille på processen. |
| **↳ Giftblanding 2** | ***16 XP*** | Du har erfaringen til at fremstille dødelig sygdom i flydende form. Blandingen påføres en daggert, og skal udføres på samme måde som "snigmord 1", men der siges "sygdom" i stedet. Personen dør inden for 5 min, hvis der ikke fås lægehjælp. | Kræver evnen "giftblanding 1".<br>Man skal fremstille blandingen IG, og spille på processen.<br><br>Husk at informere om effekten af giften. |
| **↳ Kamuflage 1** | ***6 XP*** | Du er usynlig, hvis du knæler ned bagved noget med en hånd på hovedet.<br>Du kan ikke bevæge dig imens. | |
| **↳ Kamuflage 2** | ***16 XP*** | Du er usynlig uanset hvor du knæler med en hånd på hovedet.<br>Du kan ikke bevæge dig imens. | Kræver evnen "Kamuflage 1". |

| **Spion** | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Usynlighed 1** | ***8 XP*** | Du er usynlig, når du har en hånd på hovedet, og du kan bevæge dig frit imens.<br><br>Æggeuret (eller mobilalarm) indstilles til 1 min og 30 sek. Du bliver synlig så snart uret ringer.<br><br>Uret skal være i en lomme eller taske når det er aktiveret og du må ikke se på det før det ringer.<br>Cooldown: 10 min. | Du skal bruge et æggeur for at anvende denne evne! |
| **↳ Usynlighed 2** | ***18 XP*** | Samme beskrivelse som "usynlighed 1" - tiden øges blot til 4 min. | Kræver evnen "usynlighed 1"<br><br>Du skal bruge et æggeur for at anvende denne evne! |
| **↳ Forglemmelse 1** | ***8 XP*** | Du kan få en anden person til at glemme de sidste 2 minutter af den samtale som du og personen netop har haft.<br>Når samtalen er slut siger du "forglemmelse". | Husk at forklare, hvad evnen gør! |
| **↳ Forglemmelse 2** | ***16 XP*** | Samme beskrivelse som "forglemmelse 1", men nu kan du få op til 3 personer til at glemme de sidste 2 minutter af den samtale I har haft. | Kræver evnen "forglemmelse 1". |
| **↳ Forklædning 1** | ***6 XP*** | Du er i forklædning, når du har iklædt dig en kappe/maske. Du kan ikke forklæde dig som andre.<br><br>Æggeuret (eller mobilalarm) indstilles til 10 min. Din forklædning virker ikke mere så snart uret ringer. | Du skal bruge et æggeur for at anvende denne evne! |
| **↳ Forklædning 2** | ***16 XP*** | Samme beskrivelse som "forklædning 1" - tiden øges blot til 25 min. | Kræver evnen "forklædning 1"<br><br>Du skal bruge et æggeur for at anvende denne evne! |
| **Tyv** | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Lommetyveri 1** | ***8 XP*** | Denne evne gør det muligt for dig at stjæle penge fra andre personer.<br>Du skal berøre den lomme/pung du ønsker at stjæle fra i 20 sekunder (Tæl 1 kasse øl, 2 kasse øl osv.) Herefter visker du til personen "lommetyveri", hvor efter i går lidt afsides. Så tæller i antallet af mønter (ikke værdien deraf) i pungen, og lægger dem så tilbage igen. Du kan på niv. 1 stjæle 20%, og det gøres ved at du trækker 20% af mønterne uden at kunne se hvilke. | Husk at fortælle den personen, hvad og hvordan der skal spilles på tingene → bl.a. at der går 10 minutter før personen opdater at personen er blevet bestjålet (medmindre det opdages på anden vis). |
| **↳ Lommetyveri 2** | ***14 XP*** | Samme beskrivelse som "lommetyveri 1" - tiden sænkes blot til 10 sek, og procentdelen hæves til 25%. Derudover kan du nu også stjæle IG genstande/artefakter og dokumenter. | Kræver evnen "lommetyveri 1". |
| **↳ Dirke låse 1** | ***6 XP*** | Du kan dirke alle ikke-magiske låse op. Niv. 1 låse er blå! Det tager dig 1 min og 30 sek at gøre det.<br>OBS! låse kan fremstilles af: alkymister, smede, træhuggere (lånes evt. ved AG) | Du skal bruge noget til at dirke låsene op med! |
| **↳ Dirke låse 2** | ***14 XP*** | Du kan nu dirke alle ikke-magiske låse op på 30 sek. Niv 2 låse er røde!<br>Du kan også dirke magiske låse op, men det tager dig 1 min og 30 sek. at dirke dem op. Magiske låse er røde med en fastgjort seddel som viser rune/magi. | Kræver evnen "dirke låse 1".<br>Du skal bruge noget til at dirke låsene op med! |
| **↳ Karisma 1** | ***6 XP*** | Du kan fortælle en lille hvid løgn til en anden person, og vedkommende skal tro på den hvis du siger "karisma 1" inden du taler. Eks: "krofatter leder efter dig".<br>Virkningen stopper når det modsatte er bevist eller der er gået 30 min. | Husk at forklare OOG hvis folk er i tvivl. |
| **↳ Karisma 2** | ***18 XP*** | Du kan nu fortælle større og latterlige løgne til en anden person, og vedkommende skal tro på det hvis du siger "karisma 2" inden du taler. Eks: "lensherren straffe alle lovertrædelser med henrettelse" el. "penge vokser på træerne".<br>Virkningen stopper når det modsatte er bevist eller der er gået 40 min.<br>Max. 2 gange pr. scenarie. | Kræver evnen "karisma 1". |

## Gejstlig

- Alt i klassen Gejstlig koster +3XP for alle andre klasser (Eventyrer, Kriminel og Magiker)
- OBS husk at tjekke regler for "Religion".

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Hellig Kriger** | | | Man skal være religiøs / knyttet til en religion for at have disse evner! |
| **↳ Hellig Port 1** | ***6 XP*** | Ved at sige "hellig port" og lægge en hånd på hovedet kan du teleportere 30 skridt i lige linje.<br><br>Evnen virker i kamp, men du kan ikke gå igennem mure/døre/bygninger el. lign.<br>Cooldown: 5 min. | |
| **↳ Hellig Port 2** | ***14 XP*** | Samme beskrivelse som "hellig port 1" - antallet af skridt øges blot til 50.<br><br>Evnen virker stadig i kamp, men du kan nu gå igennem mure/døre/bygninger el. lign.<br>Cooldown: 20 min. | Kræver evnen "hellig port 1". |
| **↳ Opofrelse 1** | ***8 XP*** | Ved at anråbe din(e) gud(er) inden en kamp, eller i en kamp, bliver du immun over for skade i 10 sekunder.<br>Du falder dog sammen med 1 LP, når tiden er gået. | |
| **↳ Opofrelse 2** | ***16 XP*** | Ved at anråbe din(e) gud(er) inden en kamp, eller i en kamp, bliver du immun over for skade i 25 sekunder.<br><br>Du falder dog sammen med 1 LP, når tiden er gået. | Kræver evnen "opofrelse 1". |
| **Præst** | | | |
| **↳ Gudernes Vilje 1** | ***8 XP*** | Som religiøs autoritet kan du pålægge op til 1 person at deltage i hvilket som helst af dine ritualer.<br>Det gøres ved at du giver en lille tale, hvor du overbevisende siger at personen bør deltage i ritualet, talen skal slutte med "Gudernes vilje".<br><br>Virker 5 gange pr. scenarie. | Denne evne kræver at man faktisk er en religiøs autoritet.<br><br>Husk at forklare OOG hvis nogen er i tvivl. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Gudernes Vilje 2** | ***16 XP*** | Din religiøse autoritet er nu så stor at du kan overbevise op til 1 person om at religion er den bedste. Virkningen vil deraf være at personen du bruger evnen på vil være fanatisk og næsten bloddryppende for at følge din religion resten af igangværende scenarie.<br>Virker 1 gang pr. scenarie. | Kræver evnen "gudernes vilje 1" |
| **↳ Hellig Grav 1** | ***6 XP*** | Ved at sige "hellig grav" og indtage en form for bedende stilling på jorden, bliver du forstenet og dermed immun overfor al skade indtil du bevæger dig. Du kan ikke bevæge dig eller tale imens.<br>Virker i kamp.<br>Cooldown: 5 min. | |
| **↳ Hellig Grav 2** | ***12 XP*** | Du kan nu bruge hellig grav på andre end dig selv. Sig "hellig grav – ingen skade og forstenet – 1 min." og peg på fødderne af given person du ønsker at bruge evnen på.<br>Virker i kamp.<br>Cooldown: 5 min. | Kræver evnen "hellig grav 1". |
| **Universelt** | | | |
| **↳ Ritual** | ***2 XP pr. stk.*** | Dette er for ritualer du ønsker skal have en effekt. Det vil sige ritualer, messer og lign. uden effekt kræver ikke køb.<br><br>Et bestemt ritual du ønsker at tilføje til dit CV? Altså skal du selv præsentere det ritual du ønsker at kunne lave. Hvad kræver det, og hvad kan det gøre? Kan en AG godkende det, kan du for 2 XP tilføje det til CV'et.<br><br>Eksempler kunne være:<br>- Helliggørelse af område<br>- Uddrivelse af dæmoner<br>- Masse helbredelse<br>- Følelses påvirkninger<br>- Kampgejst<br>- +2LP til religionen<br>- Våben fordele<br><br>Men man kan selvfølgelig sagtens komme på langt bedre ideer end disse ovennævnte ;) | Obs! Fordelagtige effekter såsom healing og beskyttelse vil som udgangspunkt kun virke på troende af ens religion.<br><br>Ritualer opfattes som en række handlinger, sat sammen med enten ord, lyde eller musik. Der er fri kreativitet, når man skaber ritualer til sin religion: vi synes det er fedt bare I gør noget ud af det :D |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Bøn** | ***2 XP pr. stk.*** | Dette er for bønner du ønsker skal have en effekt. Det vil sige ritualer, messer og lign. uden effekt kræver ikke køb.<br><br>En bestemt bøn du ønsker at tilføje til dit CV? Altså skal du selv præsentere den bøn du ønsker at kunne lave. Hvad kræver det, og hvad kan det gøre? Kan en AG godkende det, kan du for 2 XP tilføje den til CV'et.<br><br>Eksempler kunne være:<br>- Velsignelse<br>- Beskyttelse mod magi<br>- Fortæl kun sandheden<br>- Tal med en død | Obs! Fordelagtige effekter såsom healing og beskyttelse vil som udgangspunkt kun virke på troende af ens religion.<br><br>Bønner skal have en længde, så det virker reelt. Vi ønsker ikke at give mængde ord, da det virkelig kommer an på bønnen. |
| **Shaman** | | | |
| **↳ Åndemaner 1** | ***6 XP*** | Du skal lægge en hånd på hovedet så du er usynlig og herpå røre en anden spiller og sige "åndemaner". Du kan nu stille dem 1 spørgsmål, som de skal svare ærligt på. Bagefter skal du spille på at have fået svaret af ånderne/guderne.<br><br>Du kan evt. kombinere evnen med et ritual. | |
| **↳ Åndemaner 2** | ***12 XP*** | Samme beskrivelse som "åndemaner 1" - du kan nu blot stille 3 spørgsmål. | Kræver evnen "åndemaner 1". |
| **↳ Åndernes Kraft 1** | ***8 XP*** | Du skal lægge en hånd på hovedet så du er usynlig og herpå røre en anden spiller og sige "åndernes kraft".<br><br>Du kan nu få ånderne til at tvinge en person til at udføre en handling.<br>Virker ikke i kamp.<br><br>Kan ikke bruges til selvmord eller drab.<br>Maks 2 gange pr. scenarie.<br>Cooldown: 1 time. | Husk at minde personen om at det er en ånd der tvinger personen til at gøre handlingen og ikke din IG karakter. |
| **↳ Åndernes Kraft 2** | ***20 XP*** | Samme beskrivelse som "åndernes kraft 1" - men virker nu i kamp, og til drab.<br>Maks 2 gange pr. scenarie.<br>Cooldown: 1 time. | Kræver evnen "åndernes kraft 1". |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Blodofring 1** | ***6 XP*** | Ved at ofre nogens blod, kan en shaman give sig selv +1LP.<br>Ofringen dræner 1LP fra den person, som blodet tages fra. | |
| **↳ Blodofring 2** | ***14 XP*** | Shamanen kan nu også ofre sit eget blod, samt at shamanen selv bestemmer hvor meget blod (LP) der tappes fra en person, og hvem der modtager de ekstra LP. | Kræver evnen "blodofring 1". |

## Magiker

- Alt i klassen Magiker koster +3XP for alle andre klasser (Eventyrer, Kriminel og Gejstlig)

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Magiker / Mager / Heks / Troldmand** | Det kan være en fordel, og på alle måder fedt spil, at give ens magier kendetegn. Eksempelvis kan man være en elementær magiker, som fokuserer alt sin magi på vind (eks. tag magi: helbredelse, og ændre lidt så den bliver "helbredende brise" samme magi, men personligt touch) el. lign. sådan at det bliver mere personligt.<br>Kun fantasien sætter grænser. | | |
| **Svagt påvirkede magi** | ***5 XP*** | DU SKAL SIGE EN SAMMENHÆNGENDE FORMULAR PÅ MINIMUM 5-10 ORD (AFHÆNGIGT AF SVÆRHEDSGRADEN), SOM SLUTTER MED EFFEKTEN (/NAVNET)* AF DEN MAGI DU ER VED AT KASTE. EFFEKTEN SKAL I DE FLESTE TILFÆLDE RÅBES, SÅ DER ER INTET AT TAGE FEJL AF. | Obs! Du skal bruge risposer el. skumbolde til de evner markeret med **. |

| | |
|---|---|
| **Blad-bandager**<br><br>STOPPER FORBLØDNING | Pres blade mod et åbent sår, og forbind såret med din magi og blødningen vil stoppe.<br>Fremsig din formular og inddrag "bladbandager"* i den.<br>Herefter vil personen regenerere 1LP pr. 10. minut indtil fuld LP. |
| **Luftform**<br><br>GØR DIG USKADELIG | Fremsig din formular, som slutter med "luftform"* og derpå vil du blive til luft. Evnen er aktiv så længe du har armene rakt ud til siderne. Du kan hverken tage imod skade eller skade imens.<br>Cooldown: 3 min. Kan maks bruges 1 gang pr. kamp. |

| | |
|---|---|
| **Jordskælv**<br><br>RYSTER FOLK FORAN DIG | Fremsig din formular, som slutter på "jordskælv"* og slå i jorden med en fod / hånd / stav. Alle der står foran dig vil vælte/ryste. Evnen skader ikke.<br>Cooldown: 1 min. Virker i kamp. |
| **Døv**<br><br>GØR EN PERSON DØV | Rør / peg på personen du ønsker at gøre døv. Fremsig din formular, slut med "døvhed - 30 sekunder"*.<br>Cooldown: 2 min. Kan bruges i kamp. |
| **Langsom**<br><br>GØR EN PERSON LANGSOM | Peg på personen du ønsker at gøre langsom. Fremsig din formular, slut med "langsom - 15 sekunder"*.<br>Cooldown: 2 min. Kan bruges i kamp. |
| **Frygt**<br><br>GØR EN PERSON BANGE FOR DIG | Rør / peg på personen du ønsker at få til at flygte fra dig. Fremsig din formular, slut med "frygt - 10 sekunder"*. Evnen skader ikke.<br>Cooldown 2 min. Virker i kamp. |
| **Hallucination**<br><br>FÅ EN PERSON TIL AT HALLUCINERE | Rør personen du ønsker at få til at hallucinere og sig "hallucination - 5 min"* og derefter det du vil have personen skal se. Evnen skader ikke og kan ikke bruges i kamp.<br>Cooldown: 15 min. |
| **Brændende hånd**<br><br>GØR DIN HÅND BRANDVARM | Fremsig din formular, som slutter med "brændende hånd - (1 skade)"* og derpå vil din hånd blive brændende, og lægger du den på en person vil personen få ondt og tage 1LP i skade.<br>Virker i kamp. |
| **Frostspyd**<br><br>SKADER EN PERSON 1 LP | **<br>Fremsig din formular, som slutter på "frostspyd - 1 skade" og kast din rispose; rammer den tager personen skade.<br>Virker i kamp. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Middel påvirkede magi** | ***10 XP*** | DU SKAL SIGE EN SAMMENHÆNGENDE FORMULAR PÅ MINIMUM 5-10 ORD (AFHÆNGIGT AF SVÆRHEDSGRADEN), SOM SLUTTER MED EFFEKTEN (/NAVNET)* AF DEN MAGI DU ER VED AT KASTE. EFFEKTEN SKAL I DE FLESTE TILFÆLDE RÅBES, SÅ DER ER INTET AT TAGE FEJL AF. | Man skal først have købt 1 magi i "svag" før man kan købe i "middel". Obs! Du skal bruge risposer el. skumbolde til de evner markeret med **. |

| | |
|---|---|
| **Helbredelse**<br><br>GIV 2LP TIL EN PERSON | Rør personen du ønsker at helbrede 2LP hos (det kan være dig selv). Fremsig din formular og inddrag "helbredelse 2LP"*<br>Virker ikke på personer med 0LP.<br>Cooldown: 2 min. |

| | |
|---|---|
| **Skjold**<br><br>BLOKER EN PERSONS SLAG MOD DIG | Fremsig din formular, som slutter med "Skjold"* og du vil være beskyttet mod de næste 3 våben-slag. Cooldown: 2 min.<br>Må maks bruges 2 gange pr. kamp. |
| **Vindstød**<br><br>BLÆS FOLK FORAN DIG TILBAGE | Fremsig din formular, som slutter på "vindstød"* og lav et udsving med en arm / stav. Alle der står foran dig vil blæse baglæns. Evnen skader ikke.<br>Cooldown: 1 min. Virker i kamp. |
| **Blind**<br><br>GØR EN PERSON BLIND | Rør / peg på personen du ønsker at gøre blind. Fremsig din formular, slut med "blindhed – 20 sekunder"*.<br>Cooldown: 1 min. Kan bruges i kamp. |
| **Frys**<br><br>FRYS EN PERSON | Rør / peg på personen du ønsker at fastfryse. Fremsig din formular, slut med "frys – 15 sekunder"*.<br>Cooldown: 1 min. Kan bruges i kamp. |
| **Massefrygt**<br><br>GØR FOLK FORAN DIG BANGE FOR DIG<br><br>*("Kræver evnen "frygt")* | Fremsig din formular, som slutter på "massefrygt- 10 sekunder"* og peg mod personerne foran dig. Alle der står foran dig vil flygte fra dig. Evnen skader ikke.<br>Cooldown: 3 min. Virker i kamp. |
| **Hjernevrid**<br><br>VRIDER EN PERSONS HJERNE | Rør / peg på personen hvis hjerne du ønsker at vride. Fremsig din formular, slut med "hjernevrid – 15 sekunder"*. Personen du rør ved vil få smerte i hovedet. Evnen skader ikke.<br>Cooldown: 2 min. Kan bruges i kamp. |
| **Stød**<br><br>GØR EN PERSON UKAMPDYGTIG | Rør personen du ønsker at gøre ukampdygtig. Fremsig din formular, slut med "stød – 15 sekunder"*. Personen du rør ved vil få stød og begynde at ryste. Tager personen fat i andre, vil de også ryste. Evnen skader ikke, men udmatter.<br>Cooldown: 3 min. Kan bruges i kamp. |
| **Ildspyd**<br><br>SKADER EN PERSON 2 LP | **<br>Fremsig din formular, som slutter på "ildspyd – 2 skade" og kast din rispose; rammer den tager personen skade.<br>Virker i kamp. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Stærkt påvirkede magi** | ***15 XP*** | DU SKAL SIGE EN SAMMENHÆNGENDE FORMULAR PÅ MINIMUM 5-10 ORD (AFHÆNGIGT AF SVÆRHEDSGRADEN), SOM SLUTTER MED EFFEKTEN (/NAVNET)* AF DEN MAGI DU ER VED AT KASTE. EFFEKTEN SKAL I DE FLESTE TILFÆLDE RÅBES, SÅ DER ER INTET AT TAGE FEJL AF. | Man skal have købt 1 magi i "middel" før man kan købe i "stærk".<br>Obs! Du skal bruge risposer el. skumbolde til de evner markeret med **. |

| | |
|---|---|
| **Dræn**<br><br>DRÆNER 2LP FRA EN PERSON | Rør personen du ønsker at dræne 2LP hos. Fremsig din formular og inddrag "dræn 2LP"*. De to LP tilføres dig selv, men forsvinder som de 2 næste skade du tager.<br>Virker i kamp. Cooldown: 15 min. Max. 3 gange pr. scenarie. |
| **Magisk skjold**<br><br>BLOKER EN MAGI MOD DIG | Ved uafbrudt at messe din formular vil du være uimodtagelig for alle magiske formulare. "magisk skjold"* skal indgå i din formular. Når din messen bliver afbrudt virker effekten ikke mere.<br>Cooldown: 3 min.<br>Maks 3 gange pr. kamp. |
| **Magisk barriere**<br><br>BLOKERING AF VEJ | Fremsig din formular, som slutter på "magisk barriere - 30 sekunder"* og tegn barrieren foran dig med en arm / stav. Ingen vil kunne gå igennem barrieren de næste 30 sekunder. Du skal stå og fastholde barrieren i de 30 sek.<br>Cooldown: 3 min. Virker i kamp. |
| **Stum**<br><br>GØR EN PERSON STUM | Rør / peg på personen du ønsker at gøre stum. Fremsig din formular, slut med "stumhed - 30 sekunder"*.<br>Cooldown: 2 min. Kan bruges i kamp. |
| **Svaghed**<br><br>GØR EN PERSON SVAG | Rør / peg på personen du ønsker at svække. Fremsig din formular, slut med "svaghed - 30 sekunder"*. Personen vil blive langsom og så svag at personen nærmest ikke kan svinge sit våben.<br>Cooldown: 2 min. Kan maks bruges 2 gange pr. kamp. |
| **Hjernevask**<br><br>FJERNER EN PERSONS HUKOMMELSE | Se personen i øjnene, som du ønsker at hjernevaske. Fremsig din formular, som slutter på "hjernevask"*.<br>Personens hukommelse er herefter væk, og vil først vende tilbage efter 1 time. Husk at fortælle personen det.<br>Evnen skader ikke. Cooldown: 15 min. Virker ikke i kamp. |
| **Tankekontrol**<br><br>LADER DIG STYRE EN PERSON TANKER | Rør / peg på personen, hvis tanker du ønsker at kontrollere. Fremsig din formular som slutter på "tankekontrol" og derefter det du ønsker personen skal gøre. Vær meget specifik i din ordre, fx: "kæmp for mig", "dræb ham"-<br>Effekten slutter når ordren er udført eller der er gået 20 min.<br>Cooldown: 60 min. |
| **Ildklinge**<br><br>FORHEKSER ET VÅBEN | Du kan forhekse dit eget eller andre personers våben (du bestemmer hvordan), så klingen brænder. Personen der bruger våbenet skal sige "ildklinge - 3 skade" ved første slag.<br>Cooldown: 10 min. Maks 5 gange pr. scenarie. |
| **Ildkugle**<br><br>SKADER EN PERSON 3 LP | **<br>Fremsig din formular, som slutter på "ildkugle - 3 skade" og kast din rispose; rammer den tager personen skade. Rammer den et skjold bliver det varmt og skal smides.<br>Cooldown: 3 min. |

| **Universelt** | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Rituel magi** | ***4 XP*** | Evnen til at udføre rituel magi.<br>Rituel magi forstås som magi, der påvirker alle, der befinder sig i den rituelle cirkel, som du (mager) har opstillet.<br>ELLER magi der på anden måde kræver stor energi at udføre. | |
| **↳ Magi ud over det sædvanlige** | ***2-16 XP pr. stk.*** | Her er til dem der ønsker at opfinde deres egne formularer.<br><br>En bestemt formular du ønsker at tilføje til dit CV? Altså skal du selv præsentere den formular du ønsker at kunne lave. Hvad kræver det, og hvad kan det gøre? Kan en AG godkende den, kan du for 2-16 XP (alt efter virkning) tilføje den til CV'et.<br><br>Eksempler kunne være:<br>- Dans<br>- Syng<br>- Lyv<br>- Afvæbning<br>- Forhekselse af våben<br>- En udvidet/ændret version af en allerede eksisterende magi<br>- Eller enhver personligt tilpasset magi, som minder om de allerede eksisterende | |
| **Nekromantiker** | | | |
| **↳ Reinkarnation 1** | ***8 XP*** | Hvis dine LP går i 0, f.eks. i kamp, vil du automatisk genoplive efter 5 minutter, uden at modtage lægehjælp eller andet.<br>Du vil have 1 LP, og skal helbredes for at nå tilbage på fuld LP.<br>Virker 2 gange pr. scenarie. | |
| **↳ Reinkarnation 2** | ***18 XP*** | Samme beskrivelse som "reinkarnation 1", men det tager kun 3 minutter før du genopliver, du vil have 2 LP, og kan få +1LP pr. lig du spiser.<br>Virker 2 gange pr. scenarie. | Kræver evnen "reinkarnation 1". |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Reanimation 1** | ***6 XP*** | Du kan med rituel magi vække en død person til live. Personen vil adlyde din kommando indtil personen dør, bliver kureret eller der er gået 2 timer.<br>Personen vil have 6LP, men være dum og langsom som en zombie.<br>Evnen kan bruges i kamp.<br>Virker 2 gange pr. scenarie. | Kræver evnen "rituel magi".<br><br>Husk at informer personen om, hvad din evne gør, og hvad personen skal gøre. |
| **↳ Reanimation 2** | ***12 XP*** | Du kan med rituel magi vække en død person til live. Personen vil adlyde din kommando indtil personen dør, bliver kureret eller der er gået 3 timer.<br>Personen vil have 7LP, og være sig selv i den forstand at personen kan tænke og tale, men ikke forråde dig.<br>Evnen kan bruges i kamp.<br>Virker 2 gange pr. scenarie. | Kræver evnen "reanimation 1".<br><br>Husk at informer personen om, hvad din evne gør, og hvad personen skal gøre. |
| **↳ Forbandelse 1** | ***8 XP*** | Du kan forbande et objekt, der lader offeret besætte af en ikke-voldelig dæmon. Offeret vil være besat i max. 30 min., eller indtil dæmonen bliver uddrevet, personen dør eller modtager anden hjælp. w<br>Virker 2 gange pr. scenarie.<br>Skriv "OOG: forbandelse" på papiret. | For at bruge denne evne skal du have grej til at kunne skrive og <u>fastgøre</u> din forbandelse til et objekt. *Husk at skrive, hvad forbandelsen gør og hvornår/hvordan den stopper, så folk kan spille på det.* |
| **↳ Forbandelse 2** | ***14 XP*** | Samme beskrivelse som "forbandelse 1", ift. virkning og udførelse (dog er der intet max på tid!), men nu er det en voldelig dæmon, som giver den forbandede dobbelt LP imens.<br>Virker 1 gange pr. scenarie. | Kræver evnen "forbandelse 1". |

## Klasseløse

| Navn | Pris | Beskrivelse | Begrænsninger |
|---|---|---|---|
| **Alkymi** | ***1 XP*** | En udvidelse der gør at man kan kalde sig alkymist, her får man kendskab til stoffers virkning, urters sammenblanding og viden om runer. | Kræver evnen "Almen medicin" ELLER evnen "smedning 1".<br>For at kunne fastgøre runerne til våben eller rustning kræves det at man selv har evnen "smedning 1" eller en anden person med den. |
| **↳ Eliksir** | ***2 XP pr. stk.*** | Her er til opfindelse af egne eliksirer (og deres fremgangsmåde).<br>En bestemt eliksir du ønsker at tilføje til dit CV? Altså skal du selv præsentere den eliksir du ønsker at kunne lave. Hvad kræver den, og hvad kan den gøre? Kan en AG godkende den, kan du for 2XP tilføje den til CV'et.<br><br>Eksempler kunne være:<br>- Kyllingehjerne<br>- Søvn<br>- Sandhedsserum<br>- LP på flaske<br>- Gift<br>- Sygdom<br>- Blind | Kræver evnen "Alkymi" |
| **↳ Runer** | ***1 XP pr. stk.*** | Her er til opfindelse af egne runer (og deres fremgangsmåde).<br>En bestemt rune du ønsker at tilføje til dit CV? Altså skal du selv præsentere den rune du ønsker at kunne lave. Hvad kræver den, og hvad kan den gøre? Kan en AG godkende den, kan du for 1XP tilføje den til CV'et.<br><br>Eksempler kunne være:<br>- Låserune<br>- Våben boosts<br>- Rustning boosts<br>- Barrierer<br>- Rygte-udbreder<br>- Helbredelse af forskellig art | Kræver evnen "Alkymi"<br><br>Kræver at man selv har pergament el. lign. med til at tegne runen på, samt skrive effekten på bagsiden - og en måde at fastgøre runen til ting (hvis den skal fastgøres). |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Charme** | ***18 XP*** | Du kan forføre en spiller ved at tale sammenhængende til en anden person i 30 sekunder. Slut med at sige "charme". Den forførte person skal nu afholde sig selv fra at angribe dig resten af igangværende scenarie, da personen vil finde dig for tiltrækkende til at ommøblere dit ansigt.<br>Virker 2. gange pr. scenarie. | Husk at fortælle personen, hvad evnen gør. |
| **Forfalske dokument** | ***7 XP*** | Du kan forfalske dokumenter (som andre personer vil tage som ægte, hvis du skriver "OOG: forfalsk dokument" i toppen).<br><br>Virker 1. gang pr. scenarie. | |
| **Fornem gemte genstande** | ***6 XP*** | Du er nu i stand til at fornemme, hvis der er gemte ting i nærheden.<br>Du kan ikke se dem, men du kan fornemme hvor de er, og på den måde få magisk, gejstlig eller anden hjælp for at finde genstanden. | |
| **Gennemsku** | ***14 XP*** | Du kan gennemskue om folk lyver for dig. Læg hånden på hovedet og sig "gennemsku" personen du snakker med skal så svare på om han lyver eller ej.<br><br>Kan modvirke evnen "Handelsmand", "Forfalsk dokument" og "Karisma"-evnerne.<br><br>Maks. 3 gange pr. scenarie. | |
| **Gem genstande** | ***8 XP*** | Du er nu i stand til at gemme ting. Det gør du ved at sætte en seddel fast på tingen og skrive den er gemt - så er det kun dig der kan finde/se tingen nemt. Det vil sige du kan godt bære den gemte genstand på dig, men skulle du blive visiteret kan den ikke findes. Alle andre skal bruge speciel magi, eller evnen "fornem gemte genstande". | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Handelsmand** | ***14 XP*** | Flare for handelsbranchen.<br>Du kan overbevise en anden person om at på et produkt er præcis det værd som du siger og at det tilmed er attraktivt at købe. Sig "handelsmand" undervejs, så person(erne) du prøver at overbevise ved at de skal spille med på din pris. Evt. forklar OOG.<br>Maks. 3 gange pr. scenarie | |
| **Hårdfør** | ***8 XP*** | Giver + 1 LP (ligesom hærdet hud). | |
| **Leder** | ***10 XP*** | En gruppes leder giver kommandoer, eller udviser lederskab på anden vis. At en gruppe har anerkendt en leder giver tryghed. Det vil sige når lederens gruppe er i kamp vil alle have +1LP i kampen, samt alle være immune for "frygt" 1 gang pr. kamp (ikke "massefrygt"). Man kan kun have en "Leder" pr. gruppe. Men når lederen ikke er til stede eller er død mister alle i gruppen effekten. Det vil sige lederen skal deltage i kampen / scenariet for effekten er aktiv. | En gruppe er på minimum 3 personer inklusiv dig selv før at evnen har effekt. |
| **Læsning** | ***1 XP*** | Evnen til at læse. | OBS! kræves for at kunne læse tekst generelt set. |
| **Mærkesag** | ***18 XP*** | Ved at sige "Overbevis" og her på tale i 1 min. om din sag, vil du kunne overbevise op til 2 spillere om at tro på din politiske mærkesag.<br>Effekten virker resten af igangværende scenarie. | |
| **Nævekamp** | ***1 XP pr. stk.*** | Man kan investere ∞ mængder af XP i denne evne, så sætter man eks. 32 XP i Nævekamp har man 32 i nævekamp.<br>Nævekamp kan bruges til at afgøre, hvem der skal vinde i en situation set på ens fysiske styrke – det kan være man ligger arm i kroen ;)<br>** Når man har sat 20XP i nævekamp får man mulighed for at give 1 i skade, hvis det giver mening i en eventuel nævekamp-situation. | Nævekamp afgøres ved at man måler hvem, der har størst point i nævekamp og derved vinder en eventuel nævekamp. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Regning** | ***1 XP*** | Evnen til at lægge tal sammen. | OBS! kræves for at kunne regne generelt set og for at arbejde i bank/kro/forretning kræves denne evne. |
| **Rig Familie** | ***7 XP*** | Hvert scenarie når du er i banken for at få udleveret dine penge kan du slå med en terning, som afgør om du får 1-6 kobber-arner med ekstra. | |
| **Udbryderkonge** | ***14 XP*** | Hvis du er fanget i en hellig cirkel, magiske cirkel eller fanget på andre måder af magi - kan du befri dig selv ved at bruge 30 sekunder på aktivt og synligt forsøge komme fri. Det kan blive stoppet af en person gå hen og holder dig. Bliver du stoppet skal du starte forfra.<br><br>Fuldfører du de 30 sekunder siger du "udbryderkonge" og stikker af fra dit fangenskab.<br>Virker 2 gange pr. scenarie. | |
| **Udholdenhed** | ***14 XP*** | Du har oplevet meget i dit liv og kan dermed modstå eventuel tortur.<br>Du vil have +1LP når du bliver tortureret og kan slippe af sted med at lyve to gange under torturen, hvis du bliver bedt om at fortælle sandheder. | |
| **VÅBEN** | **Pris** | **Beskrivelse** | **Begrænsninger** |
| **Daggert / kastevåben** | ***0 XP*** | | Alle blankvåben på under 50 cm. Tæller som daggert. Kastevåben er kerneløse. |
| **↳ Giftklinge** | ***10 XP*** | 3 gang pr. kamp.<br>Råb "giftklinge - 2 skade" Og slå målet. Rammer du, skader slaget/kastet med 2 i stedet for 1.<br>Cooldown: 20 sekunder. | Kræver evnen "Daggert / kastevåben". |
| **Ethåndsvåben** | ***2 XP*** | | Blankvåben med skæfte til én hånd længde: 50 - 99 cm. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Tohåndsvåben** | ***2 XP*** | | Blankvåben med skæfte til to hænder. Længde: 100 - X cm. |
| **↳ Knusende slag** | ***25 XP*** | 2 gang pr. kamp.<br>Råb "knusende slag - 3 skade" inden du slår. Slaget skader nu med 3.. | Kræver evnen “Ethåndsvåben” eller “tohåndsvåben |
| **2 våben (dual wield)** | ***2 XP*** | Spiller kan føre et éthåndsvåben i hver hånd. | Kræver evnen “Ethåndsvåben”. |
| **↳ Stålstorm** | ***20 XP*** | 1 gang pr. kamp.<br>Råb "stålstorm - 3 skade" 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. | Kræver evnen “2 våben (dual wield)”. |
| **Spyd og stager** | ***2 XP*** | | Stager med en klinge i den ene eller begge ender, over 150 cm. Under er tohånds. |
| **↳ Standhaftig** | ***15 XP*** | Din stage eller spyd giver dig +2LP når du bærer den. | Kræver evnen “Spyd og stager”. |
| **Stave og køller** | ***2 XP*** | | Stumpvåben af af vilkårligt materiale. Må ikke have klinge. Under 150 cm er en kølle, over 150 er en stav. |
| **↳ Skub** | ***10 XP*** | 1 gang pr. kamp.<br>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. | Kræver evnen “Stave og køller” |
| **Skjold** | ***2 XP*** | | Skal kunne dække spillers torso for at være et skjold. |
| **↳ Skjoldslag** | ***10 XP*** | 1 gang pr. kamp.<br>Slå ud med skjold. Råb "skjoldslag" Modstander som ikke har et skjold mister balancen. | Kræver evnen “Skjold” |
| **Skjoldspark** | ***10 XP*** | 1 gang pr. kamp.<br>Spark mod skjold. Råb "Skjoldspark" Modstanderen mister balancen. | |
| **Bue / Armbrøst** | ***2 XP*** | | max. Trækstyrke 25LB |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **↳ Frostpil** | ***20 XP*** | 3 gang pr. kamp.<br>Sigt i 5 sek. Råb "Frostpil - frys 20 sekunder" Rammer du målet giver pilen 0 SKD men fryser målet. | Kræver evnen “Bue / Armbrøst” |
| **↳ Ildpil** | ***30 XP*** | 1 gang pr. kamp.<br>Sigt i 10 sek. Råb "Ildpil - 6 skade" Rammer du målet skader pilen 100% mere (6 SKD) | Kræver evnen “Bue / Armbrøst” |
| **Krudtvåben** | ***2 XP*** | | Dækker over: Flintlåspistol, Musketter, Forladerrifler. |
| **↳ Kraftskud** | ***20 XP*** | 2 gang pr. kamp.<br>Sigt i 10 sek. Råb "Kraftskud - 3 skade" Skuddet skader 3. | Kræver evnen “Krudtvåben” |