GENERELLE EVNER

+1-6 LP: Giver dig ekstra LP til din total LP.

+1-4 SP: Giver dig ekstra SP til din total SP.

Åbne låse 1-5 grader: Denne evne gør, at man kan åbne en hvilken som helst lås af samme grad som ens 'Åbne låse'-evne. Har man 'Åbne låse 1' kan man åbne låse i grad 1, osv.

Lommetyveri 1: Denne evne gør at man må stjæle in-game ting fra andre, det forgår på den måde at man står tæt på en person, og fysisk rør ved den pung man vil stjæle fra, man skal tælle til 20 mens man rør ved pungen. Hvis man vellykket rør ved pungen i mens man tæller til 20 må man stjæle 2 mønter som offert selv vælger, og man kan ikke blive anklaget for tyveri.

Lommetyveri 2: Her gælder det samme som ved lommetyveri 1, men her bestemmer tyven hvilke mønter han stjæler.

Lommetyveri 3: Her må du stjæle genstande og ressourcer. Jordlodder kan ikke stjæles.

Bonk: Med bonk kan man snige sig om bagved en person og slå ham bevidstløs i 30 sek. Det virker ikke hvis personen opdager den der vil lave bonk. Virker ikke i kamp, og ikke mod folk med hovedebeskyttelse. Må kun udføres med godkendt bonk-våben (kerneløst skum-våben, fx kagerulle o.lign.).

Snigmord 1: Med denne kan man snigmyrde folk bagfra. Det virker ikke hvis personen opdager den der vil lave snigmord. Gælder dog ikke på folk med tung rustning (plade) og virker ikke i kamp.

Snigmord 2: Her gælder det samme som ved snigmord 1 men nu kan du også snigmyrde folk med tung rustning (plade).

Tortur: Denne evne gør at hvis du rollespiller at du torterer folk, kan du få dem til at afsløre hemmeligheder. Når du vil lave tortur, skal du finde en GM som skal overvære og bedømme torturen, GM bestemmer om det virker.

Skjul: Du har mulighed for at gemme dig bag træer, og store sten e.lig. man skal have en hætte på for at det kan lade sig gøre. (Kan ikke udføres med metal på dig,

skjolde (medmindre man kan gemme sig bag det) orker og dværge kan ikke få denne evne.

Snige: Denne evne giver dig mulighed for at bevæge dig mens du er i skjul. Dette gælder kun fra træ til træ, og afstanden må ikke være mere end 5 skridt. **Krav for at kunne singe er at man skal have en kappe på sammen med en hætte.**

Immunitet: Denne evne gør dig permanent immun over for en magi fra magi-grad 1 eller 2. Det koster 15xp for førstegrads-magier og 20 for andengrads-magier. (**Kan kun opnås af en magiker**)

HÅNDVÆRK

Bonde: Denne evne gør dig i stand til at dyrke og høste en mark. Du skal købe et jordlod i kroen og 'lave' din mark som et areal på 1x1 meter, som du markerer med fire pinde. Derefter skal du dyrke og beskytte din mark. Det tager en 20 min at høste marken, man kan kun have 1 mark. En mark kan ødelægges ved at man stiller sig i den og tæller til 100 mens man raserer den. Når man har talt til hundrede skal man blot 'fjerne' marken ved at fjerne de 4 pinde.

Bager: denne evne giver dig viden om hvordan man forabejder korn så der kan laves brød og kager (kiks og gifler)

(Se prisliste)

Jæger: Denne evne gør dig i stand til at jage dyr og behandle deres skind, så det kan bruges til at reparere rustninger.

(se prisliste)

Skovhugger: Denne evne gør dig i stand til at finde, fælde og bearbejde træ.

(se prisliste)

Tømmer: denne evne giver dig viden om hvordan man bygger porte, mure og butikker.

(se prisliste)

Minearbejder: Denne evne gør dig i stand til at hugge og forarbejde jernmalm, så du får jern til reparation af metalrustninger.

(se Prisliste)

Botaniker: denne evne giver dig viden og hvordan man dyrker blomster og urder til urdedrikke. Man skal have urdekendskab for at kunne være botaniker.

(se prisliste)

Smede 1: Med denne evne kan du reparere rustninger og skjolde ved at slå på rustningen 30 gange med en hammer (Lad som om du reparerer den). Husk, at alle rustningsdele skal repareres hver for sig. Du kan også fremstille 1.-grads-låse.

(se Prisliste)

Smede 2: Med denne evne kan du reparere rustninger eller skjolde ved at slå på rustningen 15 gange med en hammer (Lad som om du reparerer den). Du kan også fremstille 2.-grads-låse. Hvis man har **Rustningskendskab** kan men give +1 til Rp.

(se Prisliste)

smede 3: Med denne evne kan du reparere rustninger og skjolde ved at slå på rustningen 5 gange med en hammer (Lad som om du reparerer den). Det koster 1 jern/skind pr rustningsdel. Du kan også fremstille 3.-grads-låse. Hvis man har **Rustningskendskab** kan men give +2 til Rp.

(se Prisliste)

Smede 4: Du kan reparere rustninger og skjolde som med smede 3 (5 slag pr. rustningsdel). Nu kan du dog også fremstille 4.-grads-låse.

(se prisliste)

Læder smed 1: Med denne evne kan du reparere læderrustninger, ved at lade som om du syger den sammen igen, det tager 30 sek. Pr. Del som man skal reparerer.

(se prisliste)

Læder smed 2: Med denne evne kan du reparere læderrustninger, ved at lade som om du syger den sammen igen, det tager 15 sek. Pr. Del som man skal reparerer. Hvis man har **Rustningskendskab** kan men give +1 til Rp.

(se Prisliste)

Læder smed 3: Med denne evne kan du reparere læderrustninger, ved at lade som om du syger den sammen igen, det tager 5 sek. Pr. Del som man skal reparerer. Hvis man har **Rustningskendskab** kan men give +2 til Rp.

(se prisliste)

Urdekendskab: Denne evne giver dig kendskab til urder og giver dig lov til at bruge det til bla. urtedrikke og helbredelse.

(se evt. Urdedrikke)

Læge: Denne evne giver dig visdom om afrevne lemmer, sygdom, gifte og sår.

Smykke mager: Du kan lave smykker som du kan sælge.

Lægekundskab 1: Helbreder 1 LP per 2 minutter man forbinder den sårede. Ved brug af urter helbredes 1 LP ekstra (du skal ikke bruge en urt til det, du skal bare have urtekendskab). Elvere skal røre ved et træ og den sårede, når de vil bruge lægekundskab. De behøver altså ikke forbindinger, men skal stadigvæk bruge to minutter til helbredelsen. Dette gælder uanset hvilken grad af lægekundskab, elveren har Husk! Selvom man er blevet helbredt efter at være faldet i kamp, kan man først kæmpe igen, når man har været tilbage i sin borg/lejr.

Lægekundskab 2: Helbreder 2 LP per 2 minutter man forbinder den sårede. Ved brug af urter helbredes 1 LP ekstra (du skal ikke bruge en urt til det, du skal bare have urtekendskab). Husk! Selvom man er blevet helbredt efter at være faldet i kamp, kan man først kæmpe igen, når man har været tilbage i sin borg/lejr.

Lægekundskab 3: Helbreder 3 LP per 2 minutter man forbinder den sårede. Ved brug af urter helbredes 1 LP ekstra (du skal ikke bruge en urt til det, du skal bare have urtekendskab). Husk! Selvom man er blevet helbredt efter at være faldet i kamp, kan man først kæmpe igen, når man har været tilbage i sin borg/lejr.

Lave urtedrikke 1: Du kan lave 1. grads urtedrikke. (Se oversigt med urtedrikke på hjemmeside)

Lave urtedrikke 2: Du kan lave 2. grads urtedrikke. (Se oversigt med urtedrikke på hjemmeside)

Lave urtedrikke 3: Du kan lave 3. grads urtedrikke. (Se oversigt med urtedrikke på hjemmeside)

Lave urtedrikke 4: Du kan lave 4. grads urtedrikke. (Se oversigt med urtedrikke på hjemmeside)

KAMP-EVNER

Skjoldknuser: Hvis du har en SP3 og 2-håndsvåben eller SP5 og 1-håndsvåben kan du smadre et skjold med 3 slag. Du skal sige skjoldknuser ved hvert slag på skjoldet, så din modstander ved, at hans skjold er ved at blive ødelagt. Personen med skjold skal ligge sit skjold fra sig før der kæmpes videre. Knuste skjolde skal repareres af en Smed inden de kan bruges igen.

Bannerets styrke: En leder der bære en banner giver alle + 2HP så længe lederen står oprejst.

Undvige: Du undviger den første skade/slag i en kamp. Dette gælder dog ikke Bonk, Snigmord og Magi. Man skal kunne se angrebet komme for at undvige.

Rustningskendskab: Giver dig +1RP til let rustning +2 RP til tung rustning.

Våbentræning 1-hånds - 1: Denne evne gør, at du skader 2 med et-håndsvåben.

• Stave af træ (uanset længde) skader 1, selvom man har våbenkendskab. Hvis staven har metal i enden skader den 2 med våbenkendskab (den skader som alle våben 1 uden våbenkendskab).

• Magikere kan vælge våbentræning 1-hånds (både 1. og 2. grad), men bliver samtidigt begrænset i deres magiske evner, således at de kun kan blive magiker af 3. grad.

Våbentræning 1-hånds - 2: Denne evne gør, at du skader 3 med et-håndsvåben.

Våbentræning 2-hånds - 1: Denne evne gør, at du skader 2 med to-håndsvåben. Stave af træ (uanset længde) skader 1, selvom man har våbenkendskab. Hvis staven har metal i enden skader den 2 med våbenkendskab (den skader som alle våben 1 uden våbenkendskab).

Våbentræning 2-hånds - 2: Denne evne gør, at du skader 3 med to-håndsvåben.

Våbentræning 2-hånds - 3: Denne evne gør, at du skader 4 med to-håndsvåben.

Våbentræning Bue 1: Med våbentræning til bue skader du 2 med din bue, uanset hvad din SP er. Uden våbentræning skader du 1 med bue.

Våbentræning Bue 2: Med våbentræning til bue skader du 3 med din bue, uanset hvad din SP er. Uden våbentræning skader du 1 med bue.

Våbentræning kastevåben: Med våbentræning til kastevåben er du i stand til at bruge kasteknive, økser, hamre og spyd. Kastevåbenet skal være kerneløst og godkendt af GM. Knive skader 1. Hamre, økser og spyd skader 2. Magiker Som Magiker kan man ikke bære tung rustning, og man må kun bruge stave, knive/ daggerter og 1-håndsvåben. Magikere kan vælge våbentræning 1-hånds (både 1. og 2. grad), men bliver samtidigt begrænset i deres magiske evner, således at de kun kan blive magiker af 3. grad.

MAGI

Læse/skrive oldskrift: Du kan læse og skrive gamle dokumenter, skriftruller og runer skrevet i det uddøde sprog.

Læse/skrive magi: Du kan læse og skrive magiske bøger og du kan oversætte skriftruller til magi som du kan lære. Denne evne er et krav for at blive magiker.

Afværge magi: Denne evne gør dig som magiker i stand til at afværge det første magiske angreb, der kastes mod dig. Du skal sige 'afværg magi' samtidig med at kasteren siger sin remse. Du kan kun afværge ét angreb pr magi-grad, og kun magier fra samme eller lavere magi-grad end din egen. Selvom magien bliver afværget har kasteren brugt MP på at kaste den. Altså kan du i magi-grad 1 afværge 1 førstegradsmagi. I magi-grad 2 kan du afværge 2 første- eller andengradsmagier, osv. Det koster 5MP ganget med magiens grad. Så det koster 5MP at afværge en førstegradsmagi, 10MP at afværge en andengradsmagi osv. Fx vil en meteor (5. grad) kunne afværges for 25MP

Magi 1: Krav: læse/skrive magi, en stav og en bog med dine magiske formularer Med magi 1 bliver du magiker af første grad. Du kan vælge at være Præst, Troldmand eller Shaman (kun orker/gobliner). Giver dig adgang til at lære alle fællesmagier i 1. grad, samt dine specifikke magier (præst, troldmand eller shaman). Som magiker af 1. grad har du 10 MP.

Magi 2: Krav: du skal have lært 4 magier fra 1. grad Med magi 2 bliver du magiker af anden grad. Giver dig adgang til at lære alle fællesmagier i 2. grad, samt dine specifikke magier (præst, troldmand eller shaman). Som magiker af 2. grad har du 20 MP.

Magi 3: Krav: du skal have lært 4 magier fra 2. grad Med magi 3 bliver du magiker af tredje grad. Giver dig adgang til at lære alle fællesmagier i 3. grad, samt dine specifikke magier (præst, troldmand eller shaman). Som magiker af 3. grad har du 40 MP.

Magi 4: Krav: du skal have lært 4 magier fra 3. grad Med magi 4 bliver du magiker af fjerde grad. Giver dig adgang til at lære alle fællesmagier i 4. grad, samt dine racespecifikke magier (Præst, troldmand eller shaman). Som magiker af 4. grad har du 70 MP.

Magi 5: Krav: du skal have lært 4 magier fra 4. grad Med magi 5 bliver du magiker af højeste grad. Giver dig adgang til at lære alle fællesmagier i 5. grad, samt dine racespecifikke magier (Præst, troldmand eller shaman). Som magiker af 5. grad har du 100 MP.

Lave skriftruller: Krav: Du skal have magi 4, samt læse/skrive oldskrift Du er så dygtig en magiker at du nu kan lave magiske skriftruller. Altså kan du samle kraften fra en magi i en skriftrulle, som andre magikere så kan kaste. Det koster det dobbelte af magiens MP-kost at lave skriftrullen, og på skriftrullen skal alle informationer om magien skrives (Navn, Effekt, Varighed, Remse, Varighed og MPkost). En anden magiker kan så få/købe skriftrullen af dig og kaste magien, selvom det er en magi, han ikke selv har. Han skal bare kunne betale mana-kosten for at kaste den. En skriftrulle kan kun kastes én gang. Når man har kastet magien skal rullen ødelægges.

Fokuser magi: Denne evne gør dig som magiker i stand til at få en del af din MP tilbage. Det betyder, at du efter spisepausen gendanner 5 MP per magi-grad. Altså får en magiker af 2. grad 10 MP tilbage efter pausen, og en magiker af 5. grad får 25 MP tilbage.

Ritual: Dette er ikke en evne men kan udføres af alle dog skal alle Gm'er godkende det.