

Evner og professioner

Tyv

Natten er ung, tyven er på rov, og folkets hjem er usikre, ingen kan vide sig sikre, når tyven render rundt i nattens mulm og mørke. Tyven er den ukendte skikkelse, som ingen helt ved hvem er. Tyven er omgivet af mystik og rygter, det er ikke velset, at have denne profession, og det er ikke noget, man fortæller andre, ikke engang sine bedste venner.

Tyve-evner:

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til nævekamp. Denne evne kan vælges indtil det maksimale nævekampstal for din race.

Kastevåben

Denne evne giver dig mulighed for at bruge kastevåben. HUSK: alle kastevåben SKAL være kerneløse.

Bue-brug

Du har mulighed for at bruge bue. Vi godkender kun sikkerhedspile og rollespilsbuer til scenariet. Hjemmelavede pile eller buer kan ALDRIG godkendes.

Bonk

Denne evne gør det muligt for dig at slå en anden spiller ud.

Du skal UOPDAGET snige dig om bag personen, hvor du lægger en bonkkølle på skulderen af ofret, og siger: "Bonk"

Ofret bliver slået ud, og skal ligge besvimet i 2 minutter, eller til han bliver vækket.

Ofret kan ikke huske de seneste 5 minutter, før han blev bonket.

Du kan ikke bonke en person med hjelm på.

Bestjæle

Denne evne gør det muligt at stjæle fra en pung eller en taske.

Du skal sætte en klemme på pungen/tasken.

Når en person opdager en klemme på sig, går denne til hyttedæmonen, hvor han afleverer sin pung/ taske. Hvis du ser en person sætte en klemme på din pung/taske, er vedkommende opdaget og du kan reagere/rollespille på det.

Snigmord

Denne evne giver dig mulighed for at snige dig UOPDAGET op bag en anden spiller og snigmyrde ham. Dette gøres ved at lægge en kniv under ofrets armhule og sige: "Snigmord".

Denne evne kan IKKE bruges i kamp, eller på folk, som allerede er i kamp.

Ofret ryger ned på 0 LP og besvimer, samt kan ikke huske de seneste 5 minutter, før han blev dolket.

Skjul

Denne evner giver dig mulighed for at være "skjule" dig. For at aktivere evnen placeres en knyttet næve på hovedet.

Niv. 1 - Du kan gå ud i skovkanten eller i noget krat. Du skal stå HELT stille for ikke at blive opdaget. Ved niveau 1 skal personen, der bruger evnen, have en knyttet næve på hovedet, med én løftet finger.

Niv. 2 - Du kan gå ud i skovkanten eller i noget krat. Du kan gå MEGET LANGSOMT rundt uden at blive opdaget. Ved niveau 2 skal personen, der bruger evnen, have en knyttet næve på hovedet, med to løftede fingre.

Dirke låse

Denne evne gør det muligt at dirke låse op.

Kræver: En form for låsedirk fx. To hårnåle, søm eller en tynd kniv (skal godkendes af GM)

Niv. 1 - kan åbne niv 1 lås

Niv. 2 - kan åbne niv 2 lås

Niv. 3 - kan åbne niv 3 lås

Glaskæbe

Denne evne giver dig mulighed for at spille død, selvom du stadig har mere i liv. Hvis en anden person undersøger dig, vil denne ikke kunne mærke din puls, selvom du stadig er i live.

Fungerer ved, at du bliver skadet én gang og derved bliver du slået ud.

Kontrakter til underverdenen (Kræver Skjul niv.2, Snigmord og Bonk)

Denne evne gør det muligt for dig at kontakte underverdenen. Det er muligt at sælge/ købe genstande, få opgaver og udlove dusører/ opgaver til andre. (For at kunne få adgang til underverdenen, skal du kontakte hyttedæmonen)

Kriger

Denne profession gør dig i stand til at forsvare befolkningen og bekæmpe ondskaben. En kriger er modig og ikke bange for at komme til skade. Nogle har sågar viet deres liv til at beskytte folkene omkring sig med sværd, skjold og rustning.

Kriger-evner:

6. sans

Denne evne gør dig særligt opmærksom, så du dermed kan modstå Bonk, Bestjæle og Snigmord.

Hvis du bliver bestjålet mens du besidder evnen 6. sans, skal du blot aflevere klemmen til hyttedæmonen.

Stabilisere

Denne evne giver dig mulighed for at stabilisere en såret person, så han kan nå at blive helbredt, inden han dør. Stabilisere kan IKKE helbrede, men blot standse blødninger. Dette betyder, at når du har stabiliseret en blødende person, er personen ikke i stand til at bevæge sig, indtil han bliver helbredt af en præst, healer eller en person med evnen Førstehjælp.

Buebrug

Du har mulighed for at bruge bue. Vi godkender kun sikkerhedspile og rollespilsbuer til scenariet. Hjemmelavede pile eller buer kan ALDRIG godkendes.

Brug af to våben

Evnen gør det muligt at bruge to 1 håndsvåben samtidig (sværd, økse, kølle m.m)

Kastevåben

Denne evne giver dig mulighed for at bruge kastevåben. HUSK: alle kastevåben SKAL være kerneløse.

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til nævekamp. Denne evne kan vælges indtil det maksimale nævekampstal for din race.

Paralysenæve (Kræver nævekamp niv. 5)

Denne evne gør det muligt at paralyserer sin modstander.

Når du "slår" din modstander skal du efterfølgende sige: "Paralyse slag, paralyse 30 sekunder". - Evnen kan bruges 3 gange pr. scenarie.

Skjold

Denne evne gøre det muligt for dig at bære og bruge skjold.

Rustningsbrug

Denne evne gør at du er bedre til at bruge din rustning så den får 1 RP mere.

Sejhed

Denne evner giver +1 i LP. Kan maksimalt købes 3 gange.

Overlegent helbred

Denne evne giver dig mulighed for de næste 5 minutter at vakle LANGSOMT væk fra kampen, mens du er nede på 0 LP, hen til en præst eller healer.

2-Håndsvåben ekspert

Du har evnen til at lære og mestre brugen af et 2-håndsvåben.

Frygtløs

Krigeren bliver aldrig bange, og er immune til frygt. (ikke ærefrygt da det ikke er en frygt effekt, men en respekt effekt).

Berserk

Krigeren går fuldstændig amok, det viser krigeren ved at slå sig på brystet og stampe i jorden i cirka 10 sekunder. Krigeren bliver nu immune til den første magi der måtte ramme ham og giver 2 i skade på hans første slag. Efter endt effekt falder krigeren til jorden af ren udmattelse i de næste 5 min.

Kraftslag

Krigeren slår sin modstander med et kraftigt slag der vælter modstanderen omkuld.

Krigerens Prestige evner

Krigeren er blevet en veteran og ekstremt erfaren i krigens kunst. Du SKAL have ALLE de andre kriger evner for at vælge en prestige evne!!! Og kan derfor vælge imellem en af disse tre prestige evner.

Blodets bånd

Krigeren indgår en blodspagt med en enkelt person permanent! Det betyder ikke noget for krigeren, men den person han vælger får +3 LP når han/hun er indenfor en armlængde af krigeren.

Krigeren skal skære et lille snit i håndfladen og give hånd med den person han vælger. Derefter siger han ordene: "*Ved blodets bånd beskytter jeg dig, hvor end det må bringe mig*". Krigeren er derefter forpligtet til at beskytte hans blodsband.

Ignorer smerte

Krigeren ignorerer det første slag der bliver gjort imod krigeren og er immune til smerte effekter.

Dybt sår

Krigeren rammer sin modstander med sådan præcision at han rammer de ømmeste og skrøbeligste punkter. Krigeren råber "Dybt sår! Forblødning" og personen bløder til døde. Efter man er blevet ramt af dybt sår er det svært at kæmpe videre og man skal søge helbredelse hurtigst muligt. Hvis man ikke bliver helbredt inden 15 min besvimer man, og dør efter yderligere 15 min. Kan kun bruges 3 gange per scenarie!

Samler

En rask nynn gennem skoven. regnen er kun lige stilnet af, og du ved at dette er den bedste tid at samle rødder og bær. Som samler kender du skoven bedre end de fleste andre. Du ved, hvad du kan finde af gode sager, og hvad du skal holde dig fra!

Samler-evner

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til nævekamp. Denne evne kan vælges indtil det maksimale nævekampstal for din race.

Minedrift

Denne evne giver mulighed for at udvinde metaller. Dette gøres ved at hakke/grave i minen i 15 minutter og derefter gå til hyttedæmonen, hvor du får udleveret dit bytte.

- indsæt terningsystem

Samle urter

Samle urter Niv: 1-5 Denne evne giver dig mulighed for at samle urter. Dette gøres ved at lede i skovbunden i 15 minutter og derefter gå til hyttedæmonen, hvor du får udleveret dit bytte.

Dit bytte vil blive bestemt med et rul af en d10 (en ti siddet terning)

niv 1 du ruller 1 terning og får derfor 1 urt

niv 2 du ruller 2 terninger og får derfor 2 urter

niv 3 du får lov at vælge et tal på en af terningerne som i stedet for sin oprindelige urt giver den urt du søger

niv 4 du får lov at vælge et tal (det samme tal) på begge terninger som i stedet for sin oprindelige urt giver den urt du søger

niv 5 du ruller 3 terninger og får derfor 3 urter. PLUS du får lov at vælge et tal (det samme tal) på 2 terninger som i stedet for sin oprindelige urt giver den urt du søger

Fiskeri

Denne evne giver mulighed for at fiske.

Dette gøres ved at fiske ved søen i 15 minutter og derefter gå til hyttedæmonen, hvor du får udleveret dit bytte.

Jagt

Du har med denne evne mulighed for at jage dyr i skoven.

Dette gøres ved at lede i skovbunden i 15 minutter og derefter gå til hyttedæmonen, hvor du får udleveret dit bytte.

Buebrug

Du har mulighed for at bruge bue.

Vi godkender kun sikkerhedspile og rollespilsbuer til scenariet. Hjemmelavede pile eller buer kan ALDRIG godkendes.

Lave fælder

Denne evne gør det muligt at lave fælder.

Niv. 1 - Du har mulighed for at grave huller

Niv. 2 - Du har mulighed for at lave rebfælder

Niv. 3 - Du har muligheden for at udtænke din egen fælde. Denne skal godkendes af hyttedæmonen.

Skaffe træ

Du kan gå i skoven og fælde træer.

Dette gøres ved at fælde træer i skoven i 15 minutter og derefter gå til hyttedæmonen, hvor du får udleveret dine ressourcer.

Håndværker

Skønt mange har fine titler så ved arbejdsfolkene, at de i bund og grund er de vigtigste for at få en hver hverdag til at fungere. Hvad end du er murer, tømrer, smed eller landmand er du stolt over at vide, at uden dig, ville der ikke komme mad på bordet eller vin i glassene.

Håndværker-evner

Smede Låse

Denne evne gør det muligt at smede låse

Niv. 1 - Du kan skabe niv. 1 låse

Niv. 2 - Du kan skabe niv. 2 låse

Niv. 3 - Du kan skabe niv. 3 låse

Byggeingeniør

Denne evne giver dig mulighed for at opsætte diverse konstruktioner dvs. alt fra en mur til et hus.

Det kræver byggematerialer og en arbejdstegning (skal godkendes af GM'erne)

Ingeniørkundskab

Denne evner giver dig mulighed for at skabe forskellige opfindelser. Det kræver en arbejdstegning som skal godkendes af GM'erne.

1 håndsvåben

Du har muligheden for at bruge kølle, økse, hammer og sværd.

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til nævekamp. Denne evne kan vælges indtil max nævekamp for din race.

Paralysenæve (Kræver nævekamp niv. 5)

Denne evne gør det muligt at paralyserer sin modstander.

Når du "slår" din modstander skal du efterfølgende sige: "Paralyse slag, paralyse 30 sekunder. - Evnen kan bruges 3 gange pr. scenarie.

Smede

Denne evne gør det muligt at reparere/forbedre rustninger og lave låse.

Niv. 1 - Du kan reparere rustninger og lave niv.1 låse.

Niv. 2 - Du kan reparere OG forbedre rustninger med +1 RP i resten af scenariet. Du kan også lave niv.2 låse.

Niv. 3 - Du kan reparere og forbedre rustninger med +2 RP i resten af scenariet. Du kan også lave niv.3 låse.

Slibe våben (kræver smede niv.1)

Denne evner gør det muligt at slibe et våben.

Du sætter dig med våbnet i 10 minutter, hvorefter våbnet giver +1 i næste angreb.

Magiker

En magiker er en person, som er blevet født med magiens gave, Dette kan ikke tillæres, men det er forskelligt, hvornår evnerne vækkes. De kan kontrollere og ændre på virkeligheden selv. Dog er disse kræfter meget store og stressende for magikerens krop. Derfor bruger magikeren ofte sin tid og energi på at studerer og praktiserer sine magiske kræfter. Selvom dette er et stort offer, vil det være det hele værd. *speciele magikerevnerne ligger i et dokument, som vil blive tilsendt de, der søger om at blive magiker.*

Magiker-evner

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til nævekamp. Denne evne kan vælges indtil det maksimale nævekampstal for din race.

Læse/skrive gamle skrifter

Denne evne giver dig mulighed for at læse og skrive gamle dokumenter.

Præst

Under templets tag forkynder præsterne gudernes ord ud til befolkningen. Vælger du at spille præst dedikerer du dig til de 3 guders samhørighed med specialisation ved en af guderne. Som præst er det et krav, at du afholder messer for dine troende og bruger tid på at forkynde din guds budskab, for at opsamle energi til at kunne bruge dine evner. *speciele præsteevnerne ligger i et dokument, som vil blive tilsendt de, der søger om at blive præst.*

Præsteevner

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til nævekamp. Denne evne kan vælges indtil det maksimale nævekampstal for din race.

Læse/skrive gamle skrifter

Denne evne giver dig mulighed for at læse og skrive gamle dokumenter.

Læge-evner

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til nævekamp. Denne evne kan vælges indtil det maksimale nævekampstal for din race.

Stabilisere

Denne evne giver dig mulighed for at stabilisere en såret person, så han kan nå at blive helbredt, inden han dør.

Første hjælp

Denne evne giver dig mulighed for at forbinde folk, når de er sårede.

Forbindingens effekt tager 5 minutter om at virke og gendanner kun 1 LP.

Kræver: Forbinding

Niv. 1 - Ved at forbinde den sårede person, kan du helbrede 1 LP

Niv. 2 - Du kan helbrede en person med forbinding/salver/urter. Dette tager 5 minutter at udføre og kan helbrede 2 LP.

Kurere gift

Denne evne gør det muligt for en healer at standse en gift med en enkelt berøring. Healeren rører ved den forgiftede og mediterer, fokuserer eller messer i 30 sekunder.

Kan bruges 3 gange pr. scenarie.

Genkende dødsårsag

Denne evne gør det muligt at genkende dødsårsagen på en person. Det foregår ved undersøge den afdøde i 5 minutter, hvorefter den døde vil fortælle dig dødsårsagen.

Helbrede sygdomme

Denne evne gør det muligt at helbrede en sygdom fra en person.

Healeren rører ved den syge og mediterer, fokuserer eller messer i 2 minutter

Kan bruges 3 gange pr. scenarie.

Renselse

Denne evner gør det muligt at fjerne en forbandelse fra et offer.

Healeren rører ved ofret og mediterer, fokuserer eller messer i 10 minutter.

Kan bruges 3 gange pr. Scenarie.

Alkymisten

Kedlerne bobler og rummet fyldes med tæt røg fra dine eksperimenter. Med alkymistens evner har du mulighed for at skabe brygge og eliksirer, til enhver lejlighed. Du ved, hvordan du skal blande de forskellige urter for at komme frem til lige præcis den mikstur, du har brug for, om det så er en styrkende mikstur eller en drabelig gift.

Alkymist-evner (kræver flasker til eliksirer)

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til nævekamp. Denne evne kan vælges indtil det maksimale nævekampstal for din race.

Samle urter Niv: 1-5: Denne evne giver dig mulighed for at samle urter. Dette gøres ved at lede i skovbunden i 15 minutter og derefter gå til hyttedæmonen, hvor du får udleveret dit bytte.

Dit bytte vil blive bestemt med et rul af en d10 (en ti siddet terning)

niv 1 du ruller 1 terning og får derfor 1 urt

niv 2 du ruller 2 terninger og får derfor 2 urter

niv 3 du får lov at vælge et tal på en af terningerne som i stedet for sin oprindelige urt giver den urt du søger

niv 4 du får lov at vælge et tal (det samme tal) på begge terninger som i stedet for sin oprindelige urt giver den urt du søger

niv 5 du ruller 3 terninger og får derfor 3 urter. PLUS du får lov at vælge et tal (det samme tal) på 2 terninger som i stedet for sin oprindelige urt giver den urt du søger

Bryggeri: Denne evne giver dig mulighed for at brygge forskellige miksturer. Opskrifter kan købes ved spilstart eller under spil hos NPC'er. (En bryg kan holde 3 spilgange) du laver en bryg ved at skaffe 3 urter og finde ud af hvilken rækkefølge du vil blande dem i. når du ved dette går du til hyttedæmonen og siger hvad du har gjort og han fortæller dig hvad der sker

Analysere brygge: Denne evne gør det muligt gennem studier at analysere en bryg. Det tager 2 minutter at analysere en bryg.

Analysere prøver: Denne evne gør det muligt gennem studier at analysere prøver, fx. blod eller spyt. Det tager 5 minutter at analysere prøven, hvorefter du vil vide, hvad personen har været/ er påvirket af.

Konserveringens evne: Denne evne giver dig mulighed for at gøre din mikstur mere holdbar, så du kan beholde den dobbelt så lang tid.

Giftens immunitet: Hvis en gift har en tidsperiode den virker i så halvere du den tid

Brygge modgift niv 1-3: (Kræver evnen analysere prøver) Denne evne gør det muligt for dig brygge en modgift til de gifte som har samme niveau som du har i brygge modgift, når du har analyseret prøven fra den forgiftede spiller.

Shaman-evner

speciele shamanevnerne ligger i et dokument, som vil blive tilsendt de, der søger om at blive shaman.

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til nævekamp. Denne evne kan vælges indtil det maksimale nævekampstal for din race.

- Blodrus

Handelsmand

Markedet summer med liv fra alle små boder, men ved din bod færdes alligevel de fleste, for du har præcis hvad folket vil have. Hvis der er nogen, der har øje for værdi, så er det handelsmanden. Fra tidlig alder kommer du i lære som handelsmand. Du lærer hurtig, hvordan du slår en god handel af og ved, hvordan du vender en handel til din fordel, om du så sælger eller køber en vare.

Handelsmandsevner:

Handelsvarer niv 1-3

Ved tjek in slår du med et antal terninger, alt efter niveau af evner for at se, hvor mange ressourcer du får ved starten af dette scenarie.

Fast indkomst niv 1-3

Ved tjek in slår du med et antal terninger, alt efter niveau af evner for at se, hvor mange penge du får ved starten af dette scenarie.

Handelslauget

Denne evner giver dig mulighed for at købe ressourcer og objekter i spil. Du kan bruge evnen 3 gange pr. scenarie, ved at gå op til hyttedæmonen. Du skal være opmærksom på at det ikke nødvendigvis er alt, der kan skaffes og noget tager længere tid at skaffe.

Handelsrygter

3 gange pr. scenarie, kan du gå til hyttedæmonen at stille et spørgsmål. Svaret afhænger af spørgsmålets formulering.

Spørger du fx: "Hvem har stjålet fra mig?" Kan svaret være: "En med lange fingre måske"

Salgstale

Denne evne giver dig muligheden for at tale godt for din vare, så køber tror på, at den er mere værd end den egentlig er.

Vurdere genstande

Denne evne giver dig mulighed for at vurdere en genstand. Gå til en Gm og få tingen vurderet.

Bestikkelse

Denne evner giver dig mulighed for at bestikke en anden spiller, til at udføre en handling for dig. Du kan ikke udsætte personen for livsfarer.