



Regelsæt til

Barde

Opdateret: 13. september 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

Som barde kan du kun bruge alle typer rustning, og du kan lære at bruge to-hånds våben. Du kan bruge alle andre våben som kan holdes i en hånd, samt buer.

Barder er folk, som underholder med musik, dans og historiefortælling. Dette er deres måde at tjene penge på. De fleste barder tjener penge på den musik, de spiller, og bærer derfor næsten altid et instrument.

Niveau 1

Nogen siger at tale er sølv, men tavshed er guld. Du har fundet ud af at så længe du taler får du guld. Du har derfor startet din rejse som barde. Det kan være at du synger, spiller eller på anden måde underholder. Uanset hvad så vil der altid være en god stemning omkring dig.

Evne navn	Pris i XP
Indkomst	1
Læse/Skrive Elvisk	1
Læse/Skrive Hellig	1
Læse/Skrive Magisk	1

Evne beskrivelse

Indkomst

Rul en 6-sidet terning ved tjek-in og få den mængde i Fjend¹ udleveret.

Læse og skrive Elvisk

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Elvisk.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
q	ƿ	ð	d	b	cd	ca	a	ø	ȝ	ȝ	ѧ	ȝ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ƿ	d	ȝ	p	ba	cq	m	y	w	p	q	n	q

Figur 1: Elvisk alfabet

¹Møntfoden i A'kastin.

Læse og skrive Hellig

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Hellig.



setup/Alfabeter/Helligt alfabet.pdf

Figur 2: Helligt alfabet

Læse og skrive Magisk

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Magisk.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
ø	ç	σ	ć	ę	ń	ó	đ	š	ž	ő	ę	ć
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
œ	ø	ɔ	à	ɛ	œ	ɔ	ø	ø	ç	à	ɛ	ø

Figur 3: Magisk alfabet

Niveau 2

Du er blevet bedre til at omgive dig med andre. Du begynder at kunne inspirere dine kamerater i kamp. Dine ord falder fra din mund og verden lytter. Nogen vil endda kalde dig skjald, så når krigere drager i kamp vil du fortælle om deres helte dåd.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 1	1
Historiekundskab	2
Indgyd Mod	2
Lommetyveri Niv. 1	1

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

Historiekundskab

Barden har nemmere ved at tyde glemte alfabeter.

Barden har mulighed for at stille arrangørerne et spørgsmål om Kalish til hver spilgang.

Indgyd Mod

Du fortæller en historie eller vise, der omhandler heroiske gerninger. Alle der lytter modtager 2 ekstra LP i en halv time, som vil være det første de mister. Når disse LP er mistet, kan de ikke genvindes. Historien skal varer 1 minutter per person der bliver påvirket. Du kan kun påvirke en person med denne evne en gang per time.

Lommetyveri Niv. 1

Med Lommetyveri Niv. 1 kan du lægge din hånd på offerets pung i 15 sekunder, for derefter at stjæle alt (undtagen de sidste 3 mønster) i pungen. Offeret ved ikke, at de er blevet bestjålet.

Dette virker dog ikke, hvis offeret siger "6 sans, immun" efter tyven har bekendtgjort lommetyveriet efter de 15 sekunder. Grundet den generelle evne 6 sans Niv. 1 gør en person immun overfor Lommetyveri Niv. 1 eller, hvis offeret har en lås på sin pung.

Niveau 3

Manipulation er nemt og lige til for dig. Du kan indgyde mod der for krigere til at dræbe fjender ti gange større end dem selv. Men du kan også ingyde frygt i dine lyttere. Dine ord kan være lige så skarpe som en kniv, og de vil aldrig tro at du overhovedet har gjort dem noget.

Evne navn	Pris i XP
Indgyd Episk Mod	3
Indgyd Paranoia	2
Rygte Spreder/Samler Niv. 1	1

Evne beskrivelse

Indgyd Episk Mod

Barden fortæller en historie eller vise, der omhandler heroiske gerninger. Alle, der lytter, modtager 3 ekstra LP i en time, som vil være det første de mister. Når disse LP er mistet, kan de ikke genvindes. For at tage denne evnen skal man have evnen: Indgyd mod. Historien skal varer 1 minutter per person der bliver påvirket. Du kan kun påvirke en person med denne evne en gang per time. En person kan ikke være påvirket af Indgyd Episk mod OG Indgyd mod samtidig.

Indgyd Paranoia

Barden rollespiller en uhyggelig fortælling, og alle der lytter, vil føle sig paranoide overfor fortællingens uhyggelige monster/race/person. Effekten varer 15 minutter. Historien skal være 1 minut per person som er påvirket. En person kan kun påvirkes af denne evne en gang per time.

Rygte Spreder/Samler Niv. 1

Du kan stille et spørgsmål til en arrangør om, hvad der sker i Akastin eller starte et rygte blandt spillerne.

Niveau 4

Alle hænger på dine ord og tanker. Hvad du siger og synger kan vælte kongedømmer og starte krige. Med et ord kan du skabe fred blandt folk, og med et andet kan du finde glemt viden som ingen andre kender.

Som **Historiker** finder du glemte ting og du har kan skabe magiske skriftruller, så længe du arbejder sammen med en fagkyndig. Disse skriftruller kan bruges af alle, og dette har givet dig en forståelse for hvad det betyder at være lære.

En **Ildstifter** er en person af folket. De kan manipulere andre til at tro på hvad som helst, men de vil altid blive set som troværdige folk, især af folk som ikke kender dem. De tager derfor ofte lederrollen, selv uden at de har gjort sig fortjent til denne.

Du skal vælge din sti med omhug, da dette ikke kan ændres efter dette er valgt.

Historiker		Ildstifter	
Evne navn	Pris i XP	Evne navn	Pris i XP
Arkæolog	2	Forbindelser	2
Lav Magiske Skriftruller	3	Indgyd Episk Paranoia	2
Professorat	3	Rygte Spreder/Samler Niv. 2	3

Evne beskrivelse for Historiker

Arkæolog

Denne evne kræver evnen Lav Magiske Skriftruller. Når du laver en magisk skriftrulle kan du bruge en manakrystal per niveau af skriftrullen for at halvere tiden det tager.

Lav Magiske Skriftruller

Du kan i samarbejde med en magi kyndig lave en niv 1-3 skriftrulle. Magibrugerne ved, hvad der kan laves. Det tager 10 min per niveau, og du kan maks lave 2 skriftruller per

scenarie. I denne tid skal du og magibrugerne studere den valgte magi. Dette kan gøres ved at måle og notere forskellige aspekter af magien.

Eksempel: Måle hvor meget kraft magien vindstød blæser med, eller hvor mange lag metal magien magma kan smelte igennem.

Professorat

Hvis du hjælper en handelsmand kan de indkøbe skriftruller for halv pris og halv handelspoint.

Hvis du assistere en mager, tæller du som at have 4 mana. Derudover kan du lave 6 skriftruller per scenarie i stedet for 2, når du bruger "Lav Magiske Skriftrulle"

Evne beskrivelse for Ildstifter

Forbindelser

Hver gang du sender et brev til et andet land eller organisation vil du blive anset som en af lederne af A'kastin. Derudover vil du få 15 fjend pr spilgang.

Indgyd Episk Paranoia

Barden rollespiller en uhyggelig fortælling, og alle der lytter, vil føle sig paranoide over for fortællingens uhyggelige monster/race/person. Effekten varer i 45 minutter. For at tage denne evnen skal man have evnen: Indgyd paranoia. Historien skal være 1 minut per person som er påvirket. En person kan kun påvirkes af denne evne en gang per time.

Rygte Spreder/Samler Niv. 2

Ildstifteren kan stille et spørgsmål ved en arrangør om, hvad der sker i Kalish eller starte et vildt rygte.

Generelle evner

Generelle evner er evner, du altid kan købe. De har ikke noget specifikt niveau, men er ikke unikke.

Evne navn	Pris i XP
6 sans Niv. 1	2
6 sans Niv. 2	3
Bonk	1
Brug af pistol ¹	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Kamp Med Tohåndsvåben	3
Læse/skrive	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale ²	5
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans Niv. 1

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og immun over for Snigmord én gang pr. spilgang.

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

6. sans Niv. 2

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og 2 og immun over for Snigmord én gang pr. 3 time.

Bonk

Du kan 'bonke' andre personer. Dette gøres ved at ligge et våben på en anden persons skulder, hvorefter der tydeligt skal siges "Bonk!".

Herefter vil personen falde om og besvime, men ikke miste LP. Denne person vil forblive besvimet i 10 min eller indtil personen tager skade eller bliver vækket af en anden person. Den besvimmende person kan gennemsøges og vil glemme de sidste 10 min inden personen blev 'bonket'.

Det våben der benyttes, skal være godkendt til at 'bonke' med ved våbentjekket.

Brug af pistol

Du kan benytte pistoler in-game.

Et skud fra en pistol giver 3 skade og vælter den beskudte person omkuld. Dette skal synliggøres ved at sige "3 i skade, vælt!", når pistolen affyres mod en spiller.

Det tager 1 minut at lade en pistol, en pistol har et antal skud der svarer til hvor mange løb den har. Du starter spillet med 2 skud. Du kan ramme en person inden for 5 eller 10 meter afhængig af våbnets længde. Dette vil du få at vide når du skaffer pistolen.

Denne evne kræver udfyldelse og godkendelse af en specialansøgning, og kan ligeledes ikke benyttes af magibrugere.

Bære person

Du kan nu bære andre personer. Dette kræver fysisk kontakt til personen, samt mere NK end denne, såfremt personen modsætter sig. Benyttelse af denne evne synliggøres ved at sige "bær person", når du ønsker en person skal følge med.

Kamp med tohåndsvåben

Du kan benytte tohåndsvåben til kamp.

Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvite bånd). Dette tager 30 sekunder.

Eksempel: Thorleif har normalt 3 LP. Under kamp falder han bevidstløs efter tre slag. Kort efter kommer Agnetha med førstehjælp. Hun forbinder Thorleif. Han har stadigvæk 0 LP, dvs. han ikke kan løbe eller kæmpe. Men nu er reglerne for naturlig helbredelse trådt i kraft, og efter 10 min. vil han være på 1 LP. 10 min. og efter i alt 30 minutter vil han have opnået fuld LP, altså 3 LP.

Læse og skrive

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på det almindelige skriftspråk.
Dette betyder, at din karakter kan læse og skrive tekst skrevet på dansk.

Minearbejder

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde ressourcer i stedet for ingenting eller Fjend.

Påfør gift

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, såsom kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun være på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde.

Når et våben bruges på denne måde skal ordene: "Gift kniv x i skade" siges. Her vil x være hvor meget skade du giver med giften. Skulle giften have andre effekter end skade skal disse ikke siges da de ignoreres.

Slagsbror Niv. 1

Du får +2 NK

Slagsbror Niv. 2

Du får +4 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 1.

Slagsbror Niv. 2

Du får +6 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 2.

Speciale

Det er op til spilleren selv at finde ud, hvad denne evne indebærer i samarbejde med en arrangør.

Alle professioner har muligheden for at købe evnen “Speciale” som det sidste i niveau 4. Det er op til spilleren selv at finde ud af, hvad evnen går ud på. Det kan indebære extra evner eller noget din karakter værdsætter højt; for eksempel en speciel velsignelse fra sin gud eller fra andet magtfuldt væsen.

Evnen er dog svær at forklare på skrift, da den afhænger af baggrundshistorie og interesser for den enkelte karakter. Som minimum skal spilleren bruge viden fra skriftruller, plot eller historie i spillet. Vi anbefaler, at spilleren samler så meget af det som muligt, inden de kontakter en arrangør. Den viden spilleren har, giver en effekt på, hvad evnen bliver brugt på, og hvad man får ud af at købe evnen. “Speciale” er derfor ikke den samme evne for hver spiller.

Speciale er en evne, der kun kan købes én gang per karakter. Det vil sige, hvis du køber evnen på en karakter, som er krigers, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

Urtesamler

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter.