



Regelsæt til

Helbreder

Opdateret: 28. oktober 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Niveau 1	5
Evne beskrivelse	5
Diagnose	5
Ekstra NK Niv. 1	5
Førstehjælp	6
Indkomst	6
Urtemidler Niv. 1	6
Niveau 2	7
Evne beskrivelse	7
Ekstra LP Niv. 1	7
Helbred Sår	7
Læse og skrive Elvisk	8
Urtemidler Niv. 2	8
Niveau 3	9
Evne beskrivelse	9
Ekstra NK Niv. 2	9

Kur	9
Sygdoms samler	10
Triage	10
Urtemidler Niv. 3	10
Niveau 4	11
Evne beskrivelse	11
Celle Immunitet	11
Kirurg	11
Pille	12
Guided helbredelse	12
Mental Barriere	12
Urte omslag	12
Generelle evner	13
Evne beskrivelse	13
6. sans Niv. 1	13
6. sans Niv. 2	14
Bonk	14
Brug af pistol	14
Bære person	14
Førstehjælp	15
Læse og skrive	15
Minearbejder	15
Påfør gift	15

Slagsbror Niv. 1	16
Slagsbror Niv. 2	16
Slagsbror Niv. 2	16
Speciale	16
Urtesamler	17

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

Som helbreder kan du kun bruge alle typer rustning, og du kan bruge alle typer våben der ikke kræver special ansøgning.

Du kan maksimalt få 8 RP fra rustning, uanset hvor meget rustning du har. Det vil sige at selv hvis du får at vide at du har 13 RP ved tjek ind, så har du kun 8.

Helbredere er spillets udgave af læger. De har ofte også stor viden omkring hvordan man undgår sygdomme. Helbredere bruger ikke magi.

Oftest ser man lægen, klædt i hvidt, lægge bandager på sårede eller hjælpe forgiftede. De ved hvilke symptomer, som kommer af sygdomme, og hvilke der kommer af forgiftninger. Derfor ved man som helbreder, at man altid er ønsket af krigere eller andre eventyrere.

Niveau 1

At redde liv kan være svært, men du gør hvad du kan og folk omkring dig er glade for at få din hjælp. Du bliver altid mødt med åbne arme fordi du bringer liv hvor andre bringer død.

Evne navn	Pris i XP
Diagnose	1
Ekstra NK Niv. 1	1
Førstehjælp	0
Indkomst	1
Urtemidler Niv. 1	2

Evne beskrivelse

Diagnose

Helbrederen er i stand til at finde ud af hvad deres patient lider af. De er i stand til at se om de er blevet slået ud(og hvilken metode, der blev brugt på dem), mangler LP(og hvad der fjernet deres sidste LP), har en sygdom (og hvilken sygdom).

Hvis helbrederen støder på en plot relevant lidelse kan de få mere information ved arrangørerne.

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide 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 forbinde 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.

Indkomst

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

Urtemidler Niv. 1

Du kan bruge urte til at helbrede de syge. Når du laver førstehjælp eller Helbred sår kan du bruge en urt og så vil du få en effekt afhængig af hvilken urte du bruger. Disse urter vil blive brugt med denne evne og skal afleveres til en arrangør. Det er ikke muligt at bruge mere end en urt per patient.

Urtenavn	Brug	Effekt
Blodbær	Den syge person lader som om de spiser dem.	Den person du helbreder kan ikke kæmpe i de næste 15 minutter i stedet for de næste 10.
Vorterod	Lægges ind sammen med bandagerne.	Naturlig helbredelse på førstehjælp bliver halv så lang tid på det det første helbred. Mens helbred sår tager halv så lang tid at bruge.

¹Møntfoden i A'kastin.

Niveau 2

Du er begyndt at forstå hvad det betyder at være helbreder. Du kan hjælpe folk, men du kan lige så godt skade dem med dine evner. Du har fundet stor hjælp med urter, og på denne måde kan opnå ekstreme resultater.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra LP Niv. 1	2
Helbred Sår	2
Læse/skrive elvisk	1
Urtemidler Niv. 2	2

Evne beskrivelse

Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

Helbred Sår

Med Helbrede sår er du i stand at helbrede 1 LP pr. 2 minut. Dette skal rollespiles. De er stadig under normale dødsregler.

Helbrederen skal stadig rollespille at de helbreder patienten i denne tid.

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	ꝝ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑꝑ	ꝑꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑꝑ	ꝑ	ꝑ
N	O	P	ꝑ	ꝑ	S	T	ꝑ	V	W	X	Y	Z
ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑꝑ	ꝑꝑ	ꝑ	ꝑꝑ	ꝑꝑ	ꝑꝑ	ꝑ	ꝑ

Figur 3.1: Elvisk alfabet

Urtemidler Niv. 2

Du kan bruge urte til at helbreder de syge. Når du laver førstehjælp eller Helbred sår vil du kunne få en effekt afhængig af hvilken urte du bruger. Disse urter vil blive brugt med denne evne og skal afleveres til en arrangør. Det er ikke muligt at bruge mere end en urt per patient.

Urtenavn	Brug	Effekt
Ildgræs	Bindes sammen med forbindinger.	Evnen Helbred Sår vil give patienten dobbelt så meget liv, men de vil mærke stor smerte. Dette SKAL rollespilles.

Niveau 3

Når du helbreder ser du livets lys. Du fanger det ikke men guider det tilbage til dem der har brug for det. Du vil altid kunne finde venner når du er i stand til at give liv til hvad der burde være dødt.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 2	1
Kur	2
Sygdoms samler	2
Triage	2
Urtemidler Niv. 3	2

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 2

Du har et ekstra nævekamp.

Kur

Lægen kan kurere Søvn, Paralyse, smerteeffekter, samt Pest og sygdomme. Dette skal rollespiles og vil tage 10 sekunder.

Sygdoms samler

Når helbrederen bruger evnen kur på en sygdom vil helbrederen kunne skrive denne ned i en bog. De vil være i stand til at kunne genskabe denne sygdom, eller en muleret version af den, ved at snakke med en arrangør.

Triage

Du kan bruge Helbred Sår og Førstehjælp på op til 4 personer samtidig. Bruges der Urtemidler skal der bruges en urte per person som bliver helbredt.

Urtemidler Niv. 3

Du kan bruge urte til at helbreder de syge. Når du laver førstehjælp eller Helbred sår vil du kunne få en effekt afhængig af hvilken urte du bruger. Disse urter vil blive brugt med denne evne og skal afleveres til en arrangør. Det er ikke muligt at bruge mere end en urt per patient.

Urtenavn	Brug	Effekt
Dværgerod	Lav en te på denne urt.	Når du helbreder med denne urt vil din patient få halvdelen af deres mana tilbage. De kan ikke kaste magi de næste 10 minutter.
Hybenholdt	Denne skal sprinkles over såret	Når du bruger helbred sår vil din patient starte på halvt liv, men du <u>skal</u> helbrede dem til fuldt liv og hvis ikke så dør de igen.
Cedertræ	Lav en te på denne urt.	Når du bruger Helbred sår vil din patient få fuld liv efter du <u>ville minimum</u> have givet dem 1 liv.

Niveau 4

Liv eller død, det er dig som styrer dem. Du står med liv i dine hænder og sørger for at folk aldrig vil kunne gå uden din hjælp da du kan se hvordan sygdomme fjernes og storhed opnåes.

Som **Læge** er du ekspert i at helbrede folk effektivt. Du er selv i stand til at kunne undgå mange af de smittefarer som dine mindre erfarte kollegaer ikke vil kunne undgå.

Evne navn	Pris i XP
Celle Immunitet	2
Guided helbredelse	2
Kirurg	1
Mental Barriere	3
Pille	2
Urte omslag	2

Evne beskrivelse

Celle Immunitet

Lægen er ikke længere påvirket af sygdomme.

Kirurg

Når Lægen bruger Helbred Sår vil patienten få 1 LP pr. min.

Pille

Du kan nu bruge flere forskellige urter når du helbreder. Dette må ikke være den samme slags urter.

Guided helbredelse

Når du bruger helbred sår vil din patient genvinde den samme mængde mana som de har genvundet liv. De kan ikke få mere mana end deres maksimum. Du kan blive ved med at helbrede sår selvom en patient har fuld liv, for at styrke deres mana helbredelse. De kan ikke genvinde mana på andre måder når du helbreder dem på denne måde. Denne evne kan kun bruges på et subjekt der har været bevidstløs, og vil stoppe det øjeblik de flytter sig eller kaster magi.

Mental Barriere

Mens du helbreder en person som har været bevidstløs med enten førstehjælp eller Helbred Sår kan du bestemme om de vil kunne huske hvad der er sket 10 minutter før de døde. Alternativt kan du sørge for at de glemmer alt hvad der er sket 20 minutter før de døde.

Urte omslag

Når du bruger Urtemidler kan du bruge op til 2 af samme slags plante på en patient. Effekten vil blive kombineret, både positive og negative.

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
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.

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 skriftsprog.
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.

Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Jern: 3 Fjend
- Sulfur: 4 Fjend
- Manasten: 5 Fjend
- Mitril: 7 Fjend
- Runer: 10 Fjend
- Stjernestøv: 15 Fjend

Påfør gift

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, så som 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. Dette varer i 15 minutter eller til du sætter dit våben i dets

holder.

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.