



Regelsæt til

Politiker

Opdateret: 6. august 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Niveau 1	5
Evne beskrivelse	5
Akademiske Kontakter niv 1	5
Gruppenstifter Niv. 1	6
Investorer Niv. 1	7
Læse og skrive Elvisk	8
Rygte Spreder/Samler Niv. 1	8
Niveau 2	9
Evne beskrivelse	9
Akademiske Kontakter Niv. 2	9
Gruppenstifter Niv. 2	10
Helbred Sår	11
Investorer Niv. 2	11
Kemisk våben	11
Lommetyveri Niv. 1	11
Reparere rustning Niv. 1	12

Niveau 3	13
Evne beskrivelse	13
Akademiske Kontakter Niv. 3	13
Borgadministrator	14
Diplomatisk magt Niv. 1	14
Gruppenstifter Niv. 3	14
Indgyd Mod	15
Investorer Niv. 3	15
Niveau 4	16
Evne beskrivelse	16
Akademiske Kontakter Niv. 4	16
Diplomatisk magt Niv. 2	17
Glemte kontakter	17
Guld for Magt	17
Investorer Niv. 4	18
Investorer Niv. 5	18
Social Kamæleon	18
Triage	18
Generelle evner	19
Evne beskrivelse	19
6. sans Niv. 1	19
6. sans Niv. 2	20
Bonk	20

Brug af pistol	20
Bære person	20
Førstehjælp	21
Læse og skrive	21
Minearbejder	21
Påfør gift	21
Slagsbror Niv. 1	21
Slagsbror Niv. 2	22
Slagsbror Niv. 2	22
Speciale	22
Urtesamler	22

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

Som Politiker kan du bruge alle typer rustning, og du kan bruge alle typer våben.

Professionen Politiker betyder at du ofte repræsentere en af de mange grupper i Kalish. Du kan være kommet til A'kastin af mange grunde, men unaset hvad, så burde det være klart at riget i midten har nogle helt unikke muligheder.

Politikere er meget forskellige, men ens for dem alle så får de deres magt fra dem der følger dem. Det vil sige, at som Politiker så er den primære opgave at skaffe folk der vil bakke op om den idealogi du repræsentere.

Mange Politikere finder ofte deres værdi som et symbol blandt deres følgere, om dette er ved at være den første som går ind i kampen, eller ved at helbrede de sårede efterfølgende er op til den enkelte Politiker.

Niveau 1

Du har måske nogle få kontakter som du kan tage fat på. De er ikke placeret specielt højt i fødekæden, og det er nok mere vennetjenester end egentlige kontakter, men du er godt på vej.

Evne navn	Pris i XP
Akademiske Kontakter Niv. 1	1
Gruppstifter Niv. 1	1
Investorer Niv. 1	1
Læse og skrive - Elvisk	1
Rygtespreder Niv. 1	1

Evne beskrivelse

Akademiske Kontakter niv 1

Akademiske Kontakter repræsenterer din indflydelse i Kalish. Som en højt respekteret diplomat kan du trække på dine forbindelser, tilgængelige ressourcer og snedige metoder for at nå dine mål.

Når du vælger denne evne, skal du vælge hvilke 3 stier der repræsentere din politiske vej:

- Brutalitet
- Diplomati
- Kirken
- Luskeri
- Viden

Du starter med disse tre veje i niveau 1. Ønsker du at øge et af dem til niveau 2 eller højere, skal du købe det næste niveau af denne evne. Du kan dog købe denne evne igen,

og få en sti mere du ikke allerede har valgt. Du kan blive ved med at købe denne evne indtil du har alle stier.

Specifikke valg:

Diplomati: Vælg ét land uden for A'kastin. Dette valg er permanent og repræsenterer det land, du er tilknyttet som diplomat.

Kirken: Vælg én religion. Dette valg er ligeledes permanent og repræsenterer den kirke, du har opbygget forbindelser til.

Brug af evnen:

Hvert niveau af Akademiske Kontakter giver dig én tjeneste pr. spilgang, svarende til niveauet. Tjenesterne er midlertidige og gælder kun for den pågældende spilgang. Her er nogle eksempler på hvad en tjeneste fra den relevante sti kan bruges til i niveau 1:

- Brutalitet: Du kan finde ud af hvilke personer er eftersøgt i dit område, og hvad folk er villige til at slå ihjel for at få.
- Diplomati: Du har opnået indflydelse med et land. Dette kan betyde, at du har kontakter i form af lokale politikere, borgmestre, eller ledere af landsbyråd. De tjenester, du kan få her, kan eksempelvis omfatte smårettelser i lokale lovgivninger, tilladelse til at organisere begivenheder, eller mindre hjælp i form af information om lokalpolitik og økonomi.
- Kirken: Du har fået forbindelse til ledere af en religion på lokalt niveau, f.eks. præster, dekaner i mindre sogne, eller lokale shamaner for en ånd. Tjenester fra dem kan omfatte religøse skrifter, som kan understøtte dine argumenter, mindre midlertidige skriftruller, hellige våben osv.
- Luskeri: Du kan bestikke lavt stående kontaktpersoner til at give dig bestemte rygter.
- Viden: Du kan efterspørge et dokumenter om viden på organisationer og deres generelle planer.

Gruppetifter Niv. 1

Effekt: Diplomaten får evnen til at danne en faktion, som bringer medlemmerne visse fordele.

Faktionsbonusser:

Ekstra Mønster: Alle faktionens medlemmer modtager en bonus på 1d4 ekstra mønster ved indcheck til spillet som en del af faktionens ressourcer.

Territoriebonus: Faktionens medlemmer får +1 ekstra livspoint (LP), når de kæmper inden for deres eget territorie. Territoriet afgrænses af en fane med faktionens ikon, placeret af diplomaten. Denne fane skaber en radius på 20 meter omkring sig, som tæller som faktionens territorie.

Professionsspecifikke Buffs: Når faktionens medlemmer befinner sig på faktionens territorie, modtager de professionsspecifikke bonusser som styrker deres evner. Disse bonusser gives afhængigt af professionen:

- **Kriger:** Får +1 ekstra LP i kamp (ud over bonus fra Niveau 1 af Gruppestifter).
- **Smed:** Kan reparere halvdelen RP (rundet ned) på en persons rustning på 30 sekunder med personen stadig i rustningen. Dette kan gøres i kamp, men følger ellers reglerne for reparation af rustning. Dette kan gøres 2 gange per spilgang.
- **Helbreder:** Har mulighed for at helbrede 2 LP på en bevidstløs person under kamp. Denne person kan nu kæmpe igen (men ikke huske, så du skal nok lige forklare ham hvorfor han skal ud og smækkes igen)

Territoriebegrænsninger:

Faneplacering: Fanen med faktionens ikon må kun placeres af diplomaten og kan kun flyttes én gang yderligere per spilgang, efter at den første placering er valgt.

Ingen Overlapping: Faktionens territorie må ikke overlappe med andre territorier. Hvis en anden faktion allerede har territorie i samme område, kan fanen ikke placeres, og diplomaten må finde en anden placering.

Krav for Faktionsidentifikation:

Ikon og Kostume: For at modtage bonusserne fra Gruppestifter skal alle medlemmer tydeligt vise faktionens symbol som en del af deres kostume. Dette kan være gennem tabarder, kapper, eller emblemmonteringer (for eksempel på brystet eller bæltet). Faktionens symbol skal være tydeligt og let genkendeligt – diskrete markeringer som små smykker eller skjulte symboler er ikke tilstrækkelige.

Investorer Niv. 1

Du får udleveret 2d6 Fjend pr. niveau ved spilstart. (2d6 for niveau 1)

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	ꝑ	X	Y	Z
ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑꝑ	ꝑꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑꝑ	ꝑꝑ	ꝑ	ꝑ

Figur 1: Elvisk alfabet

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 2

At samle en gruppe af folk under dit banner kræver afsindige mængder tid, penge, og charisma. Du har gjort dit for at samle din flok og du begynder at være en politisk spiller som selv de mellemstore noble er opmærksomme på. Husk at den hurtigste vej til en tidlig død er at stole på dine venner.

Evne navn	Pris i XP
Akademiske Kontakter Niv. 2	2
Gruppetifter Niv. 2	1
Helbred Sår	2
Investorer Niv. 2	2
Kemisk Våben	2
Lommetyveri Niv. 1	2
Reparer Rustning Niv. 1	2

Evne beskrivelse

Akademiske Kontakter Niv. 2

Når du køber denne evne første gang kan du vælge 2 af dine stier fra et foregående niveau som vil blive hævet til niveau 2.

Du kan købe denne sti flere gange, efter første gang kan du vælge 1 sti som vil blive hævet til niveau 2, såfremt den allerede er niveau 1.

Brug af evnen:

Hvert niveau af Akademiske Kontakter giver dig én tjeneste pr. spilgang, svarende til niveauet. Det vil sige at du kan bruge både en niveau 1 tjeneste og en niveau 2 tjeneste fra samme sti. Tjenesterne er midlertidige og gælder kun for den pågældende spilgang. Her er nogle eksempler på hvad en tjeneste fra den relevante sti kan bruges til i niveau 2:

- Brutalitet: Du kan indsende kontrakter på andres liv, som dine lysky kontakter vil prøve at udføre.
- Diplomati: Du har nu indflydelse på et regionalt niveau og kan få adgang til personer såsom grever, baroner eller distriktsguvernører. Du kan få lov til at udføre et ryk med din valgte faktion på faktionskortet, uden at betale for dette. Du kan også repræsentere faktionen når du skriver breve med videre.
- Kirken: Du har nu indflydelse over biskopper eller tilsvarende ledere på regionalt niveau, hvilket giver dig mulighed for at få større tjenester, såsom godkendelse til religiøse ceremonier, opnåelse af ressourcer eller donationer fra menigheder, og eller mellem store velsignalser så som helligt våben til alle af dine følgere.
- Luskeri: Få skabt et stykke propaganda om en person eller gruppe du ønsker at nedgøre.
- Viden: Du kan efterspørge alt viden, en midlertidig skriftrulle, eller få et tilfældigt stykke viden udleveret.

Gruppetifter Niv. 2

Faktionsbonusser:

Professionsspecifikke Buffs: Når faktionens medlemmer befinder sig på faktionens territoire, modtager de professionsspecifikke bonusser som styrker deres evner. Disse bonusser gives afhængigt af professionen:

- Alkymist: Kan på deres territorie brygge en "Nervegift" eller "Naturens Bryg" per medlem til start i scenariet. Disse kan kun drikkes af den spiller den er brygget til.
- Skovfoged: Skovfoged kan bruge deres territorie som helliggrund.
- Præster: Præster kan med "gudens velsignelse" vælge en ekstra forkæmper. Deres forkæmper evne er kun aktiv på territoriet.
- Handelsmand: Handelsmanden får dobbelt effekt fra deres "Ambassadør"evne, og må behandle politikeren som en handelspartner for evnen "Handelspartner"
- Tyv: Tyve på territoriet får evnen til én gang per spilgang/Hvert lommetyveri at udføre et perfekt lommetyveri, som ikke kan opdages. Derudover kan tyven på territoriet vælge at forsøre deres faktionskiste, hvilket giver dem mulighed for at fordoble deres NK (Nævekamp) mod enhver, der forsøger at bryde ind i kisten.

Faktionskiste:

Diplomaten får tilladelse til at medbringe en faktionskiste på territoriet, som kan sikres med en niveau 2 lås. Denne lås er gratis og kan kun anvendes på kisten.

Placering af Faktionskiste: Kisten skal stå synligt på territoriet og må ikke skjules i terrænet (såsom under blade, i træer, eller bag strukturer). Kisten er en symbolsk skat for faktionen og fungerer som centrum for deres territorie.

Helbred Sår

Med Helbrede sår er du i stand at helbrede 1 LP pr. 2 minut. Dette skal rollespiles.

Investorer Niv. 2

Du får udleveret 2d6 Fjend pr. niveau ved spilstart. (4d6 for niveau 2)

Kemisk våben

Du kan nu påføre en gift på dit eget Våben. Det skal være et våben med klinge dvs. kniv, sværd eller lignende. Når du slår en person med dette våben vil ofret blive ramt af alle effekter som din gift har. Du kan kun ramme ét offer med giften, før en ny skal påføres. Du kan ikke give dit gift våben til andre. Vær opmærksom på at hvis du har den generelle evne, 'Påfør gift' vil du få XP prisen tilbage fra den evne når du køber Kemisk våben.

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 mønter) 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.

Reparere rustning Niv. 1

Du kan genoprette 1 RP på ødelagt rustning, når du benytter 2 min på at reparere denne. Dette kan gentages indtil rustningen fremstår 'uden skader'.

Niveau 3

Selv i et rige vævet af stål og magi er det sjældent sværdet, der vinder tronen. Du har rejst dig fra intet og skabt et navn, der hviskes i royale sale og råbes på torvene. De mægtige holder øje med dine skridt, og stormen samler sig omkring dig.

Evne navn	Pris i XP
Akademiske Kontakter Niv. 3	3
Borgadministrator	3
Diplomatisk magt Niv. 1	1
Gruppetifter Niv. 3	3
Indgyd mod	2
Investorer Niv. 3	2

Evne beskrivelse

Akademiske Kontakter Niv. 3

Når du køber denne evne første gang kan du vælge 1 af dine stier fra et foregående niveau som vil blive hævet til niveau 3.

Du kan købe denne sti flere gange, hver gang vælge 1 sti som vil blive hævet til niveau 3, såfremt den allerede er niveau 2.

Brug af evnen:

Hvert niveau af Akademiske Kontakter giver dig én tjeneste pr. spilgang, svarende til niveauet. Tjenesterne er midlertidige og gælder kun for den pågældende spilgang. Her er nogle eksempler på hvad en tjeneste fra den relevante sti kan bruges til i niveau 2:

- Brutalitet: Når du overtager et område på faktionskortet fra en anden faktion kostar det kun 10 Fjend. Dette vil gælde hele scenariet.

- Diplomati: Som diplomat med national indflydelse kan du kontakte højere politiske ledere som hertuger eller ministerrådsmedlemmer. På dette niveau kan du arrangere betydelige tjenester som støtte til en handelsmission, adgang til militær støtte i kritiske situationer, få en hvilken som helst dokumentation du ønsker.
- Kirken: Med indflydelse på nationalt niveau kan du kontakte ærkebiskopper, kardinaler eller betydelige ledere i religionen. Tjenester kan omfatte godkendelse af religiøse tekster du har skrevet til at fremme dine værdier, få erklæret andre af samme tro til eksil, eller få udleveret en magtfuld midlertidig skriftrulle.
- Luskeri: Du kan overtage et område på faktionskortet som ikke ligger ved siden af et område du har overtaget på faktionskortet, såfremt at det ikke allerede er overtaget.
- Viden: Find ud af hvad et område giver på faktionskortet, eller modtag en midlertidig magisk skriftrulle af høj kvalitet.

Borgadministrator

Du er istand til at placere en borg på faktionskortet, for en faktion du tilhører, selvom du kun besider 4 felter omkring det valgte område.

Diplomatisk magt Niv. 1

Det koster dig 25% mindre Fjend at udføre en handling på faktionskortet (Rundet op). Du skal tydeligt promovere faktionen du repræsentere uden for spillet.

Gruppetifter Niv. 3

Faktionsbonusser:

- Troldmand: Troldmænd kan sammen med diplomaten lave to skriftruller op til niveau 3 per spilgang. Disse kan kun bruges af ikke-magere.
- Druide: Druider kan en gang per spilgang påkalde et/hvert element. Disse kan ikke påkaldes samtidigt og kræver et offer/gave til elementet efterfølgende.
 - Terran: +1 LP til alle medlemmer de næste 30 min som deres muskler og hud bliver sten hårde.

- Zephron: 3 medlemmer bliver immune over for næste projektil de næste 30 minutter som vinden omslutter dem.
- Undine: Alle medlemmers naturlige helbredelse bliver dobbelt så hurtig de næste 30 minutter som regnens blide hand vasker smerten væk.
- Fyrnos: 2 medlemmers næste slag skader 2 på deres næste slag som deres våben indhyldes i Fyrnos inferno.
- Shaman: Shamaner kan en gang per spilgang hidkalde en mægtig ånd til territoriet. Denne ånd vil assistere dem i et ritual så fremt ånden er villig. Rituallet vi altid sikre det bedst mulige resultat inden for den evner. Dette betyder ikke nødvendigvis success, men kan betyde afværgelse af katastrofe. Dette kan gøres en gang per spilgang

Forbedret Faktionskiste:

Kisten får nu en dobbeltlåst funktion, hvor den kan beskyttes af både niveau 3 låsen og en magisk fælde, hvis der er en troldmand, præst, shaman eller druide i faktionen.

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.

Investorer Niv. 3

Du får udleveret 2d6 Fjend pr. niveau ved spilstart. (6d6 for niveau 3)

Niveau 4

Dine ord er som torden over bjergene, dine løfter skrevet i blod og skæbne. Hvor du går, bøjer virkeligheden sig. Riger rejses med dine tanker, guder styrtes af dine intriger. Du har bøjet historiens strøm under din tunge, og selv kosmiske kræfter lytter bag kulisserne.

Evne navn	Pris i XP
Akademiske Kontakter Niv. 4	4
Diplomatisk magt Niv. 2	3
Glemte kontakter	4
Guld for Magt	2
Investorer Niv. 4	2
Investorer Niv. 5	4
Social Kamæleon	2
Triage	3

Evne beskrivelse

Akademiske Kontakter Niv. 4

Når du køber denne evne første gang kan du vælge 1 af dine stier fra et foregående niveau som vil blive hævet til niveau 4.

Du kan købe denne sti flere gange, hver gang vælge 1 sti som vil blive hævet til niveau 4, såfremt den allerede er niveau 3.

Brug af evnen:

Hvert niveau af Akademiske Kontakter giver dig én tjeneste pr. spilgang, svarende til niveauet. Tjenesterne er midlertidige og gælder kun for den pågældende spilgang. Her er nogle eksempler på hvad en tjeneste fra den relevante sti kan bruges til i niveau 2:

- Brutalitet: Få udleveret en rune genstand midlertidigt, eller send hvad der svarer til Inkvisitionen for din faktion efter et mål.
- Diplomati: Du har opnået indflydelse blandt den politiske elite, muligvis kongefamilien, ministerrådet, eller en rådgivningsgruppe af adelige. Her kan du bede om tjenester som statsstøtte til projekter, større fordele i diplomatiske forhandlinger, indflydelse på nationale beslutninger eller allianceer, eller adgang til dybt fortrolige oplysninger, som kun de mest betroede kender til. Du kan også få effekten fra et overtaget "Vigtigt Sted" hvis du har overtaget over halvdelen af alle områder, i stedet for at skulle have overtaget alle områder.
- Kirken: Du har nu adgang til kirkens øverste ledelse, f.eks. patriarker, ærkebiskopper eller orakler. På dette niveau kan du anmode om tjenester såsom indflydelse på kirkens officielle doktriner, hemmelige råd fra kirkens orakler, eller opnåelse af fordelagtige allianceer på tværs af trosretninger. Du kan også modtage en specifik midlertidig skriftrulle som en præst kan kaste.
- Luskeri: Denne spilgang må du vælge at agere for en anden faktion på faktionskortet, eller du kan forfalske et dokument en anden spiller har efterspurgt at få udleveret.
- Viden: Du kan få udleveret en magisk genstand midlertidigt eller en specifik midlertidig skriftrulle.

Diplomatisk magt Niv. 2

Det koster dig 50% mindre Fjend at udføre en handling på faktionskortet. Du skal tydeligt promovere faktionen du repræsentere uden for spillet. Denne kan ikke bruges sammen med effekten fra Niveau 1.

Glemte kontakter

Du får en kontakt i det glemte akademi. Denne evne kan hjælpe dig med at få hemmelig eller obskur viden ellers ikke tilgængeligt.

Guld for Magt

Du kan bruge kontakter flere gange ved at betale for dem. Du skal have adgang til kontakten på normal hvis, men du kan bruge evnen igen ved at betale kontakten ønskede niveau gange 10 Fjend. Det vil sige at en niveau 3 kontakt koster 30 Fjend at bruge igen.

Investorer Niv. 4

Du får udleveret 2d6 Fjend pr. niveau ved spilstart. (8d6 for niveau 4)

Investorer Niv. 5

Du får udleveret 2d6 Fjend pr. niveau ved spilstart. (10d6 for niveau 5)

Social Kamæleon

Du må vælge en profession som du vil tælle som, med hensyn til bonuser fra Gruppestifter.

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.

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.

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.

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 (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.

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.

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 vare 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 kriger, 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.