



*Regelsæt til*

## Krigsleder

*Opdateret: 25. oktober 2025*

# Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b>	<b>4</b>
<b>Niveau 1</b>	<b>5</b>
Evne beskrivelse . . . . .	5
Akademiske Kontakter niv 1 . . . . .	5
Brug af Pistol . . . . .	7
Hærfører Niv. 1 . . . . .	7
Investorer Niv. 1 . . . . .	8
Læse og skrive Elvisk . . . . .	8
Rygte Spreder/Samler Niv. 1 . . . . .	8
<b>Niveau 2</b>	<b>9</b>
Evne beskrivelse . . . . .	9
Akademiske Kontakter Niv. 2 . . . . .	9
Hærfører Niv. 2 . . . . .	10
Helbred Sår . . . . .	11
Investorer Niv. 2 . . . . .	11
Reparere rustning Niv. 1 . . . . .	11
<b>Niveau 3</b>	<b>12</b>

Evne beskrivelse . . . . .	12
Akademiske Kontakter Niv. 3 . . . . .	12
Borgadministrator . . . . .	13
Diplomatisk magt Niv. 1 . . . . .	13
Hærfører Niv. 3 . . . . .	13
Investorer Niv. 3 . . . . .	14
<b>Niveau 4</b>	<b>15</b>
Evne beskrivelse . . . . .	15
Akademiske Kontakter Niv. 4 . . . . .	15
Diplomatisk magt Niv. 2 . . . . .	16
Faktionsleder . . . . .	16
Guld for Magt . . . . .	17
Knaldkonge . . . . .	17
Investorer Niv. 4 . . . . .	18
Investorer Niv. 5 . . . . .	18
<b>Generelle evner</b>	<b>19</b>
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 . . . . .	22
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	22
Slagsbror Niv. 2 . . . . .	22
Speciale . . . . .	22
Urtesamler . . . . .	23

# Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

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

Du kan maksimalt få 6 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 6.

Krigslederen er en mere avanceret rolle tiltænkt til større grupper, eller folk der har spillet rollespil længe.

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

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

Mange Krigsledere 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 Krigsleder.

# 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 vennjenester end egentlige kontakter, men du er godt på vej.

Evne navn	Pris i XP
Akademiske Kontakter Niv. 1	1
Brug af Pistol	0
Hærfører 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 Krigsleder 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
- Diplomatii
- 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 Krigsleder.

**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, økonomi eller mindre lokale rygter for deres relevante område.
- 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.

## **Brug af Pistol**

Du får evnen til at bruge pistol. Se side 20 for reglerne for dette. Det kræver IKKE special ansøgning at tage evnen på denne måde. Du kan ikke købe denne evne, hvis du kan kaste magi.

Du skal stadig købe pistolen i spillet for den relevante pris gennem en handelsmand.

## **Hærfører Niv. 1**

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

Krigslederen må vælge op til 3 personer som er deres udvalgte folk. (Det foreslåes kraftigt at give disse udvalgte titler der reflektere hvordan du leder din krig.) Disse 3 personer vil få en bonus baseret på deres profession. Så længe disse personer kan se Krigshærrens banner, vil de have denne bonus.

- Kriger: Får +3 Midlertidig LP når de går i kamp. Dette varer i 3 minutter.
- 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, og kan kun gøres på en af de andre udvalgte.
- Helbreder: Hvis helbrederen bruger "Urtemidler Niveau 1"bruger de ingen urter på folk som hærføren har udvalgt eller deres tropper.
- Tyv: Når tyven torturerer en person vil andre udvalgte kunne give dem en hånd. For vær ekstra udvalgte (op til 2) kan tyven stille et spørgsmål mere efter tortur.

### **Tropper:**

Krigslederen kan også udvælge tropper. Disse tæller ikke mod de 3 udvalgte personer. Tropper får ikke professions bonuser, men får i stedet 1d6 Fjend i løn. Udvalgte kan ikke være Tropper.

### **Krav for Faktionsidentifikation:**

**Ikon og Kostume:** For at modtage bonusserne fra Hærfører 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. Dette gælder både Tropper og Udvælgte.

## 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	wa	d	cl	b	cd	ca	a	ø	cz	g	h	s
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
u	d	-	p	ba	cq	wa	g	æ	po	ø	n	y

Figur 2.1: 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. Du kan også efterspørge at få små dokumenter i spil.

# 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
Hærfører Niv. 2	1
Helbred Sår	2
Investorer Niv. 2	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 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 mellem store velsignelser så som helligt våben til alle af dine følgere.
- Luskeri: Få skabt et stykke propaganda om en person eller gruppe du ønsker at nedgøre eller rose.
- Viden: Du kan efterspørge alt viden, en midlertidig skriftrulle, eller få et tilfældigt stykke viden udleveret.

## Hærfører Niv. 2

Krigslederen må vælge op til 4 personer som er deres udvalgte folk. (Det foreslåes kraftigt at give disse udvalgte titler der reflekterer hvordan du leder din krig.) Disse 3 personer vil få en bonus baseret på deres profession. Så længe disse personer kan se Krigshærrens banner, vil de have denne bonus.

- Alkymist: Kan brygge en "Nervegift" eller "Naturens Bryg" til Tropper. Disse kan kun drikkes af den spiller den er brygget til. Når en Spiller har brugt deres gift eller drik, kan alkymisten brygge en ny en til dem.
- Præst: Præsten må tælle som at være på deres hellig grund når de står ved faktions banneret.
- Tempelkriger: Tempelkrigeren må tælle faktions banneret som deres altar.
- Handelsmand: Handelsmanden får dobbelt effekt fra deres "Ambassadør"evne, og må behandle Krigslederen som en handelspartner for evnen "Handelspartner"

### **Tropper:**

En Udvalgt vil også kunne inspirere tropper. De kan give op til 3 Tropper omkring sig +1 Midlertidig LP i 5 minutter, så længe de kæmper i formation. Dette kræve en inspirerende tale, eller at snakke taktik, i 3 minutter. De udvalgte kan du gøre dette hvis de kan se faktions banneret.

### **Faktionskiste:**

Krigslederen får tilladelse til at medbringe en faktionskiste som skal stilles i Krigslede-rens lejer. Den kan sikres med en niveau 3 lås. Denne lås er gratis og kan kun anvendes på kisten.

Kisten skal stå synligt i lejeren og må ikke kunne forveksles med off-game ting. Hvis dette kræver at der står "Faktionskiste" med store blokbogstaver på låget af kisten, så er det hvad det kræver. Den 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.

Faktionskisten kan indleveres til arrangørerne i slutningen af spilgangen, og de vil sørge for at der er ekstra ressourcer i kisten til næste spilgang, for at hjælpe dig med at betale dine folk.

### **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.

### **Investorer Niv. 2**

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

### **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'.

Husk at alt rustning skal fjernes fra en person før det kan repareres.

**Du skal bruge en hammer og armbolt for at bruge denne evne.**

# 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
Hærfører Niv. 3	3
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 koster det kun 10 Fjend. Dette vil gælde resten af spilgangen.
- 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, få en hvilken som helst dokumentation du ønsker fra din faktion.
- 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.

## **Hærfører Niv. 3**

Krigslederen må vælge op til 5 personer som er deres udvalgte folk. (Det foreslåes kraftigt at give disse udvalgte titler der reflekterer hvordan du leder din krig.) Disse 3 personer vil få en bonus baseret på deres profession. Så længe disse personer kan se Krigshærrens banner, vil de have denne bonus.

- Troldmand: Troldmænd kan sammen med diplomaten lave to skriftruller op til niveau 3 per spilgang. Disse kan kun bruges af Krigslederens Tropper.

- Barde: Bardens Indgyd evner tager kun halvt så lang tid for at påvirker Tropper i Krigslederens faktion. Derudover må Barden tælle Faktions banneret som en del af deres band.
- Magus: En Magus kan 2 gang per spilgang bruge halvt så mange mana sten på at genskabe en skriftrulle, og kan en gang per spilgang genskabe en skriftrulle brugt af en person i faktionen.
- Druide: Druider kan påkalde hvert element en gang per spilgang. Det tager et mindre ritual på minimum 3 minutter at påkalde et element. Alle der påvirkes af ritualet skal være aktive deltagere.
  - Terran: +1 Midlertidig LP til alle Tropper de næste 30 min som deres muskler og hud bliver sten hårde.
  - Zephron: 3 Tropper bliver immune over for næste projektil de næste 30 minutter som vinden omslutter dem.
  - Undine: Alle Troppers naturlige helbredelse bliver dobbelt så hurtig de næste 30 minutter som regnens blide hand vasker smerten væk.
  - Fyrnos: 2 Tropper's næste slag skader 2 på deres næste slag som deres våben indhyldes i Fyrnos inferno. De skal sige "Ildvåben - 2 I skade."
- 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. Ritualet 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

### **Tropper:**

Tropper i faktionen vil nu få 2d6 Fjend i løn i stedet for 1d6. Samme regler gælder.

### **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
Faktionsleder	2
Guld for Magt	2
Knaldkonge	3
Investorer Niv. 4	2
Investorer Niv. 5	4

## 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, eller midlertidigt låne et helligt artefakt.
- 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 faktionskortet. Denne kan ikke bruges sammen med effekten fra Niveau 1.

## Faktionsleder

For hver niveau 4 af akademiske kontakter, kan du vælge den relevante titel at give til et medlem af din faktion som ikke har en titel og som ikke er Krigsleder. Personen behøver ikke være den samme hver gang, men skal vælges i starten af spilgangen og vil have de relevante effekter indtil spilstop, uanset hvad.

Den person du vælger skal være villig til at påtage sig rollen.

Den relevante titel, og deres sammenhængende akademiske kontakt, samt effekt af titlen:

- General - Brutalitet: Generalen kan lave et HØJT kampråb eller tale inden de går i kamp for at samle folk omkring sig. Alle inden for 5 meter af generalen vil kunne ignorere det næste projektil fysisk (inklusiv pistol skud). For at kunne bruge denne evne igen, skal generalen holde kampträning for faktionen på minimum 20 minutter.
- Konsul - Diplomati: Konsulen må efterspørge missioner for landet, som de og din faktion kan udføre. Dette vil ofte give fjend eller ressourcer som belønning.
- Kirkemester - Kirke: Kirkemesteren må efterspørge missioner for religionen, som de og din faktion kan udføre. Dette vil ofte give fjend eller ressourcer som belønning.
- Spionmester - Luskeri: Spionmesteren kan udnævne spioner fra folk i faktionen (En spion kan ikke have andre titler). Hvis en spion ikke har lommetyveri niveau 1 (eller højere) får de det. Når en spion udfører lommetyveri må de også stille et Ja/Nej spørgsmål, som ofret skal svare sandt på.
- Akademiker - Viden: Akademikeren kan altid finde relevant information fra deres kilder om den største begivenhed der sker i området på nuværende tidspunkt, dette gøres ved at spørge en arrangør. Akademikeren kan 1 gang per spilgang identificere hvad det vigtigste element for et rituals success er. Dette kan være en genstand, personer, handling osv. der skal være til stede under ritualet.

Folk med disse titler vil tælle som Udvalgte i relation til Krigslederens Hærfører evner.

## 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 kontaktens ønskede niveau gange 10 Fjend. Det vil sige at en niveau 3 kontakt koster 30 Fjend at bruge igen.

## Knaldkonge

Du får dobbelt så mange skud til din pistol at bruge i starten af spilgangen. Du skal selv sørge for skud til pistolen.

### **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)

# 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 <sup>1</sup>	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 <sup>2</sup>	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.

---

<sup>1</sup>Denne evne kræver specialansøgning

<sup>2</sup>Du 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 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.

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.