



Regelsæt til

Tyv

Opdateret: 23. november 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Niveau 1	5
Evne beskrivelse	5
Dirke låse Niv. 1	5
Indkomst	5
Lommetyveri Niv. 1	6
Torturens vidunder	6
Niveau 2	7
Evne beskrivelse	7
Dirke låse Niv. 2	7
Ekstra NK Niv. 1	7
Lommetyveri Niv. 2	8
Torturens Hævn	8
Niveau 3	9
Evne beskrivelse	9
Kemisk våben	9
Smidighed	10

Snigmord Niv. 1	10
Magisk Tortur	10
Niveau 4	11
Evne beskrivelse for Snigmorder	12
Lejekontrakt	12
Mesterbueskytte	12
Snigmord Niv. 2	12
Torturens snigende mord	12
Evne beskrivelse for Mestertyv	13
Dirke låse Niv. 3	13
Hurtige fingre	13
Lange fingre	13
Lommetyveri Niv. 3	13
Generelle evner	14
Evne beskrivelse	14
6. sans	14
Bonk	15
Brug af pistol	15
Bære person	15
Førstehjælp	15
Minearbejder	16
Påfør gift	16
Samler	16

Slagsbror Niv. 1	17
Slagsbror Niv. 2	17
Slagsbror Niv. 3	17
Speciale	17
Urtesamler	17
Drikke	19
Hvordan man brygger	19
Opskrifter	21
Ingredienser	22

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

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

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.

Professionen Tyv dækker over alt lyssky arbejde, som f.eks. tyveri, kidnapning og lejemord. Andre gange slår tyve sig sammen med krigere i små grupper, som så begår landevejsrøveri. Det er dog vigtigt for en tyv ikke at blive genkendt. Dette besværliggør nemlig deres arbejde meget, og kan koste dem livet. Derfor holder tyve tit lav profil, og har ofte en anden levevej for at dække over sine handlinger.

Tyve efterligner tit borgere og handlende. På den måde sikrer de sig, at de også hurtigt kan slippe væk. Derfor bærer tyve ikke larmende rustninger eller skjolde.

Niveau 1

Du prøver at få penge for at overleve. Dette har ledt dig til den eneste løsning, du har kunnet finde, tyveri. Med dine hurtige hænder får du nok, til at kunne brødføde dig selv.

Evne navn	Pris i XP
Dirke låse Niv. 1	1
Indkomst	2
Lommetyveri Niv. 1	1
Torturens Vidunder	2

Evne beskrivelse

Dirke låse Niv. 1

Du kan nu Dirke låse af niveau 1. Dette tager 4 minutter pr. lås.

Bemærk, at denne evne ikke gør, at du kan åbne andre typer låse, såsom niveau 2 eller niveau 3.

Indkomst

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

¹Møntfoden i A'kastin.

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 eller, hvis offeret har en lås på sin pung.

Torturens vidunder

Når du torturerer en person, kan du stille to spørgsmål i stedet for ét.

Niveau 2

Du har stjålet flere Fjend¹ og ressourcer, end du kunne have brug for. Men du har samtidig opdaget, at tyveri er lige så meget en sport som en levevej. Dine evner inden for det lyssky håndværk spirer.

Evne navn	Pris i XP
Dirke låse Niv. 2	2
Ekstra NK Niv. 1	1
Lommetyveri Niv. 2	2
Torturens Hævn	2

Evne beskrivelse

Dirke låse Niv. 2

Du kan nu Dirke låse af niveau 2. Dette tager 8 min pr. lås.

Bemærk, at denne evne ikke gør, at du kan åbne andre typer låse, såsom niveau 1 eller niveau 3.

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

¹Møntfoden i A'kastin

Lommetyveri Niv. 2

Med Lommetyveri niveau 2 kan tyven lægge sin hånd på offerets pung i 10 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 har en lås på sin pung.

Torturens Hævn

Kræver Torturens Vidunder. Når en person du har tortureret svarer på et spørgsmål vil de genvinde 1 LP, hvilket sikre at du kan blive ved med at torturere dem.

Niveau 3

Du har stjålet nok til at kunne købe en by, men det er ikke længere nok. Du har opdaget, at det aldrig var Fjend¹ det handlede om. Du er eftertragtet for dine evner, og folk bør tjekke deres pung ofte omkring dig.

Evne navn	Pris i XP
Kemisk våben	3
Smidighed	2
Snigmord Niv. 1	2
Magisk Tortur	2

Evne beskrivelse

Kemisk våben

Du kan nu påføre en gift på dit et af dine egne Våben. Det skal være et våben med klinge dvs. kniv, sværd eller lignende.

Du kan ikke kaste med et kastevåben der har fået gift. 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. Denne effekt varer i 15 minutter eller til dit våben er sat tilbage i dets holder. 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. Du kan kun have en gift aktiv af gangen.

¹Møntfoden i A'kastin.

Smidighed

Kan bruges, hvis du er sat i gabestok eller bundet fast. Hvis du ikke er under bevogting, vil du slippe fri efter at have været låst fast i 5 minutter.

Snigmord Niv. 1

Du stikker en person udenfor kamp ned bagfra. Personen skal stå med ryggen til dig. Dette skader 3.

En kniv føres under armen på målet og kommandoen: "Baghold 3 i skade gennem rustning" siges, så målet kan høre det. Denne evne kan ikke bruges med to knive på samme tid.

Magisk Tortur

Kræver Torturens Vidunder. Når du torturerer en person kan du i stedet for at stille et spørgsmål vælge en magi som personen kan kaste. De kan ikke kaste denne magi i den næste time. Du skal selv finde ud af hvilke magier de kan kaste. Dette kan foreksempel gøres gennem tortur.

Niveau 4

Du går hvor lyset ikke når og hvor mørket ikke tør. Dine skridt høres aldrig og din hånd er stille. Dinne venner frygter intet, men dine fjender sover aldrig. Du er skyggerne selv.

Som **Snigmorder** er et liv noget du tager på regulær basis. Din kniv drypper med blod og dine fjender ved sig aldrig sikre for hvornår din pil eller gift finder dem.

En **Mestertyv** ses aldrig. Det eneste bevis på at du har været i et område er at alt af værdi er forsvundet. Folk siger at du kan stjæle alt hvad der ikke er boltet fast, men du ved at det ikke er rigtigt... En bolt kan trods alt løsnes med det rigtige værktøj.

Du skal vælge dit speciale med omhug, da dette ikke kan ændres efter dette er valgt.

Snigmorder		Mestertyv	
Evne navn	Pris i XP	Evne navn	Pris i XP
Torturens snigende mord	2	Dirke låse Niv. 3	2
Lejekontrakt	2	Hurtige fingre	3
Mesterbueskytte	4	Lange fingre	3
Snigmord Niv. 2	3	Lommetyv Niv. 3	2

Evne beskrivelse for Snigmorder

Lejekontrakt

Snigmorderne kan spørge det sorte marked efter en lejekontrakt. Hvis kontrakten bliver udført, tjener Snigmorden Fjend¹ eller anden værdier. Kontakt en arrangør for at få en Lejekontrakt.

Mesterbueskytte

Tyven skal trække en pil uset, sigte på sit offer i 15 sekunder og ramme offeret i ryggen. Hvis pilen rammer, skal han råbe "Baghold Død!". Hvorefter offeret vil gå på 0 LP, uanset LP, RP og andet beskyttelse.

Snigmord Niv. 2

Du stikker en person udenfor kamp ned bagfra. Spilleren skalstå med ryggen til dig. Dette skader 6 og går igennem spillerens rustning.
En kniv føres under armen på målet og kommandoen: "Baghold 6 i skade gennem rustning" sigeres, så målet kan høre det. Denne evne kan ikke bruges med to knive på samme tid.

Torturens snigende mord

Når du udfører Snigmord, må det også tælle som om du havde tortureret dem. Du kan ikke få evnen af Torturens hævn på dette snig angreb. Angrebet vil stadig give skade.

¹Møntfoden i A'kastin

Evne beskrivelse for Mestertyv

Dirke låse Niv. 3

Du kan nu Dirke låse niveau 3. Dette tager 12 minutter pr. lås.

Bemærk, at denne evne ikke gør at du kan åbne andre typer låse så som niveau 1 eller niveau 2.

Hurtige fingre

Du kan dirke låse hurtigere op. Det tager nu 2 min for en Niv. 1 lås, 4 min for en Niv. 2 lås og 6 min for en Niv. 3 lås.

Lange fingre

Mestertyven kan stjæle fra punge med låse på. Disse lommetyverier fungere på præcis sammen måde som almindelig lommetyveri.

Lommetyveri Niv. 3

Med Lommetyveri niveau 3 kan tyven lægge sin hånd på offerets pung i 5 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 har en lås på sin pung.

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	2
Bonk	1
Brug af pistol ¹	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Samler	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale ²	5
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

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.

For hver 10 NK du har kan du bærer 1 ekstra person. Samme regler gælder stadig.

Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder. De vil derefter få 1 LP hver 10 Minutter, indtil de er på fuld LP. De kan ikke kæmpe i 10 Minutter fra de har fået Førstehjælp

Eksmpel: 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.

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 vare 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.

Samler

Når du har været i Minen og Urtedalen må du slå 2 gange og tag det slag du helst vil have.

Slagsbror Niv. 1

Du får +2 NK

Slagsbror Niv. 2

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

Slagsbror Niv. 3

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. Speciale lader dig i samarbejde med en arrangør definere en evne eller effekt din karakter altid vil have.

Urtesamler

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter. Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Blodbær: 4 Fjend
- Kongetand: 4 Fjend
- Vorterod: 4 Fjend
- Kvælertang: 6 Fjend
- Tudsbarke: 6 Fjend
- Ildgræs: 6 Fjend
- Dværgerod: 8 Fjend

- Hybenholdt: 8 Fjend
- Slangefrø: 8 Fjend
- Sort fluesvamp: 10 Fjend
- Cedertræ: 10 Fjend

Drikke

Med evnen Alkymi kan du lave drikke, der påvirker spillet og spillerne. De drikke, du kan lave med denne evne er ikke magiske, men kemiske.

Du kan altid kun blive påvirket af 1 positiv og 1 negativ bryg.

Drikke virker på 2 måder:

- **Øjeblikkelig:** Disse drikke virker med de samme og effekten virker kun i det øjeblik de drikkes.
- **Over tid:** Disse drikke træder i kraft fra øjeblikket de indtages, og varer derefter over den tid, der beskrives på drikken.

Alle drikke holder indtil de er brugt, med få undtagelser. En drik kan derfor gemmes mellem spilgange, men vær dog opmærksom på at det er alkymistens ansvar, at indholdet ikke bliver for gammelt.

Indholdet skal skiftes til hver scenarie!!

Hvordan man brygger

Af hensyn til spillet skal du selv anskaffe glas, flasker og diverse redskaber, som er passende til den type alkymist du spiller. En alkymist uden redskaber kan ikke brygge nogle drikke.

Rollespilsforeningen A'kastin kan **ikke** udlåne glas/flasker/diverse der kan benyttes til alkymi.

Flaskerne må ikke være for store, da indholdet skal kunne drikkes i en mundfuld.

For at skabe så meget spil som muligt, skal du huske at din rolle skal fremstå ægte, og give andre spillere mulighed for at reagere på dit arbejde; derfor er det vigtigt at tage sig tid til brygningen. Det er ligeledes vigtigt, at du har alle ingredienserne der kræves

til den specifikke drik.

Når du har lavet din bryg, kan denne hældes på en flaske, hvorefter du kan sælge den. Den færdige drik skal kunne indtages og må derfor på ingen måde være sundheds-skadelig. Så selvom jord, bark, bær og andet fra skoven kan bruges til effekter i spillet, må drikken **ikke** indeholde dette. Drikken skal derfor indeholde en væske, såsom vand (gerne med frugtfarve eller saft), juice el. lign.

Det er alkymistens ansvar at sikre sig, at folk der indager drikken ikke er allergisk overfor ingredienserne i drikken! Det er muligt at nogen er allergiske overfor nødder, mælk el. lign.

Hver drik der laves skal markeres med en seddel. Denne seddel skal påskrives drikkens navn, niveau og effekt. Effekten skal skrives på bagsiden, så det ikke er muligt for andre at læse drikkens effekt inden den indtages.

Eksempel: Forside: "Mortimors drik". Bagside: "Dødens Essens. Du går på 0 LP".

Opskrifter

Alle opskrifter findes i dette regelsæt for din profession. Du skal kopiere opskrifterne over på et stykke in-game papir, som du kan have med i spillet. (In-game papir kan laves ved at dyppe almindeligt printerpapir i kaffe eller en stærk te for at give det farve) Det er ikke tilladt at brygge efter hukommelsen, og det er ligeledes ikke tilladt at finde på sine egne drikke uden de relevante evner. Gøres dette, vil drikken være uden effekt. **Fra Alkymi niveau 3:** Alkymisten opfordres til at eksperimentere og blande urter og ingredienser, som ikke nødvendigvis står i en opskrift. Hvis dette gøres, skal der efter drikken er laves, kontaktes en arrangør der vil fortælle dig drikkens effekt.

Niveau opskrift	Brygge tid
1	2 Minutter
2	4 Minutter
3	6 Minutter
4	8 Minutter

Tabel 8.1: Bryg tid

Ingredienser

Hver opskrift kræver ingredienser. Ingredienserne i A'kastin vil altid bestå af en pose, der er markeret med ingrediensens navn. Når du har brugt en ingrediens afleveres den til en arrangør.

Der findes også ingredienser, som ikke gives ud af arrangørerne. Det kan for eksempel være øl fra kroen eller blod fra et offer. Uanset om ingrediensen er en væske eller et fast stof (for eksempel mos fra skoven), skal du bruge en beholder til at have ingrediensen i - meget gerne en beholder af glas. Vi gør opmærksom på, at alle drikke skal være drikkelige. Det vil sige ingen mos eller blade i dem.

Niveau	Navn	Beskrivelse	Effekt	Type
1	Blodbær	Blodrøde bær. Dværgene kalder disse bær for Rustbær, da de ikke bliver lige så røde i Livet's ende.	Folk der spiser dem genvinder hurtigere kampkraft	Nyttig plante
1	Kongetand	En almindelig rod som mange koger suppe på. Normade stammer på De uendelige sletter bruger dem til at finde vand.	Denne rod hjælper med helbredelse.	Nyttig plante
1	Vorterod	En rod som findes under bøg træer. Den ligner en finger fyldt med vorter.	Folk der spiser den vil have mavepine.	Giftig plante
2	Ildgræs	Dette orange græs beklæder det meste af De Uendelige Sletter.	Dette græs kan antennes selvom det er vådt.	Nyttig plante

Niveau	Navn	Beskrivelse	Effekt	Type
2	Kvælertang	Denne tang er kendt for at snøre sig omkring folk for at fortære deres krop under vandet.	Denne plante får blodet til at løbe langsommere	Giftig plante
2	Tudsebark	Denne bark samles fra sump træer i Mek og ligner en tudse set fra oven.	Denne bark fortynder blodet.	Giftig plante
3	Dværgerod	Denne plante menes at være i familie med Knold-selleri, denne art har dog et pragtfuld 'skæg' lavet af rødder.	Denne rod fortætter cellestrukturen.	Nyttig plante
3	Hybenholdt	Små spir fra en plante der normalt vokser omkring andre træer.	Denne plante er en kendt katalysator.	Nyttig plante
3	Slangefrø	Små frø fra en prættig blomst. Når de rystes lyder de som en slange der hvæser.	Hvis disse frø spises skaber de illusioner.	Giftig plante
4	Cedertræ	Spåner fra et træ, som har været en stængel fra livets træ.	Te'en fra disse spåner har kraftige magiske og helbredende egen-skaber.	Nyttig plante
4	Sort fluesvamp	En art af fluesvamp, som opstår når blod rammer jorden.	Der findes ingen kendte arter som kan overleve at spise denne plante.	Giftig plante.