

Evnelisten

Dette er en beskrivelse af alle de evner der er i spillet. Evnerne er beskrevet på følgende måde:

Evners navn

XP: Det antal erfaringspoint (xp) det koster at erhverve sig evnen.

Evnetype: Her ses det om det er en almindelig evne eller en avanceret evne.

Rollekarakteregenskab: De evner eller andre kriterier man skal opfylde, for at kunne købe evnen, ud over at den står i ens nuværende karrierer. Her betyder "11-4" som oftest efterfulgt af evners navn, at evnerne skal tages i rækkefølge, dvs. man skal have niveau 1 for at kunne tage niveau 2, og niveau 2 før man kan tage evnen på niveau 3 osv.

Beskrivelse: Her kan man ses hvad evnen gør for rollen inkl. alle effekter etc.

Indholdsfortegnelse

Adelig forkæmper	3
Adræt	3
Akademisk Videnskunst (vælg type)	3
Ambidexterios	3
Analyse.....	3
Bedrevidende	4
Beskyttende skind.....	4
Beskytter 1-2	4
Besværger	4
Blåt blod 1	4
Blåt blod 2	5
Blåt blod 3	5
Blåt blod 4	5
Bonk	5
Bruge let rustning	5
Bruge rustning.....	5
Bryg.....	5
Bygge (Belejringsudstyr).....	6
Bygge (Hus)	6
Bygge (Mur)	6
Cirkel leder	6
Dagligdags bønner 1-x.....	6
Degn/kirketjener.....	6
Det sorte marked 1-2	6
Dreven løgner.....	7
Eksorcist 1-2	7

Ekstra domæne 1-3.....	7
Eliksirmester.....	7
En tunge af guld	7
Expert: Kniv og daggert	7
Falden magiker 1-3	7
Fanatiker 1-3.....	8
Filosofi (Kærlighed til viden)	8
Finde hemmelig lomme.....	8
Forkæmper 1-2.....	8
Formular: Niveau x.....	8
Forskning 1-4	8
Fri fugl.....	13
Frihedens pris 1-2	13
Frygtløs 1-2.....	13
Fysisk overlegen 1-6, fuld	13
Førstehjælp	13
Giftbrygger 1-3.....	14
Giftmager 1-2.....	14
Gode manere	14
Gravens slør	14
Gudeevner	14
Gudens Farvoritvåben.....	15
Guddommeligt udvalgt.....	15
Handel 1	16
Handel 2-4	16
Handelsforbindelser 1-2	16
Heksemester 1-2.....	16
Helbredende drik.....	17
Helbredende drik 1-3.....	17
Helgen 1-3	17
Helligt våben 1-2.....	17
Hemmelig lomme	17
Hofsnog 1-2	17
Hold!!!	17
Hovednøgle	18
HP (Helbreds point) 1-7	18
Immun til gift 1-4.....	18
Indflydelsesrig	18
Indgravere runer.....	18
Indkomst 1-7.....	19
Indoktrineret	19
Indre styrke 1-3.....	19
Indsigt.....	19
Indviet.....	19
Jagt 1-3	19

Evner - XP

Kanalisering 1-5.....	20	Specialevåben (Pistol).....	30
Kirurgi 1-4	20	Specialevåben (To-håndsvåben).....	30
Kollegie evne 1-4	20	Special importør.....	30
Kom her!!!	22	Sprog	31
Kommandere udøde 1-4	22	Stormester 1-2	31
Kommandere udød horde.....	22	Støbe kugler og importere krudt	31
Kontrakt	22	Stålsat sind 1-2	31
Krigsmagiker 1-3	22	Svineheld	31
Kujonens nag	23	Syning	32
Lave lås 1-4	23	Totemfokus 1-3	32
Lich 1-3	23	Tusindkunstner 1-2	32
Livvagt 1-3.....	24	Tykhudet 1-3.....	33
Loyalitet	24	Troldetæmmer 1-2	33
Læse/Skrive Reikspiel.....	24	Velsignelse 1-2	33
Læse/Skrive runer.....	24	Vækkelsesmøde 1-4	33
Magi. Charme 1-2	24	Våbenspecialist 1-2	33
March sang 1-3.....	24	Zweihänder	33
Meditation.....	24	Ædel karakter	34
Menneskekender 1-2	25	Ærkekogler 1-2.....	34
Mestre én niveau x formular.....	25	Åbne lås 1-4.....	34
Mestre Helende bønner 1-2	25	Bilag 1: Handel	35
Mestre sort magi.....	25	Bilag 2: Det Sorte Marked	36
Mestre ynkelig magi 1-2	25		
MP (Magi point)	26		
Nag.....	26		
Nederlagets fortvivlelse	26		
Orden 1-2	26		
Pas på herre.....	26		
Puppenfører.....	27		
Prædikant	27		
Ranalds velsignelse	27		
Race HP 1-2	27		
Rette runeskrift.....	27		
Ritualmester 1-3.....	27		
Rustningskendskab 1-3.....	28		
Sande bønner: Niveau x.....	28		
Selvkontrol.....	28		
Sigurd troende.....	28		
Skadesreduktion	29		
Skriftklog	29		
Skrive magisk skriftrulle	29		
Snigmord	29		
Sort sjæl 1-8.....	29		
Specialevåben (Bue).....	30		
Specialevåben (Kædevåben)	30		

Evner - XP

Adelig forkæmper

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Den højadelige kan låne sin evne "forkæmper I" ud til en anden spiller på krigerstien, hvis den adelige ikke finder at dennes modstander er ædel nok, til at møde den adelige i kamp.

Adræt

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Efter megen træning og erfaring med at undgå fælder, har du opnået en manøvreve, som andre folk kun kan drømme om. Bliver du ramt af et magisk missil, tager du altid kun 1 HP i skade, lige meget hvor du bliver ramt.

Akademisk Videnskunst (vælg type)

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-4

Beskrivelse: I denne evne indgår der mange forskellige, såsom: Astronomi, Dæmonologi*, Filosofi, Hesteviden, Historie, Ingenørkunst, Jura, Legender, Magisk viden, Nekromantik*, Regnskab, Runer, Slægtsforskning/Herladik, Strategi/Taktik, Teologi, Videnskab og mange flere.

Det er vigtigt at bemærke at disse evner ikke gør at man kan f.eks. kaste magi hvis man har "Magisk viden" og/eller "Teologi". Rollen vil kunne udtale sig om magi og magiske formularer (og hvis spilleren har læst magisættet), på det niveau svarende til rollens niveau i Akademisk Videnskunst (Magisk viden).

(Magisk viden) En *trolldmand* skal have Akademisk Videnskunst (Magisk viden) svarende til det niveau denne ønsker at kaste magi på. Har man niveau 2, kan man derfor ikke kaste niveau 3 formularer.

(Teologi) Det samme gør sig gældende for *præster*, der skal have Akademisk Videnskunst (Teologi) svarende til det niveau denne ønsker at kaste magi på. Har man niveau 2, kan man derfor ikke kaste niveau 3 formularer.

(Hesteviden) Hesteviden III gør, at karavaner man ejer tager 1 måned kortere om at nå frem.

Nogle af evnerne har måske ikke den store spiltekniske indflydelse (f.eks. filosofi), men er med til at give rollen dybde og karakter. Det vil også give mening hvis ens rolle havde "Akademisk Videnskunst (Strategi/Taktik) 3", hvis man spiller en gammel general. Og især hvis rollen gerne vil fortælle om alverdens slag og strategiske spidsfindigheder.

Som spiller vil man kunne gå til en spilleder og stille spørgsmål, der falder ind under ens valgte "Akademisk Videnskunst" – alt efter rollens niveau, vil man få et svar der matcher rollens viden. Dette kan i nogle tilfælde være yderst praktisk, da man vil kunne få hints og tips til hvad der foregår...

*Evnerne **Dæmonologi** og **Nekromantik** skal godkendes af en spilleder inden en rolle må købe disse. Og der skal en meget god forklaring til, hvorfor ens rolle har erhvervet sig en sådan evne. Der går rygter om, at folk der har disse evner, bliver påvirkede af dem (fysisk såvel som psykisk) især jo højere niveau man har i dem. Så det er på eget ansvar at man træder ind på disse farlige vidensområder – selv hvis det er for at kunne beskytte sig imod alverdens ondskab. For at kunne tage Dæmonologi eller Nekromanti på højere niveau end II, kræver det evnen "sort sjæl".

Ambidexterios

XP: 100

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du er meget smidig, og forstår at bruge begge hænder fuldt ud. Hvilket har redet dig ud af utallige farlige situationer, hvor du har overrasket din modstander med dine kamp færdigheder med begge hænder. Hvis du bruger to våben, en i hver hånd. Får du +1 MRP.

Analyse

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har stødt på mangen en beskrivelse af alkymisternes ædle kunst i dine skrifter. Du kender hver en duft, hver en kulør og hver en smag af selv den sjældneste Elixir. Du er blot et opslag fra at identificerer sådanne drikke, såfremt de er brygget korrekt.

Hvis du bruger 10. min på at slå drikken op i dine bøger eller undersøge den i et laboratorium, kan du identificere drikken uden

Evner - XP

at indtage den. (Du må efter den 10 min. lange undersøgelse, kigge på den påhæftede seddel, og læse drikkens effekt, uden at drikke eliksiren).

Bedrevidende

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du er en legende inden for dit fag, mener du i hvert fald selv. Hvis du gad tage rejsen, kunne du snildt få et en plads som lektor ved et af de største Akademier i kejserriget. Du fører dog en udmærket tilværelse her, og rejsen vil være trættende. Så du må nedlade dig til at bo i disse fjerne egne og ødsle din store viden udover de umælende fjolser, der omgiver dig. Du ved alt om dit fag, og er ikke bleg for at gøre andre opmærksom på det.

Beskyttende skind

XP: 175

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: HP 1

Beskrivelse: Du har overlevet de urgamle mandomsprøver, der markerer skælvet imellem drenge og mænd! Kun bevæbnet med en stenkniv eller en simpel kølle er du vandret ud i skoven og levet af dens luner, indtil du en skæbnesvanger nat slog en af skoven store hvide ulve. Stor var sejren da du vendte hjem, og stor er hæderen der følger med, når man svøber sejrens skind om sine skuldre. Hvis du bære et skind omkring skuldrene, tager du én mindre i skade af at blive ramt i kroppen af pile. Dvs. hvis du bliver ramt i kroppen med et våben tager du som sædvanligt 3 i skade, men bliver du ramt af en pil tager du kun 2 i skade.

Beskytter 1-2

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2

Beskrivelse: Du er nu så god til dit hverv som livvagt, at du formår at skærme din klient (der ikke må følge krigerstien) mod mindre angreb/attentater. Din klient får +1 ekstraordinært RP. Dette stiger til +2 ekstraordinære RP på niveau 2. Ens klient kan ikke modtage RP fra mere end en livvagt.

Besværger

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst I (necromanti), formularen: "Onde øjne"

Beskrivelse: Efterhånden kan du mange forbandelser, både dyr, mennesker og naturen kan du forvitte og få til at visne og dø. Du har fortryllet mange på din vej, og du er god til det! Med denne evne bliver dine forbandelser et niveau kraftigere, så de skal have en ekstra gul stribe. Kan du eks kaste niveau 1 magi, skal dine sorte armbånd have to gule streger. Kan du kaste niveau 2 magi, skal de dermed have tre gule streger.

Blåt blod 1

XP: 250

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du frembringer dokumenter (medbring dem i spillet), der beviser, at du er af adelig byrd i Kongeriget. Rigsrådet skal anerkende dit krav, som værende adelig af byrd, før end du er det.

Har rollen en adelstitel, behøver rollen ikke Blåt blod 1 for at avancere fra "Adel I" til "Adel II", eller købe Blåt blod 2 i "Adel II". Men rollen kan bruge evnen til at fastslå sit historiske tilhørsforhold til Kongeriget, og bevise at den, i modsætning til de andre umælende får, er af sand adelig byrd, og ikke kun udnævnt via rigsrådet.

Det er kun via Blåt blod 1, at en rolle kan fastslå at være adelig grundet sine aner.

At have Blåt blod I har indflydelse på hvad du kan tillade dig rent juridisk i kongeriget samt hvordan du kan forlange at blive behandlet og tiltalt. For at få denne evne skal rigsrådet lave en forordning, hvor du tildeles særstatus i Kongeriget. Kun rigsrådet kan fratage dig denne evne.

Anerkendes du ikke som værende af adelig byrd, kan du bruge 200 XP, ud af de 250 denne evne koster, på noget andet. Du mister altså 50XP i forsøget på at overbevise rigsrådet!

Denne evne har rollen altid adgang til. Selv når den skifter profession. Dvs. at rollen kan forsøge at blive adelig på et vilkårligt tidspunkt igen og igen. Men ved hvert fejlslagent forsøg udover det første mister rollen nu 100XP.

Bliver rollen 'adelig', og fratages så senere sin adelsstatus, kan rollen ikke gøre brug af denne evne mere. Slet den fra dit karakterark!

Evner - XP

Hvis du ikke ønsker, at din rolle skal være adelig, kan du ignorere denne evne.

Blåt blod 2

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Selv hvis du mister din(e) adelstitel(er) tæller du stadigvæk som værende adelig af status. Dette gælder hvad du kan tillade dig rent juridisk i kongeriget samt hvordan du kan forlange at blive behandlet og tiltalt. Kun Kongen kan fratage dig denne evne. Din adelsstatus går i arv til dine børn. En kvinde, der gifter sig med en mand, får også blåt blod 2 så længe hun er gift med indehaveren af evnen. En mand kan ikke få denne evne ved at gifte sig.

Blåt blod 3

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Som adelig tæller du nu som værende højadelig – selv om at du ikke har nogen højadelig titel. For at få denne evne skal Kongen lave en forordning, hvor du tildeles særstatus i Kongeriget. Kun Kongen kan fratage dig denne evne. Din adelsstatus går i arv til dine børn. En kvinde, der gifter sig med en mand, får også blåt blod 3 så længe hun er gift med indehaveren af evnen. En mand kan ikke få denne evne ved at gifte sig.

Blåt blod 4

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Selv hvis du mister din(e) adelstitel(er) tæller du stadigvæk som værende højadelig af status. Dette gælder hvad du kan tillade dig rent juridisk i kongeriget samt hvordan du kan forlange at blive behandlet og tiltalt. Kun Kongen kan fratage dig denne evne. Din adelsstatus går i arv til dine børn. En kvinde, der gifter sig med en mand, får også blåt blod 4 så længe hun er gift med indehaveren af evnen. En mand kan ikke få denne evne ved at gifte sig.

Bonk

XP: 100

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du er i stand til at slå folk ud. Dermed kan du bruge evnen bonk, husk at det kræver en blød kølle at kunne lave et bonk.

Bruge let rustning

XP: 100

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har overlevet talløse år i denne barske del af Den gamle verden, og har efterhånden lært at passe på dig selv. Denne evne sætter dig i stand til at bære let rustning:

- Du må bære læderrustning
- Du må bære en slagkøfte
- Du må maksimalt bære for 3 RP metalrustning

Bruge rustning

XP: 100

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har en lang karriere som kriger bag dig, og ved nok hvordan man spænder en rustning om livet. Med denne evne må du bære en hvilken som helst form for rustning.

Speciel: Evnen "Bruge rustning" giver adgang til alle klasser og evner, der har evnen "Bruge let rustning" som krav.

Bryg

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Dit kendskab til lægeurterne har nået nye højder, og du har udviklet en helt ny mirakelkur. Denne mikstur vil gøre dig vid berømt i lægekredse, og dens gavnlige egenskaber kender ingen grænser. Du må vælge en af alkymistens bryg, som du nu kan fremstille.

Speciel (Holdbarhed/udløbsdato): Bryg kan ikke holde deres effekt uendeligt længe, men mister langsomt den kraft der er lagret i dem. Særligt grelt er det når Morrslieb (kaosmånen) er fuld. Derfor mister alle magiske drikke deres virkning efter februar og august spilgangen. Dvs. laves det et bryg i Oktober kan den holde sig til og med februar spilgangen, hvorefter den mister sin effekt.

Bygge (Belejningsudstyr)

XP: 150

Evnetype: Avanceret, Akademisk Viden I (Videnskab)

Rollekarakteregenskab: Bygge (hus)

Beskrivelse: Du kender alle byggekunstens hemmeligheder, og alle de svage punkter i byggekonstruktionerne. Med din snilde er du i stand til at bygge tekniske vidundere, der kan nedbryde selv det stærkeste forsvarsværk. Du kan med denne evne bygge rambukke, og dermed forcerer alle døre eller borgporte, som havde du Åbne lås 4. (Du kan dog ikke åbne skrin eller andre beholdere beskyttet af en lås). Denne evne tager 10 min. at bruge, hvor du forbereder rambukken, og kræver 4 stærke mænd til at bruge den.

Bygge (Hus)

XP: 100

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har taget det første spæde skridt på ingenørens vej og mestre nu til fulde alle de basale dele af denne kunst. Du kan med denne evne opfører huse og boder for Kejserrigets borgere. Snak med en GM; hvis du vil opfører et hus.

Skal der bygges en ny bod, skal den godkendes (og helst bygges) af en person med evnen – mod klingende mønt i betaling. Kan boden ikke godkendes, må den pakkes ned og den handlende betale bod til byen.

Bygge (Mur)

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Bygge (Hus)

Beskrivelse: Din Ingenieur kunst har nået nye højder og aldrig før har der været bygget så storslået som nu. Dine bygninger er højere og bedre end de andres, og du kan bygge dem så solide, at selv katapulter har svært ved at rive dem ned. Denne evne sætter dig i stand til at bygge borge dvs. du kan bygge en mur uden om et hus.

Cirkel leder

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Indviet, Akademisk viden (magi) III.

Beskrivelse: Du er indviet i de store magiske ritualers dybeste hemmeligheder, som udgøre selve grundstenen i de største formularer, påkaldelser og produktion af magiske artefakter. Din magiske krift kender ingen grænser og de lavere magikere flokkes om dig, for at få del i din kraft. Du kan nu lede et ritual, som beskrevet under cirkelmagi i magisættet. OBS: Man kan kun deltage i ét magisk ritual pr. spilgang, uanset om man leder ritualen som cirkelleder eller menig-deltager i ritualen i form af evnen "indviet".

Dagligdags bønner 1-x

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst I (religion)

Beskrivelse: Dette er små bønner man på daglig basis opsender til guderne. Det kunne være bordbønner, at ønske en anden held og lykke på rejsen eller bede om gudernes velsignelse i sin dagligdags gøren og laden. Evnen kan tages flere gange og hver gang man tager den, lærer man en ny dagligdags bøn fra listen med almene dagligdags bønner eller fra ens guds liste af dagligdags bønner.

Dejn/kirketjener

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst I (religion), filosofi (kærlighed til viden)

Beskrivelse: Du har arbejdet længe ved kirken og kender alle ritualerne både forfra og bagfra, så det er nærmest meditativt for dig at deltage. Du hjælper nogen gange til ved ceremonierne på grund af din store viden og iver, og det fryder dig at være en del af det store hele! Hvis du deltager i et religiøst ritual/messe som hjælper uden hverken at bidrage med MP til ritualen eller få gavn af dets effekt, får du 1 MP. Specielt: Denne evne kan ikke bruges sammen med evnen "Prædikant".

Det sorte marked 1-2

XP: 100

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: 11-2

Beskrivelse: Du er velkendt i smuglerkredsene og får løbende vare ind fra nær og fjern. Dine forbindelser er særligt gode til de mørke lande på den anden side af Sorte Bjergene. Hvorfra du kan importere sjældne gifte. Du kan med denne

Evner - XP

evne frit importerer én af varerne på listen i bilag II, hver spilgang. Desuden kan du udføre en lang række sabotage aktioner, som beskrevet i Handelssættet.

Dreven løgner

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab:

Beskrivelse: Du kan lyve lige så stærkt som en hest kan rende og ikke engang din egen mor kan se det på dig, når du fyrer dine halve sandheder af. Du er immun til sandhedsformularer og –drikke.

Eksorcist 1-2

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden IV (Religion), Gudsevne II

Beskrivelse: Din stærke forbindelse til guden, giver dig kraften til at bryde mørket og sende onskaben på flugt.

Med eksorcist 1, kan du bryde en forbandelse, som er ét niveau højere end du normalt kan. Dvs. kan du kaste niveau 2 formularer, kan du nu ophæve en forbandelse, der er markeret med 3 gule striber (dvs. kastet af en der kan niveau 3 formularer).

Med eksorcist 2, er du vandt til at færdes hvor svagere mennesker må bukke under. Kastes en forbandelse på dig, kan du selv bortmane den med "ophæve" formularer hvis du beder intenst i 5-10 min. - Normalt kan man ikke kaste ophæve formularer på sig selv.

Ekstra domæne 1-3

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Gudeevner 2, Akademisk viden III (Religion)

Beskrivelse: Du har en særlig god kontakt til din gud og kan kanalisere flere af gudens aspekter. Med denne evne får du adgang til ét ekstra domæne blandt dine gudeevner, evnen kan tages flere gange og hver gang vælges et nyt domæne.

Eliksirmester

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: mindst 3 bryg, Akademisk viden II (Videnskab)

Beskrivelse: Alkymisten kan lære drikke fra Eliksirlisten når han lærer et nyt bryg, inden for den retning af alkymien, som denne har valgt at studere.

En tunge af guld

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab:

Beskrivelse: Du har nu så megen magt og indflydelse både nært og fjernt i kraft af dit succesrige handelshus. Alle der vil være noget, der har med penge, krydderier osv. at gøre lytter derfor en ekstra gang til dig, din viden, din magt og din indflydelse.

Din rolle har derfor én ekstra stemme i Handelslaugsrådet, og du er også automatisk med i borgerlaugsrådet, hvor du har én stemme (din rolle tæller ikke med mod det maksimale antal personer, der må være i borgerlaugsrådet).

Expert: Kniv og daggert

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har i mange år ikke brugt andet end små våben til at beskytte dig, dine kære og dine ejendele. Et sådant lille våben har måske været en del af dit professionelle udstyr som f.eks. en læges skalpel. Hvorom alting er, er du nu ret god med en kniv: Kæmper du med kniv får du 1 MRP i kampen. Du må ikke kæmpe med andre våben end kniv. Kæmper du med to (eller flere) knive får du stadigvæk kun +1 MRP. *En kniv/daggert må maksimalt have et blad der er 30 cm langt.*

Falden magiker 1-3

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-3, Sort sjæl I1-3, Kollegie evne I1-3

Beskrivelse: Efter lang tids oplæring i en af kejserrigets otte kollegier for magi har du vendt deres værdier ryggen og går dine egne veje. Hvorfor skal man begrænse sig til én magisk vind, når formularerne ligner hinanden så meget? Du har alligevel kontrol nok over vindene til at behærske flere af dem, så hvorfor lade sig begrænse af en flok snæversynede, små skræmte mænd!

Evner - XP

Hver gang du tager denne evne får du adgang formularerne inden for endnu en af de magiske vinde. Man kan lære formularer op til og med det niveau, som det man har i evnen "Sort sjæl". Dvs. har man "Falden magiker I" og "Sort sjæl II", op til niveau 2 formularer i én af de syv andre, samt alle formularerne fra sit originale kollegium op til og med det niveau, som man forlod magikerstien i.

Fanatiker 1-3

XP: 125

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2

Beskrivelse: Din gud våger over dig, holder hånden over sine tro tjenere og er din følgesvend på livets vej. Din tro er usvækkelig og intet kan få dig til at vige fra den sande vej, som din gud har udlagt for dig, og ingen vantro, falske troende eller andre af de unævnelige kan kue dig! Hvis en præst kaster en beskyttende formular over dig (dvs. en formular symboliseret med et blåt armbånd) får, ud over formularens effekt, 1 ekstraordinært MRP. Ved Niveau 2 får du 2 ekstraordinære MRP og niveau 3 får man 3 MRP.

Filosofi (Kærlighed til viden)

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: Akademisk Viden I (Valgfri)

Beskrivelse: Du er velbevandret udi dit fag, og snakker gerne i flere timer om det lige netop du finder interessant ved faget. Du er et omvandrede leksikon og kunne med lethed få et stipendium på et af de større akademier i Altdorf.

Finde hemmelig lomme

XP: 125

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har været i tyve faget længe og kender alle knebene. Når du søger på en falden person kan du finde alle spilrelaterede genstande på vedkommende, også det der er gemt i hemmelige lommer. Man søger som sædvanligt ved at tælle til 30.

Forhæmper 1-2

XP: 250

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: 1-2

Beskrivelse: Du har oparbejdet dig et rygte som en formidabel duellant, og når du kæmper for din klients eller din egen ærer i en duel får du +2 MRP. Dette stiger til +3 på niveau 2.

Formular: **Niveau x**

XP: Niveau 0-1: 50 XP
Niveau 2-3: 75 XP
Niveau 4: 100 XP

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-4, Akademisk viden (magi) I1-4.

Beskrivelse: Du får adgang til en formular på niveau x eller lavere. Denne formular skal vælges fra det kollegium, som du har valgt fra start.

Forskning 1-4

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Eliksirmester eller Giftmager, Akademisk viden III (Videnskab), I1-4

Beskrivelse: Dette er de mest kendte landvindinger inden for alkymien, som alkymisterne har udviklet i det seneste århundrede. For at forske en drik, der ikke er i sættet, eller en af nedenstående bedrifter, laver man en in-game forskning i et laboratorium og betaler det antal xp evnen koster. Hvis man vil forske en drik som ikke i forvejen står i sættet, skal den godkendes af mindst 3 spilledere'er. Det går dog sjældent som alkymisten forventer og mange eksperimenter fører ikke til noget brugbart. Hvilke forskningsområder, der er inden for alkymistens formåen, er bestemt af dennes niveau af forsker. Forskning 1 giver adgang til forsknings områderne niveau 1, som kaldes "Almen lære". Tages evnen forskning igen (hver niveau koster 100 xp), får man adgang til det niveau af forskning, som evnen anviser.

Eksempel 1

Forskning 3 giver adgang til evnerne på niveau 3 også kaldet "læren om sten og metal".

Derudover kan forskerens udstyr også spille ind. Således ændres alkymistens niveau af forskning alt efter hvilket laboratorie denne har:
Opstillingsrum: -1
Laboratorium: +0
Eksperimentarium: +1
Kvaliteten af udstyret ligges sammen med ens evner i at forske, når man skal vurderer hvilke forskningsområder/evner alkymisten har adgang til.

Eksempel 2

"Forskning 3" giver +2 forsknings niveau. Derudover er alkymistens faciliteter afgørende for den forskning, som denne kan foretage, således giver et "opstillingsrum" -1, et "laboratorium" +0 og et "experimentarium" +1.

Niveau 1 – Almen lære

Giftbrygger Ia

XP: 75

Efter mange år som livlæge ved hoffet, ved du både hvordan man forlænger livet for sin patriark, og forkorter det for hans fjender, der tilsyneladende bukker under for skrækkelige sygdomme, den ene mere sjælden end den anden.

Du kan lave dine bryg og eliksirer af typen "Gift" i samme farve som din søvn-, besvime- og dødelig gift.

Sort krudt

XP: 75

Efter meget forskning har du lært den ædle kunst, at lave sort krudt. Det er en stor milepæl i din virke som alkymist, og mange adelsmænd ville flokke om dig, hvis du var bosat i Kejserriget og tigge dig om at blive ansat ved deres respektive herresæder. Du kan nu sælge krudt og kuler, til personer der er i stand til at bære og bruge pistoler.

Mirakelkur

XP: 75

Efter mange år som alkymist har du kurreret flere lidelser og dårligdomme, end mange møder på et helt liv. Du har efterhånden fundet en fantastisk eliksir, som mirakuløst kurerer alle sygdomme, hvis du selv skal sige det... Når du laver brygget "Helbredende drik" kurerer den 1 HP mere end den plejer og kurerer giftstyrke I. Denne evne stacker med "Livseliksir", men ikke med "Helbredende drik I". Denne evne giver adgang til alle evner, som kræver "Helbredende drik I".

Niveau 2 – Læren om livet

Gift: Apoptosome

(Betragtes på lige fod med sort magi)

XP: 175

Apoptosome er også kendt som "Døden ved tusinde små snit" og er en blanding af en række giftige substanser som cyanid, hvidt bly, bulmeurt og bittersød natskygge. Symtomerne kan være svære at se, da der ikke er den store mængde af hvert stof, mmen samlet set er de en meget potent gift, der er svær at kurerer.

1 stadium (sygdom): giften kan kureres med to modgifte, som kan kurerer giftstyrke II,

indtages der kun én modgift bliver sygdommen hverken værre eller bedre, indtages der ingen modgift i løbet af en spilgang forværres tilstanden til stadium 2.

2 stadium (dødeligt syg): Som stadium 1, dog kræver det et antal modgifte af giftstyrke III for at kurerer den hhv. ikke forværre sygdommen til næste stadium.

3 stadium (uhelbredelig syg/døende):

Nedbrydningen af kroppen er så fremskreden at der ikke kan laves nogen modgift – sygdommen ender på dettestadium med karakterdrab inden slutningen af spilgangen.

Symptomer: *Mavesmerter, svimmelheds anfald og kvalme.* - offeret ved med det samme at denne er blevet forgiftet.

Giftbrygger Ib

XP: 100

Du har ryddet mange af både dine egne og din patriarks rivaler af vejen, og har efterhånden fået en stor indsigt inden for den mere lyssky del af alkymien... Du kan brygge din søvn-, besvime- og dødelig gift som drikke i farven "Brun".

Gift: Ældegift

XP: 125

Indtageren af denne drik ved med det samme, at denne er blevet forgiftet. Offeret føler årene presse sig på og alderdomens tyngde på skuldrende. Offeret mister 2 HP permanent (man har min. 1 HP tilbage) fra sine maksimale HP, og bliver stærkt forpustet ved hård fysisk udfoldelse som eks. løb eller kamp, og skal hvile sig/puste ud bagefter. Effekten holder resten af spilgangen, eller indtil der indtages en modgift eller magi, som kan helbrede giftstyrke 3. Indtages flere doser, bliver effekten ikke forøget. Elikstiren er rød, medmindre man har evnen: "Giftbrygger Ia". Det koster 1 MP at brygge eliksiren.

Livseliksir

XP: 125

Du har løst livets gåde og løftet alderdomens trykkende skygge fra dine skuldre. Du har ikke været syg siden du indtog drikken, dine sorger er vasket bort og du har et langt liv i vente, som en af denne verdens få sande udødelige. Alkymisten får +1 HP og kan ikke dø af alderdom, desuden kan alle healende drikke alkymisten laver, kurerer 1 ekstra HP. Koster 150 Guldkroner og 2 MP at fremstille Elikstiren, hvis man vil genskabe den til en anden spiller.

Niveau 3 – Læren om sten og metal

De vises sten

XP: 200

I mange århundrede har alkymisterne forsøgt at lave bly om til guld, det er lykkedes nogle få alkymister i tidernes løb, og du er en af de få. Din rigdom kender ingen grænser og verden ligger for dine fødder. Dette bryg kan lave bly om til guld og giver dermed alkymisten 8 GK ekstra pr. spilgang.

Gromril

XP: 200*

Efter mange års forskning i legeringer og gennemlæsning af utallige værker om dværgenes smede kunst, har du endelig fundet kronjuvelen og den største hemmelighed af dværgenes smede kunst. Du kan nu producere legeringen Grumril, der i flere årtusinder har beskyttet dværgene i krig, og givet deres våben den vedvarende skarphed, der kendetegner deres arbejde. Den evne kan kun læres af en dværg. Det koster 2 MP og materialer for 40 GK at fortrylle én rustnings del.

**Speciel: Dvæрге får 125xp i rabat på denne evne*

Sjælesten (betragtes som sort magi)

XP: 125

Efter søgen i mange okkulte tekster fra tvivlsomme kilder og lyssky omrejsende, har du opdaget en af alkymiens sorteste hemmeligheder. Med disse sten kan en lyssky magikyndig suge livet ud af sine ofre og gemme det for at styrke sin egen kraft! – Du kan lave sjælesten, som beskrevet under Ritualer i magisættet. Det er ikke muligt for en alkymist, at lave mere end én sjælesten.

Nivæu 4 – Læren om efterlivet.

Hokruks (betragtes som sort magi)

XP: 125

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (Necromanti), immun til gift I & ynkkelig magi II.

Efter meget forskning i ældgamle bøger og skrifter fra forlængst glemte ruiner, har du fundet nøglen til livets gåde og kan nu vandre denne verden som en af de udøde. Du får evnen "Litch I", samt Fysisk ovelegen II, Tykhudet I og Sort sjæl II. Derudover får du adgang til evnen Akademisk videnskunst III-IV (Necromanti), samt "Litch II-III".

Speciel: Hvis man har en intelligent udød til at hjælpe sig, kan man forske Hokruks som en niveau 2 forskning.

Gift: Zombigift (betragtes som sort magi)

XP: 100

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (Necromanti)

Du kender mange af planteverdenens lunefuldheder og der er ikke en giftig plante som du ikke har anvendt til andres ulykkelige endeligt. Du har efterhånden lært at balancerer dine gifte, så du kan bringe folk ud på livets overdrev, hvor de svæver i en tilstand imellem liv og død. Hvor hjernen slå fra og folk vandre hvileløst rundt. Du får adgang til evnen Kontrollerer udød I-IV, og kan lave en eliksir, der giver indtageren følgende evner: Tykhudet III, HP 2, Dødt sind*, Langsom* og Viljeløs*. Evner markeret med * kan findes under NPC'evner.

"Denne drik er berygtet i denne fjerne del af verden, og det siges at nogle landejere betaler gode penge for eliksiren, for at sikre sig billig og lydig arbejdskraft i markerne fra de omkring liggende landsbyer."

Koncentrat I-II

XP: 150

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (Magi), kendskab enten til "blodrus" eller til "Helledåd".

Du har brygget styrkende eliksirer i mange år og kan opskrifterne både forfra og bagfra. I dit lange arbejde med brygget blodrus eller helledåd har du lært at op koncentrerer brygget, så det får en stærkere effekt. Vælg enten brygget blodrus eller helledåd, du kan vælge at lave et koncentrat af brygget der giver 1 HP mere end standard brygget, således giver de i alt +2 HP udover bryggenes andre effekter. Denne udgave af brygget koster 2 MP og en "mystisk ingrediens".

Koncentrat, gift (betragtes som sort magi)

XP: 125

Rollekarakteregenskab: Kendskab til mindst tre drikke af typen "gift", samt enten giftbrygger Ia eller Ib.

Du har brygget utallige gifte og har efterhånden lært at koge dem ind, så de bliver ekstra potente.

Med denne evne vil alle dine giftige bryg være giftstyrke 3 ligesom dine eliksirer. Derudover kan du vælge at lave én særligt potent gift, ved at forstærke den med magi og dermed hæve giftstyrken fra 3 til 4. Dette koster 2 MP og en "mystisk ingrediens", at hæve giftstyrken til 4.

Mestre element I-II

XP: 150

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (Magi)

Efter mange års søgen har du mestret én af de fire elementer til fulde. Du kender elementets sande navn og ved at påkalde dig kraften der ligger hængemt i navnet kan du udrette mirakler, som kun få kan håbe at gøre dig efter. Du kan kalde fuglene ned fra himlen, ændre tidevandets forløb eller stoppe jordskælv med blot et enkelt ord. A) Når du får evnen, vælger du et element, og får en af nedenstående evner. B) Desuden får du mulighed for at tage evnen "Tykhudet 1". Man kan tage evnen to gange, anden gang man vælger evnen, mestre man endnu et element.

Ild: Immun til magiske missiler af typen ild og hvis du indtager bryggen blodrus giver den dig 2 ekstraordinære HP i stedet for ét. Derudover får du 50xp rabat, hvis du tager evnen "Koncentrat" og vælger blodrus. Denne evne stacker ikke med evnen "Koncentrat", til gengæld bliver man immun til Bonk, hvis man indtager et koncentrat af brygget Blodrus.

Jord: Du tager kun 2 KP i skade af at blive ramt i kroppen i stedet for tre*. Derudover har du mulighed for at tage evnen "Tykhudet 2".

Vand: Dine helbredende drikke kurerer 2 HP mere end de plejer, dette stacker med forskningen "Livseliksir" og mirakelmikstur. Derudover har du muligheden for at tage evnerne "Helbredende drik 1-2" samt "Regenerering", selvom du mangler eventuelle evner der normalt er påkrævet for at købe evnerne.

Luft: Immun til sandheds- og charme effekter, samt "Ordre formularen". Derudover har du muligheden for at lære formularen "Tordenkile" fra magisættet.

**Jord stacker ikke med formularen "stenhud". Har man valgt denne udgave af transplantation og der efterfølgende kastes stenhud på én ændres stenhuds effekt på torsen til:
Man tager 2 i skade af almindelige våben og 3 for tohåndsvåben. Desuden får man 2 ekstraordinære HP. Hvis de ekstraordinære HP ikke er brugt når formularen ophører forsvinder de.*

Varierende niveau

Immunitet til gift

XP: 75

Rollekarakteregenskab: 1-4I

Det er almindeligt at identificerer alkymiens grundsubstanser ved at smage på dem. Efter mange års forskning har du indtaget alle tænkelige gifte og din krop har vænnet sig til

den kolossale belastning, samt alle de bivirkninger, det medfører. Det kræver det forrige niveau af Immunitet til "gift" for at kunne forske det efterfølgende. Eks. Det kræver "niveau 0" for at man kan forske til "niveau 1" osv.

Niveau 1: Immun til søvn og besvime gift (giftstyrke I)

Niveau 2: Immun til dødelig gift og effekten bryg af typen gift (giftstyrke II)

Niveau 3: Immun til effekten af eliksirer af typen "gift". (giftstyrke III)

Niveau 4: Inden man drikker og identificerer en eliksir kan man vælge at være immun til effekten af drikken - (til og med giftstyrke III).

Ny opskrift

Efter mange søvnløse nætter i tællelysets skær har din forskning endelig båret frugt og du kan føjet endnu en opskrift til din i forveje store samling af eliksirer og virksomme bryg!

Niveau 1: Du må lave en drik, som har effekter med samme styrke som et bryg. **XP:** 75

Niveau 2: Du må lave en drik, som har effekter med samme styrke som en eliksir. **XP:** 100

Niveau 3: Effekten af to forskellige i forvejen kendte bryg kan laves som én eliksir.* **XP:** 125

Niveau 4: Effekten af to forskellige i forvejen kendte eliksirer eller bryg kan laves som én eliksir.** **XP:** 150

* eks. Helbredende drik/Helthedåd.

** eks. Blodrus/Glemsel, Shalayas Tåre/Aura.

Sackraells visdom 2-4 (betragtes som sort magi)

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst II (dæmonologi), 2-4I

Du har gjort fortrinlige fremskridt i laboratoriet og har lavet en særlig drik. Når du har brygget den og skærer halsen over på et dyr som eks. en kylling eller en væder, er det som om et ekstradimensionalt væsen kan tale igennem drikken til dig, når du sidder bøjet over dit bryggekar. Hver gang du tager denne evne, lærer du en ny magi:

Niveau 2: Du lærer én ynkelig magi. XP: 100

Niveau 3: Du lærer én niveau 1 formular. XP: 125

Niveau 4: Du lærer én niveau 2 formular. XP: 150

Formularerne vælges fra et vilkårligt kollegium i magisættet. Når du tager denne evne første gang, får du adgang til evnen Sort sjæl I-III. For at kunne tage Sackraells visdom igen, kræver det, at man som minimum har ét niveau lavere i evnen "Sort sjæl" end det niveau af Sackraells visdom, som man ønsker at erhverve sig.

Fri fugl

XP: 50+prisen for evnen

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Tusindkunstner 2

Beskrivelse: Du er en af vejens frie fugle og er kommet langt omkring ved at hutle dig igennem og satse på dit held eller talent for at lære hurtigt at situationen. Du må vælge én evne inden for en anden avanceret klasse som du har et karrierer exit til, men endnu ikke har nogen evner inden for. Du får den pågældende evne, men den er 50 xp dyrere end normalt. På karakterarket sættes kryds i både evnen Fri fugl og den evne man har valgt.

Frihedens pris 1-2

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du er en vandringsmand, der ikke bryder sig om snærende bånd. Dette gør sig også gældende i dit valg af rustning. Du bryder dig ikke om tunge rustninger, der hæmmer dine evner, og sænker dig.

Niveau 1: Bruger du metalrustning af en hvilken som helst art er dine samlede RP nedsat med 1. Dvs. har du normalt 5 RP og har du på nogen måde en metal-rustning på, har din rolle kun 4 RP pga. 'Frihedens pris.

Niveau 2: Du kan have op til 4 RP fra en Jernrustning, uden at få færre rustnings point, som beskrevet i niveau 1 af frihedens pris.

Frygtløs 1-2

XP: 150, 250

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2

Beskrivelse: Du er en vaske ægte helt, intet mindre end det kan gøre det! Du frygter hverken greven, hans mænd eller de unævnelige og selv i de værste tænkelige situationer er det altid dig der holder hovedet koldt og reder situationen. Med denne evne bliver du immun til det første brug af effektordet "Frygt" som bliver kastet på dig i løbet af en spilgang. På niveau 2 bliver du immun til alle forsøg på at bruge effektordet "Frygt" på dig.

Fysisk overlegen 1-6, fuld

XP: 1-6: 75xp , (fuld) koster 125xp

Evnetype: Basis, avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-6

Beskrivelse: Du er vant til at færdes i den vilde natur, hvor der ingen hjælp er at finde, hvis man kommer til skade. Du har opbygget en stor vilje til at overleve selv stærke kvæstelser. Når du bliver slået ned og er gået på nul HP. Kan du efter ti minutter vælge at vågne på et antal HP svarende til rollens niveau i Fysisk overlegen. Du er endnu hurtigere til at komme på benene igen, hvis en læge eller præst tilser dine sår. Indtager du en helbredende drik eller kastes der en helbredende formular på dig mens du er på 0 HP, genvinder du et antal ekstra HP svarende til dit niveau i Fysisk overlegen. I begge tilfælde skal personen holde sig i ro i 10 min. (dvs. uden for kamp) ellers springer ens sår op igen og man mister de HP man genvandt med "Fysisk overlegen.

Eksempel 1: Er man faldet i kamp og har Fysisk overlegen 2, vågner man på 2 HP i stedet for normalt 0 HP. Men skal til en læge, præst eller indtage en alkymist drik for at genvinde yderligere HP.

Eksempel 2: Samme person med "Fysisk overlegen 2" falder senere på slagmarken igen. En urtekyndig hælper en helbredende drik i ham og giver ham 3 HP tilbage, hvormed han er på: 3 (bryg) + 2 (Fysisk overlegen) = 5 HP Hvis han går direkte tilbage til kampen mister han de to HP fra fysisk overlegen og har dermed kun 3 HP idet hans rustningspoint heller ikke blev gendannet i ved formularen.

Førstekjælp

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du kan ligge en hurtig forbindelse på en såret kriger og derved standse blødningen, så han ikke dør af sine sår. Derved reder du livet på en af Kejserrigets tapre soldater eller borgere, så de atter kan tjene deres land. Du kan med denne evne helbrede et HP for en falden kriger, og dermed bringe vedkommende fra 0 til 1 HP. Du kan desuden skifte forbindingen (tidligst efter et kvarter), hvorefter patienten genvinder yderligere 1 HP.

Evner - XP

Giftbrygger 1-3

XP: 75

Evnetype: Basis, Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-3

Beskrivelse: Du har igennem dit arbejde med lægeurterne fået et indgående kendskab til deres indvirkning på helbredet. Du forstår at helbrede symptomerne, eller fremskynde dem som det behager dig. Du kan fremstille og kurerer den type gift som niveauet svare til 1: Søvn, 2: Besvime og 3: Dødelig. Man kan enten lave giften som et pulver/krystal eller som en drik. Hvis man laver det som drik kan den have en farve svarende til ens niveau eller en af de lavere, niveau 1: Rød, klar eller blå, niveau 2: Gul, niveau 3: Grøn. Eks. Har man Giftbrygger II kan man lave søvngift og besvime gift enten som pulver (bordsukker/salt) eller som en drik en én af farverne: Rød, klar, blå eller gul.

Giftmager 1-2

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden III (Videnskab eller necromanti)

Beskrivelse: Som alkymist slog du aldrig rigtig til, men forgive folk det har du altid været god til og kunder dem har du nok af! Med denne evne kan du lære alle eliksirerne på sortkunstneres eliksirliste. Desuden giver Giftmager dig adgang til Forskning på samme niveau, sum du har giftmager, dog kan du i ikke forske andet end gifte og emner der forbedre dine gifte. (se afsnittet om forskning).

Gode manere

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: 1

Beskrivelse: Som en højborger af Kejserriget eller en højagtet søn af Bretonia kender du de gængse skikke og ved hvordan du skal fører dig frem på en passende vis. Din fremtoning har båret frugt, og folkene i byen opfatter dig som en del af den velbeslåede del af byen, skulle du få problemer med øvrigheden (loven) kan du påberåbe dig titlen af æresborger, og derved få sænket din straf.

Gravens slør

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst I (Necromanti)

Beskrivelse: Efter at have brugt talløse nætter på omegnens kirkegårde med at grave knogler op eller samle sjældne urter, hænger der en helt særlig lugt over dig. Med denne evne ser uintelligente udøde som zombier og ghouls dig som en udød, og angriber dig ikke, medmindre du angriber dem først, begynder at løbe eller på anden måde gør unødigt opmærksom på dig selv.

Når du ønsker, at aktiverer evnen, markerer du det med et lilla-armbånd, så de udøde kan se at de ikke skal slå på dig. Det er frivilligt, om du vil bære armbåndet (og holde evnen aktiv), eller undlade armbåndet (og holde evnen passiv). Har du ikke armbåndet på, vil udøde angribe dig somom du ikke havde evnen.

Gudeevner

XP: niveau 1: 100xp (resten koster det samme som deres respektive evner).

Evnetype: Avanceret, Loyalitet

Rollekarakteregenskab: I1-3, Akademisk viden II (Religion)

Beskrivelse: Dette er nogle specialevner, som din gud tilkender dig, efter tro tjeneste igennem lang tid, og er et udtryk for hvor dedikeret du er til din.

Når du tager gudeevner første gang, vælger du først et domæne, og får derefter evnen på niveau 1 og mulighed for at købe evnerne på de efterfølgende niveauer. For at tage en niveau 2 gudeevner kræver det evnen "Indoktrineret" og at man har gudeevnen på niveau 1 inden for samme domæne.

For at tage niveau 3 gudeevner kræver det evnen "Akademisk viden IV" og at man har en gudeevne på niveau 2 inden for samme domæne. Når man har taget niveau 3 gudeevnen inden for et domæne, får man en ekstra karriere exit. Det er muligt at få adgang til flere domæner med evnen "ekstra domæne".

Domæner:

Sigmar: Krigskunst I-II, Fanatisme, Fællesskab.

Ulrik: Krigskunst I-II, Fanatisme og Natur.

Myrmidia: Krigskunst I, Helbredelse & Fællesskab.

Shallaya: Helbredelse, Åbenbaring & Eksorcisme.

Ranald: Lyssky, Åbenbaring & Natur.

Tall/Raya: Naturen, Helbredelse & enten Lyssky el. Åbenbaring.

Morr: Åbenbaring, Eksorcisme og Fanatisme.

Verana: Eksorcisme, Fællesskab & Lyssky.

Fruen: Helbredelse, Krigskunst I og Åbenbaring.

Evner - XP

Domæne evner:

Eksorcisme

Niveau 1: Frygtløs I

Niveau 2: Eksorcist I

Niveau 3: Eksorcist II

- Karriere exit: Heksejæger.

Fanatisme 3

Niveau 1: Frygtløs I

Niveau 2: Fanatiker I

Niveau 3: Frygtløs II

- Karriere exit: Flagellant.

Fællesskab

Niveau 1: Handel I

Niveau 2: Indkomst I

Niveau 3: Hofsnog I

- Karriere exit: Mester Intrigant.

Helbredelse

Niveau 1: Førstehjælp

Niveau 2: Helgen II

Niveau 3: Helgen III

- Karriere exit: Læge.

Krigskunst I: Gudens styrke

Niveau 1: Bruge rustning

Niveau 2: Helligt våben I

Niveau 3: Specialevåben: To-håndsvåben.

- Karriere exit: Veteran.

Krigskunst II: Gudens vrede

Niveau 1: Indre styrke I*

Niveau 2: Indre styrke II*

Niveau 3: Helligt våben II

* Se evnen: "Ærkekogler".

Lyssky

Niveau 1: Åbne lås I

Niveau 2: Hemmelig lomme

Niveau 3: Ranalds velsignelse

- Karriere exit: Listetyv.

Naturen

Niveau 1: Adræt

Niveau 2: Specialevåben: Bue

Niveau 3: Fysisk overlegen I

- Karriere exit: Foged.

Åbenbaring

Niveau 1: Meditation I

Niveau 2: Eksorcist I

Niveau 3: Mestre én dagligdags bøn

- Karriere exit: -

Gudens Favoritvåben

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden I (Religion)

Beskrivelse: Du kan, og bør, bruge din guds favoritvåben. Favoritvåbene er som følger:

Fruen i Søen: Sværd

Morr: Morgenstjerne eller Le

Mermydia: Spyd

Ranald: Kniv

Shalaya: Stav (er pacifister og må kun til nød slås i selvforsvar)

Sigmar: Hammer

Taal/Raya: Bue & stav

Ulrik: Hammer eller økse

Verana: Sværd

Guddommeligt udvalgt

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden I (Religion), For at tage denne evne, skal man have taget alle evnerne inden for karrieren Akolyte.

Beskrivelse: Du har studeret kort som akolyte under en af guderne. Du har haft en vision fra guderne om, at du ikke hører til i et tempel men bør drage på pilgrimsfærd i Grænseregigerne som gudens udvalgte.

Forlader man sin hovedgud (eller guden forbander rollen), mister man alle sine evner fra "Skjoldmø". Det eneste der er aktivt er ens karriereexits. Finder man tilbage til sin gud (eller en af de andre ovennævnte guder), aktiveres alle "Skjoldmø"-evnerne.

Guder:

Fruen i Søen

a) Bruges der sværd og skjold samme tid får man +1 ekstraordinært moralepoint (MRP).

b) Rollen kan helbrede op til 6 HP pr. spilgang - Fordelt ganske som rollen ønsker det. MEN rollen SKAL helbrede ALLE, der spørger om helbredelse (dog er Nurgles tilbedere undtaget).

Mermydia

Bruges der spyd får man +1 ekstraordinært moralepoint (MRP) og rollen er immun til formularer md effektordet "Frygt", somom du havde evnen "Frygtløs II".

Shalaya

a) Rollen må kun bruge blonde slagvåben (køller/stave m.m.), gør rollen dette får den +1 ekstraordinært moralepoint (MRP).

b) Begår karakteren et karakterdrab (inkl. En NPC), selvom at det drejer sig om selvforsvar, mister rollen alle sine evner fra "Skjoldmø" og

fra den tilhørende præstesti. Der skal GM-tilladelse til før end rollen kan få sine evner igen (og det bliver ikke let)! Rollen må dog gerne dræbe Nurgles tilbedere.

c) Rollen får evnen "Bonk", men kan aldrig få evnen "Snigmord".

d) Rollen kan helbrede op til 10 HP pr. spilgang - Fordelt ganske som rollen ønsker det. MEN rollen SKAL helbrede ALLE, der spørger om helbredelse (dog er Nurgles tilbedere undtaget).

Taal/Raya

Bruger du en Bue får du evnen "Adræt" og bruger du en stav i kamp får du +1

ekstraordinært moralepoint (MRP).

Derudover får du evnen "Fysisk overleven II".

Ulrik

Bruger rollen en eller anden form for økse, får den +1 ekstraordinært moralepoint (MRP).

Rollen kan på ingen måde kaste "Blodrus" på andre (ej heller kan rollen, velvidende, give en anden rolle en drik eller lignende med "Blodrus"). Rollen er immun til "Blodrus". Rollen må ikke bruge krudtvåben af nogen art (herunder sprængstoffer og kanoner).

Isha (elvergud)

Bruger rollen en eller anden form for sværd, får den +1 ekstraordinært moralepoint (MRP).

Derudover er du immun til formularer med effektordet "Søvn" og formularer med charme-effekter.

Kurnous (elevgud)

Bruger rollen en eller anden form for sværd, får den +1 ekstraordinært moralepoint (MRP).

Derudover er du immun til formularer med effektordet "Destruktion".

Andre guder

Du er immun til frygt, når du fører din guds våben. Du mister desuden alle evnerne fra karrieren skjoldmø resten af spilgangen, hvis du modtager en beskyttende formular fra en troldmand. (Beskyttende formularer er markeret med blå armbånd).

Handel 1

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har forretningsforbindelser uden for Weissburg og kan importere diverse mad- eller råvare til at kunne oprette en bod, der sælger alle vare som ikke har spilteknisk betydning. Eks. Mad, tøj, lædervarer, kurve, smede grej m.m.

Handel 2-4

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: 12-4

Beskrivelse: Dine helt exceptionelt gode forbindelser ud af byen sætter dig i stand til at importere eksotiske vare, og sælge dem eller blot at bruge dem til at forsøge din egen hverdag. Med denne evne kan man, alt efter niveauet, importere varerne beskrevet i Bilag 1 eller i handels og Ingeniør sættet.

Handelsforbindelser 1-2

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Handel IV, Indkomst III

Beskrivelse: Du har et netværk af forretningsforbindelser spredt ud over den gamle verden, som informerer dig op kurserne på varerne og hvor der er efterspørgsel på dem. Dermed kan du sælge dine varer dyrere. Effekt: Når du sælger dine vare til Kejserriget og skal rulle med en terning for at se hvor mange penge du får for varen, kan du ligge dit niveau i evnen "handelsforbindelser" til slaget.

Eksempel

Jørgen sælger en guldbar til kejserriget normalt får han en 6-sidet terning i guldkroner for guldbaren, men nu får han en 6-sidet terning +1. Han skal stadigvæk betale én guldkrone i skat.

Heksemester 1-2

XP: 75, 125

Evnetype: Avanceret,

Rollekarakteregenskab: 11-2, Akademisk videnskunst III (Magi), Akademisk videnskunst IV (Necromanti), Besværgelse & Sort sjæl II, Litch I.

Beskrivelse: Dine forbandelser er meget potente, og flere af dine fjender er bukket under ved at undervurderer styrken af dine forbandelser. Heksemester I: Hvis du kaster en forbandelse over en anden spiller, vil følgende effekt blive lagt til forbandelsen effekt: *Kastes en formular med effektordet "Frygt" i nærheden af spilleren, skal denne flygte somom effektordet frygt også var kastet på vedkommende.* Heksemester II: Du kan vælge to af effekterne for en forbandelse i stedet for én. Eks. har du heksemester to og kaster formularen "Onde øjne", kan du både gøre offeret mundlam (stum), blind og få vedkommende til at flygte, hvis der kastes frygt i nærheden af vedkommende.

Evner - XP

Helbredende drik

XP: 100

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har endelig fundet den, mirakelkuren der kurerer alle dårligdomme. Det var et hårdt slid, men resultatet står som en strålende milepæl for lægevidenskaben i al fremtid. Du kan nu brygge en Healende drik, som beskrevet i Alkymistsættet. Denne kurerer 2 HP, og kan bringe en falden frænde på benene igen, hvis nogen hælder det i ham. For hver gang evnen tages, kan drikken helbrede ét ekstra HP.

Helbredende drik 1-3

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Helbredende drik, I1-3

Beskrivelse: Du har kurreret flere folk end du kan huske, og efter mange timer i skoven med urtesamling og bryggen af helbredende drikke, kommet frem til det helt rigtige blandingsforhold af urterne. Din helbredende drik kurerer ét ekstra HP, for hvert niveau du har i denne evne, dvs. har du Helbredende drik II, kan dit bryg helbrede 4 HP.

Helgen 1-3

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-3, Akademisk videnskunst II (Religion)

Beskrivelse: Du er udvalgt af din gud, og de syge flokkes omkring dig for at få del i din hellighed og blive helbredt af dine guddommelige evner. Hver gang du kaster en helbredende magi, healer den ét HP mere for hvert niveau du har i Helgen. Eks. Har du niveau 1 Helgen, kan din håndspålæggelse helbrede 3 HP.

Helligt våben 1-2

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2, Akademisk viden I (Religion), gudernes favoritvåben

Beskrivelse: Din gud fører din hånd i kampen og gudens styrker ligger bag hvert af dine slag. Når du bruger våbenet fra evnen "Gudens favoritvåben" får nogle bonus'er alt efter dit niveau i "Helligt våben"

Niveau 1: +1 MRP, dette kan dog ikke kombineres med evnen "våbenspecialist"
Niveau 2: +2 MRP, hvis du har evnen "våbenspecialist" får du kun +1 MRP for helligt våben.

Hemmelig lomme

XP: 125

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du er en snedig ræd og forstår at gemme dine værdier så grundigt, at kun en trænet tyv kan finde det. Hvis en person gennem søger dig (tæller til 30 med hånden over dig) behøver du ikke at vise vedkommende én udvalgt genstand, som du har på dig. Kun hvis den, der søger har evnen "finde hemmelig lomme" skal du fremføre dine ejendele som normalt. Alternativt kan du indsy en hemmelig lomme i dit kostume, hvis den bliver godkendt af GM'erne kan du have så meget i din hemmelige lomme, som der kan være i den.

Hofsnog 1-2

XP: 250

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2, Akademisk viden I (Heraldik/Slægtsforskning)

Beskrivelse: Du har gode forbindelser ved hoffet og gennem længere tid har du oparbejdet en lukrativ position ved kongens hof. Hvis du ikke kender en person, er han ikke værd at hilse på, for du kender alle, der sidder i vigtige positioner og dem som forsøger at tilegne sig en højere stand. Med denne evne får du en adels titel til en pris, som svarer til ét niveau lavere end den normalt ville koste både i guldkroner og i Adelspoint. For at få niveau 2 kræver det Akademisk viden II (Heraldik/slægtsforskning), og man får positionen to stadier billigere.

Hold!!!

XP: 225

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden IV (Strategi/taktik), Specialevåben (Pistol), Indoktrineret

Beskrivelse: Du er en dygtig officer og ved hvordan du skal sætte dig i respekt over for dine soldater. Soldaterne ved at de bør frygte dig mere end fjenden, og skulle de glemme det i kampens hede, så stå du klar med din pistol og tager dig at kærligt at desartørerne.

Effekt: Med denne evne kan du ophæve effekten af effektordet "Frygt" på én af de dine soldater. Dette kræver at du har en ladt pistol. Helt konkret skal du stå bag ved linjen af soldater, og når én af dine mænd begynder at flygte på grund af formularen, peger du på ham med pistolen og råber "Hold" eller "Her til og ikke længere". Dermed ophæves effekten af "Frygt" og personen kan vende tilbage til kampen. Denne effekt kan kun bruges én gang pr. træfning (dvs. én gang pr. kamp) og aldrig mere end maksimalt 2 gange pr. spilgang.

Hovednøgle

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Lave lås III.

Beskrivelse: Som låsesmed har du arbejdet i mange år, og du kender dine egne lås lige så godt som bagsiden af din egen hånd. Med denne evne kan du altid åbne dine egne låse, medmindre de er blevet fortryllet med ritualer "Magisk lås", somom du havde det pågældende niveau i Åbne lås.

HP (Helbreds point) 1-7

XP: 100 for I, 150 for II, 200 for III-VII.

Evnetype: Basis, Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-7, *Fysisk overlegen

Beskrivelse: Din træning og gode fysik gør, at du kan holde til langt mere rent fysisk end dine ligemænd. For hver gang du tager evnen, får du et ekstra HP. Dvs. med HP 2, har du 2 HP mere end din race normalt har.

* Fra og med HP 4 kræver det evnen "Fysisk overlegen" på 3 niveauer lavere end det niveau af HP, som man vil erhverve sig.

Immunitet til gift 1-4

XP: 75

Evnetype: Basis, avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-4

Beskrivelse: Du har efter mange års vandring i byens underverden vænnet dig til giftattentater, og har sandsynligvis allerede taget livet af mere end en konkurrent. For hver niveau af denne evne bliver man immunitet til den type gift, som svarer til ens niveau i gift immunitet:

Niveau 1: Immunitet til giftstyrke 1, dvs. effekten af søvn og besvime gift.

Niveau 2: Immunitet til giftstyrke 2, dvs. effekten af dødelig gift og gifte af typen bryg.

Niveau 3: Immunitet til giftstyrke 3, dvs. effekten af gifte af typen eliksirer.

Niveau 4: Du kan vælge at være immunitet til effekten af et alkymist bryg eller eliksir, når du indtager den (til og med giftstyrke 3).*

*dvs. du kan drikke eks. blodrus eller sandhedsserum uden at få hverken de gavnlige eller de skadelige effekter af drikken. Man skal vælge om man vil have effekten af drikken inden man læser sedlen hvorpå effekten står.

Indflydelsesrig

XP: 250

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademsik videnskunst IV (heraldik), Hofsnog II & Indtægt V, samt enten En tunge af guld eller Puppenführer.

Beskrivelse: Din indflydelse rækker langt og et forkert ord i de rette ører kan få en karrierer til at falde fra hinanden og en andens til at blomstre op. Du kender de rette mennesker og ved hvilke tråde du skal trække i for at få de rette resultater. Denne evne giver dig en stemme i rigsrådet, ud over de personer, som sidder der i forvejen.

Indgravere runer

XP: 300

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Læse/skrive runer, Akademsik videnskunst I (Historie)

Beskrivelse: Du har oparbejdet evnen til at indgravere runer i almindelige genstande. Runerne er magiske, og du kan vælge forskellige effekter, der påvirker genstanden. Det kan sågar være en forbandelse. En genstand, der har fået runer indgraveret har dem permanent. En genstand kan kun have en effekt indgraveret. Vil man af med runerne, på sit sværd er eneste udvej at købe sig et nyt sværd. Alle genstande, der har runer indgraveret i sig skal have et stykke mørke/lysebrunt læder hvor runerne er påtegnet hæftet på sig. Tal med din GM om de nærmer detaljer. Det kræver en smedje eller lignende at indgravere runer i en genstand, og det tager 10 min. og koster 30-50 Guld kroner at lave. Denne evne kan man kun lære af en dværg. Dvs. man kan ikke lære den fra sig (medmindre man er en dværg). Er man dværg, er ens runemagi stærkere end det, som et menneske kan lave. Tal med en GM om de nærmer detaljer.

Kræver Kræver at rollen kan evnen' Læse/skrive Runer'.

Indkomst 1-7

XP: 50 for I-IV, 75 for V-VII

Evnetype: Basis, Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-7

Beskrivelse: Du har næse for forretninger og hvor du udfører din profession, blomstre samfundet op og du kan skumme fløden i form af klingende mønt. Med denne evne får du en månedlig indtjening, som kan hentes lige efter briefing i staten af spillet:

Indkomst

Niveau 1: 3 sølvskillinger.

Niveau 2: 1 Guldkrone.

Niveau 3: 1 Guldkrone og 2 sølvskillinger.

Niveau 4: 2 Guldkroner.

Niveau 5: 3 Guldkroner.

Niveau 6: 5 Guldkroner.

Niveau 7: 8 Guldkroner.

Indoktrineret

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab:

Beskrivelse: Du har hørt på præsten for den lokale kirke i mange år, og hans vise ord har ført dig igennem mange af livets op og nedture. Kirkens lære står for dig, som et lysende eksempel på god morale og etik, i en ellers mørk verden. I enhver presset situation kan du med finde trykthed i de hellige tekster og med lethed citerer dem for dine nærmeste. Du bliver immun til formulere og eliksirer med charmer- og sandhedseffekter.

Indre styrke 1-3

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Ærkekogler I, eller gudevåben I

Beskrivelse: Din koglerstav er et kraftfuldt magisk artefakt og er ladet med rå energi.

I: Staven kan blokerer magiske missiler, og du tager således ikke skade hvis de rammer din koglerstav.

II: Staven er et magisk våben (den kan ikke bryde magiske mure eller skade folk, som har kastet aura).

III: Du kan bruge staven til at stabiliserer din energi: Hvis du kaster en formular, som du kun kan kaste på dig selv, koster den 1 MP mindre. (stacker ikke med mestring af en formular).

Indsigt

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Elikirmester, Akademisk viden III (Videnskab)

Beskrivelse: Alkymisten har indset den større sandhed om alkymiens væsen og kan nu lære drikke fra den anden af de to retninger inden for alkymien.

Speciel: *Denne evne kræver en læremester fra den anden retning af alkymien, der er villig til at oplærer en, selvom denne er en vildledt kvaksalver!*

Indviet

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst (magisk viden, necromanti eller dæmonologi) II

Beskrivelse: Din viden om magi er dyb og uudtømmelig, og kun få kan hamle op med din kraft, nu hvor du er blevet indviet i magiens allerhemmeligste ritualer.

Troldmanden har fået indsigt i de større ritualer og bliver anset som dygtig nok, til at deltage i udførslen af riterne. Du kan nu indgå i ritualer, når de bliver udført, og bidrage med MP.

OBS: Man kan kun deltage i ét magisk ritual pr. spilgang, uanset om man leder ritualen som cirkelleder eller menig-deltager i ritualen i form af evnen "indviet".

Jagt 1-3

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-3

Beskrivelse: Med denne evne får du 1 MRP hvis du jager et bestemt bytte (nogen skal have givet dig opgaven eller betaler dig for at jage dit bytte ELLER hvis du har tabt en kamp mod dit bytte kan du selv jage det og bruge denne evne. Du skal dog jage byttet samme spilgang, som du tabte kampen), og møder det i kamp. Du må vælge en, og kun en, af nedenstående racer som dit bytte pr. gang du får evnen "Speciale: Jagt":

- Gamle racer (dværg, elver, halvlang)
- Grønhuder (gobliner, orker samt trolde)
- Mennesker

Får man denne evne mere end en gang kan man enten:

- Vælge et nyt bytte
- Få +2 MRP til sit allerede valgte bytte
- Lave sit 1 MRP om til 1 ekstraordinært MRP man får, når man jager sit valgte bytte.

Kanalisering 1-5

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Koglerstav I, I1-4

Beskrivelse: Du er i stand til at gemme en del af din kraft i staven og trække på den senere. I koglerstaven kan der opbevares magi point (MP) imellem spilgangene. Der kan maksimalt opbevares det antal MP i koglerstaven, som man har af niveau i evnen Kanalisering. Dette virker på samme måde som effekten af ritualet "magisk kookon".

Kirurgi 1-4

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Førstehjælp, I1-4

Beskrivelse: Det er kun din viden der står mellem den faldne og den visse død! Med dit indgående kendskab til den menneskelige anatomi, er du i stand til at udfører præcise kirurgiske indgreb på patienten, og derved forlænge dennes liv. Du er en vigtig brik i kejserriget, og uden dig ville dets indbyggere visne og dø, af selv den ringeste sygdom eller skramme. Denne evne forøger det antal HP du kan kurerer med evnen Førstehjælp, til det niveau der står anført efter Kirurgi. (eks. med "Kirurgi: 2" kan man kurerer 2 HP med Første Hjælp, med "Kirurgi: 3" kan man kurerer 3 HP og med "Kirurgi: Fuld" kan man kurerer alle HP en patient har mistet). Patienten skal holde sig i ro i mindst 15 minutter efter endt behandling.

Kollegie evne 1-4

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Indviet, Akademisk Videnskunst I (Magisk viden), I1-4

Beskrivelse: Der er en lille men ikke ubetydelig forskel på troldmændene fra de forskellige kollegier, hvilket giver dem nogle særlige evner, alt efter hvilken vind de kanalisere eller de resurser, som deres kollegium stiller til rådighed for dem. Hver gang man tager denne evne, får man de evner som står under ens kollegium og svarer til det pågældende niveau.

Aqshys

Niveau 1

Våbenbrug: Må bruge et sværd i kamp.

Ritualisme (Aqshys): MP du bruger i ritualet "Destruere magisk genstand" dobbelt.

Niveau 2

Ildensbetvinger I: Du er immun til skaden fra magiske missiler af typen ild, somom "Aqshys skjold" altid var kastet på dig. Denne evnen kan undertrykkes resten af spilgangen, hvis der kastes destruktion på dig, men kan genaktiveres, hvis du kaster Aqshys skjold på dig selv igen.

Niveau 3

Du har mange års erfaring med kamp og ved nok hvordan man fører et sværd, du får evnen: "Våbenspecialist I" i en valgfri våbengruppe. **Ildensbetvinger II:** som "Ildensbetvinger I" + kaster du Aqshys skjold på dig selv får du +1 MRP.

Niveau 4

Efter lang tids studie af krigskunst har du mestret dit våben, du får evnen: "Våbenspecialist II".

Ildensbetvinger III: Som ildensbetvinger II + Immuniteten til ild kan ikke undertrykkes af formularer med effektordet "Destruktion". Indtager du drikken "Blodrus" får du ikke de negative effekter/bivirkninger af drikken.

Azyr

Niveau 1

Ritualisme (Azyr): MP du bruger til ritualet "Magisk øje" tæller dobbelt.

Niveau 2

Du er velbevandret i de finere kredse og har mange kontakter, du får evnen "Hofsnog I".

Niveau 3

Du har mange gode kontakter blandt de adelige og kan bane vejen for dine nærmeste, du får evnen "Menneskekender I".

Spådomskunst: Hver spilgang kan du spå en anden spiller, og bringe denne held. Modtageren af spådommen får evnen "Svine held", og kan dermed undgå 1 slag i en kamp. Magikeren kan ikke spå sig selv. Denne evne kan bruges et antal gange svarende til dit niveau i Akademisk viden (astrologi) divideret i to. Eks. niveau 1 /2=0 og niveau 3 /2=1.

Niveau 4

Som hoftroldmand er du velbevandret ved hoffet og kender alle intrigemagerne, med deres rænkespil og motiver. Du får evnen: "Hofsnog II".

Chamon

Niveau 1

Du har en grundlæggende viden om alkymi og får evnerne: Analyse og Akademisk viden I (Naturvidenskab).

Niveau 2

Du lærer ét bryg fra "Den gyldne skole" i alkymistsættet.

Stålets bånd I: Styrkende formulerer, som ændrer huden eller kroppen giver +1 RP mere (Jernhud og "Kontrollerer element – jord").

- Karriere exit: Alkymist

Niveau 3

Din hud bliver langsomt til metal og giver den en blank metalagtig overflade, du får evnen: Tykhudet I".

Niveau 4

Din viden om naturens bestanddele betragtelig og du har gjort dig en del nyttige opdagelser, du får en af evnerne under "Forskning" og evnen må maksimalt være forskning niveau 2 – den kunne eks. være at lære en ny drik.

Stålets bånd II: Kastes der "Destruktion" på en spiller, som er beskyttet af jernhud eller stålets hærkning, er det kun formularen der ophæves dvs. eventuel rustning er stadigvæk intakt.

Ghur

Niveau 1

Du har færdes i mange af kejserrigets dybeste skove langt fra civilisationen og har lært at klare dig selv, u får evnerne: Fysisk Overlegen I og Immunitet til gift I.

Niveau 2

Ritualisme (Ghur): MP du bruger på ritualet "Magiske kookon" tæller dobbelt.

Ådselsæder I: Når du kaster formularen "God fordøjelse" beskytter den også imod gifte af styrken III.

Niveau 3

Du vandrer ofte i skoven og har egenhændigt nedlagt mange af skovens farligste dyr. Du får evnen: "Beskyttende skind" og "Fysisk overlegen II".

Niveau 4

Efter mange år i skoven er der ikke den skramme, du ikke har pådraget dig og efterfølgende kommet dig over. Du får evnen "Regenerering".

Ådselsæder II: Du har spist mange sære dyr og planter på dine rejser, og får evnen "Immunitet til gift II".

Ghyran

Niveau 1

Fysisk Overlegen I

Niveau 2

Du lærer ét bryg fra "Den gamle skole" i alkymistsættet.

Hellgen I: "Vandets rislen" og andre helbredende formulærer du kaster kurerer 1 HP ekstra.

Niveau 3

Du er en af verdens få sande helbredere, du får evnen: "Helgen II" og "Fysisk overlegen II".

Niveau 4

Dine helbredende evner er efterhånden velkendte i store dele af den gamle verden og folk kommer rejsende til fra nær og fjern for at få del i din gave. Du får evnerne: "Helgen III". Din kontakt med planterne i naturen er enestående, kaster du formularen "Barkhud" på en anden spiller får denne 2 RP i stedet for 1.

Hysk

Niveau 1

Du er velbevandret i de akademiske kredse og har brugt mange nætter på at læse i byens bibliotek, du får evnen: Akademisk videnskab I-III (i ét valgfrit emne.)

Niveau 2

Ritualisme (Hysh): MP du bruger på ritualet "Identificere tæller dobbelt.

Du er selve bolværket mod de unævnelige og selv ikke den værste besværgelse bider på dig. Du får evnerne: "Exorsist I".

Niveau 3

Livets flamme I: Du får evnen "Mestre formular" for formularen "Bortmaning" og kan dermed kaste "Hvile" for 1 MP.

Niveau 4

Folk ser til dig i nødens stund, og deres skæbner vejer tungt på dine skuldre, du får evnen "Frygtløs I".

Livets flamme II: Dit indre lys er så stærkt at det brænder mørket væk, du kan ikke permanent miste dine HP på grund af sort magi (du er dog stadigvæk modtagelig over for gifte).

Shygsis

Niveau 1

Du kan stirre ind i mørket, uden at det opdater din tilstedeværelse, du får evnen: "Akademisk videnskunst I (Necromanti)". Desuden kan du, hvis du senere får mulighed for det, købe op til niveau III af "Akademisk videnskunst (Necromanti)" uden risiko for, at du bliver forvitret af din viden (så længe du ikke undersøger emnet nærmere).

Niveau 2

Ritualisme (Shygsis): MP du bruger på ritualet "Destruerer magisk genstand" tæller dobbelt.

Livets flamme I: Du får evnen; "Mestre formular" for formularen "Forgængelighed", og kan dermed kaste destruktion for 1 MP.

Niveau 3

Din opfattelse af tid er anderledes end andres og du bliver aldrig overrasket over pludselige skift i hverdagen, men byder dem velkommen. Du får evnen: "Svineheld".

Niveau 4

Det siges at dem der følger Shygsis magiske vind kan fornemme hvornår en afslutning

Evner - XP

nærmer sig og ved hvornår det er deres tur til at drage til Morris rige. Du får evnen "Frygtløs I".
Livets flamme II: Dit indre lys er så stærkt at det brænder mørket væk, du kan ikke permanent miste dine HP på grund af sort magi (du er dog stadigvæk modtagelig over for gifte).

Ulgu

Niveau 1

Våbenbrug: Må bruge et sværd i kamp.

Niveau 2

Stålsat sind I

Blændværk: Du er konstant påvirket af formularen "Illusion" og har dermed en hemmelig lomme og ingen formulare, som påvirker dig, behøver at markeres med et armbånd. Alternativt kan du bære armbånd som symboliserer en magiform, som du ikke er påvirket. – evnen kan undertrykkes i en time hvis der kastes destruktion på dig.

Niveau 3

Du er en erfaren løgner og skuespiller, og kan slippe afsted med næsten alt. Du får evnen "Dreven løgner".

Niveau 4

Som en mester i udklædning og blændværk er du svær at holde for nar eller skjule ting for, du bliver immun til glemsels effekter og får evnen "Stålsat sind II".

Kom her!!!

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: HP 2, Fysisk Overlegen I

Beskrivelse: Det er dig der bestemmer og du er alt for vigtig, til at falde for et pistolskud. Med din overlegne styrke trækker du en underordnet og derfor mindre betydningsfuld person ind foran dig, så denne bliver skudt i stedet for dig.

Effekt: Hvis du bliver skudt med en pistol kan du trække en allieret (dvs. en person fra din egen gruppe) ind foran dig. Hvormed det er personen som du har trukket frem foran dig, som bliver ramt af pistolskuddet og går på 0 HP i stedet for dig.

Kommandere udøde 1-4

XP: 100, 75, 50 og 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst III (Necromanti), Sort sjæl I, 1-4I

Beskrivelse: Du kan kanalisere vældige mørke kræfter og kan animere døde kroppe somom de var manikingdukker.

Med denne evne kan du styre lige så mange zombier eller lignende uintilligente udøde, som du har niveau i Kontrollerer udøde. Du kan give dem kommandoer i korte sætninger, som de udfører efter bedste evne, men du kan ikke give dem komplekse ordre som "slå dem ned, men undlad at spise kvinderne".

Kommandere udød horde

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst IV (Necromanti), Sort sjæl III, kommandere udød IV

Beskrivelse: Dit tav på de udøde er overvælgende og de følger dit mindste vink. Med denne evne kan du kontrollerer alle uintilligente udøde inden for synsafstand, som beskrevet i kommandere udøde.

Kontrakt

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: For at kunne bruge dine evner (markeret med @), SKAL du have

- en skrevet kontrakt med dit byttes navn eller beskrivelse af byttet
- Kontrakten SKAL også være underskrevet af din klient (den person, der har udlovet en dusør)

En kontrakt varer kun en spilgang. Den skal derfor fornyes næste gang du kommer til Første Søndag, hvis du vil bruge denne evne.

Du behøver ikke at have evnen læse/skrive. For dig er det nok, at der er en, der har lavet kontrakten for dig. Men hvem tør også snyde dig?

Du kan have alle de kontrakter du måtte ønske pr. spilgang. Vær opmærksom på, at alle kan give dig en kontrakt. Men kun de kontrakter som f.eks. Weissburg udsteder er lovlige. Fanger du en person, der ikke er eftersøgte af nogen myndighed, begår du en forbrydelse, og man kan nu udstede en kontrakt på dit hoved.

Krigsmagiker 1-3

XP: 75, 400 og 600

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2, Akademisk viden I1-3 (Strategi og taktik)

Beskrivelse: For Du har tilbragt mange timer i universitetets fægteklub for gentlemen og ved nok hvordan man svinger et duellerings sværd. Med denne evne kan du som magiker bruge ét-håndsvåben så som sværd og økser. Skjolde og rustninger er dog stadigvæk uden for din formåen.

Med Krigsmagiker 2 får du adgang til at bruge et skjold og med krigsmagiker 3 får du mulighed for at bruge en let rustning (max. 4 RP).

Kujonens nag

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: 1

Beskrivelse: Du ved, at du ikke er den bedste til at kæmpe, og du hader det, hver gang nogen beviser det. Men du har andre måder end at rejse dig igen og tage en omkamp. Næh, dine hænder skal ikke besudles ved at røre en eller anden ussel bølle. Det har du folk til. Hævnen er sød.

Kommer du på 0 i kampånd kan du bruge 'Kujonens nag' mod den eller dem der tævede dig. Ved at betale en anden rolle 1 Guldkrone, kan du give denne rolle +1 ekstraordinært MRP, hvis rollen vil være din forkæmper og angribe dine overfaldsmænd. Du skal bruge 'Kujonens nag' samme spilgang som du blev overfaldet/tabte kampen. Din rolle skal for så vidt muligt være i nærheden af din forkæmper, når denne kæmper mod dine overfaldsmænd – for at du kan hovere forstås.

Lave lås 1-4

XP: 100

Evnetype: Basis, Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-4

Beskrivelse: Din fingerfærdighed er stor, og din tekniske snilde kender ingen grænser. Du kan fremstille låse, til skrin eller døre der forhindrer selv den mest ihærdige indbrudstyv i at få adgang til kostbarhederne beskyttet af din lås. Mangen en handelsmand i Kejserriget sover trygt, velvidende at dit arbejde beskytter ham og hans formue. Du kan med denne evne fremstille låse på det angivne niveau (1-4), denne kan sættes på en kiste eller dør.

Lick 1-3

XP: 175

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst IV (Necromanti), Sort sjæl I, Kommandere udøde II

Beskrivelse: Efter mange eksperimenter og søgen i ældgamle okkulte skrifter, har du endelige udvundet den kraft som ellers kun er forundt guderne selv! Du er stærkere end de ædle herre, adelen og præster og dem der er værre! Evnen lich beskriver din transmuttering om til en af de mest skrækindjagende sortkunstnere, som verden endnu har set, selve tilstanden kan også opnås via evnen "Forskning". A) Når du tager evnen første gang, laver du en Hokruks (som beskrevet under forskning), du kan ikke blive karakterdræbt, så længe krukken er intakt, men hvis hokruksen åbnes karakterdræbes du øjeblikkelig. B) evnerne førstehjælp og kirurgi virker ikke på dig længere. C) Hvis ikke du allerede har taget formularen Magiskmissil "dødsskade" så får du den, fremover kan du ikke kaste andre typer af magiske missiler. D) Hver gang du tager evnen, får du adgang til en række nye evner. For at kunne stige et niveau, skal man have alle evnerne markeret med * i det foregående niveau.

Lick 1

Fysisk overlegen I*
Immun til gift I*
Tykhudet I*
Sort sjæl II*

Lick 2

HP 1
Fysisk overlegen II-VI
Immun til gift II*
Sort sjæl III*
Tykhudet II*

Lick 3

HP 1-2
Kommandere udød horde
Tykhudet III
Regenerering
Ranalds velsignelse

Evner - XP

Livvagt 1-3

XP: 100

Evnetype: Basis, Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-3

Beskrivelse: Du er trænet i at beskytte andre, og formår professionelt at stå inde for deres sikkerhed. Du kan blive hyret af en klient, der ikke må følge krigerstien, til at beskytte vedkommende. Så længe dine handlinger direkte beskytter klienten får du +1 Morale point (MRP). Dette stiger til niveau to får du +2 MRP og på niveau tre får du +3 MRP. Man får således ikke de/det ekstra MRP hvis man deltager i en større styrke der forsvare f.eks. Byen, heller ikke selv om ens klient er i byen. En klient kan godt have mere end en livvagt.

Loyalitet

XP: 125

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Med denne evne kan du have et ekstra morale point. Dvs. et menneske kan have op til 4 MRP, mod normalt kun 3 MRP.

Læse/Skrive Reikspiel

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: De fleste indbyggere i Kejserriget kan hverken læse eller skrive, men du er med blandt den lille skare af folk, der har brudt ordenes gåde og tillært jeg disse evner. Når man har knækket denne gåde, kan man kun se tilbage med foragt, på de uoplyste ignoranter, der ikke begriber hvad der gemmer sig af underværker på de tæt beskrevne sider. Med denne evne kan du læse og skrive alle tekster der er på dansk.

Læse/Skrive runer

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Læse/skrive Reikspiel, sprog (dværgenes sprog)

Beskrivelse: Du har efter måneders studie af ældgamle skrifter, brudt sprognøglen til dværgfolkets oldtids runer. Runerne emmer af en kraft du kun er begyndt at sanse. Allerede nu springer fabler, vidundere og fantastiske heltesagn frem af tegnene. Du fornemmer kraften i dem, og ved at runerne er mere end de ser ud. Med denne evne kan du læse og forstå

runer. (Det anbefales at printe et runealfabet ud).

Kræver at rollen kan evnen 'læse/skrive'.

Magi. Charme 1-2

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: 1-2

Beskrivelse: Du kender alle knebene, hvornår man skal tale dem efter munden, hvornår man skal opmuntre dem eller stikke til dem med en ondskabsfuldhed, der sender dem i et frit fald ned af den sociale rangstige. Denne evne sætter dig i stand til at charmerer en person. Du skal have talt i venskabeligt lag med offeret i 10 min. herefter ligger du hånden på vedkommende og siger "magi: charme", derefter forklarer du offeret, at denne ser dig som sin meget gode ven den næste time. Det er dit ansvar at formidle besværgelsens effekt til dit offer.

Ofret kan ikke huske at denne evne er blevet brugt mod det. Undtaget hvis ofret er immun til evnen, så er ofret velvidende med hvad der er sket!

Besværgelsen kan bruges det antal gange om dagen, som du har i evnen. Har du f.eks. "Magi: Charme 2/dag", kan du bruge denne evne to gange om dagen.

March sang 1-3

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du er en dygtig musikanter og din musik kan vende nederlag til sejer og sende selv hærdede krigere i knæ. Som musikanter i et regiment er det dig der slå march'ens takt and og støtter krigerne i den svære tid lige før slaget for alvor bryder løs. Hvis du marcherer med en gruppe krigere på vej ud til kamppladsen spiller for dem i mindst 10 min., får alle i gruppen 1 MRP. Denne evne kan bruges én gang pr. spilgang for hver gang man har evnen.

Meditation

XP: 50

Evnetype: Basis, avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-max

Beskrivelse: Du har opnået en særlig sindstilstand, hvor du via en dyb trance kan ligge verdens besværligheder og konflikter bag dig, og på den

måde genvinde en del af den kraft og energi, som normal tager flere uger at få igen. Du kan meditere (se magisættet) og genvinde nogen af dine MP. Man kan i løbet af en spilgang maksimalt genvinde et antal MP svarende til sit niveau i meditation (dvs. 1-5 MP).

Speciel: Man kan ikke have højere i meditation end sit maksimale antal MP divideret i 2. dvs. har man 10 MP kan man have op til meditation 5.

Menneskehænder 1-2

XP: 75*

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst IV (Heraldik), Hofsnog I

Beskrivelse: Du har mange forbindelser og er ikke bleg for at bruge dem, et venligt ord i det rette øre og du kan få selv den tåbeligste bonde ansat i en velanset stilling. Med denne evne kan du anbefale 1 hhv. 2 andre spillere til en lensherre, hvis disse to er riddere eller bliver udnævnt til det i løbet af spilgangen, tæller det som om de har evnen "Ædel karakter". Dvs. det koster kun 1 guldkrone i stedet for 2 at have dem som riddere.

* Roller på karrieren "Ridder af indercirklen" kan købe evnen til 50 xp i stedet for 75xp, til gengæld kan de kun bruge evnen på deres væbner. Dvs. hvis en lensherre anderkende at rollen er væbner, får denne alle "evnerne" for at være ridder, men får kun titlen "væbner".

Mestre én niveau x formular

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Mestre ynkelig magi I, samt mestring mindst to formularer på niveauet under den formular, som man ønsker at mestre, hvis den er på niveau 3 eller højere.

Beskrivelse: Efter mange års flittigt brug af magiens ædle kunst har du fundet en række formularer, som du mestre særligt godt. Disse formularer er nærmest som en forlængelse af dit eget væsen og du kan kanalisere dem igennem dig så let som det åndedrag. Magikeren kan kaste den valgte formular, som om den var et niveau lavere. Fra og med niveau 3 skal man mestre minimum to formularer på niveauet under den formular, som man vælger. Dvs. hvis man vil mestre en niveau 3 formular skal man allerede have mestret to niveau 2 formulare. Man kan tage denne evne flere gange, hver gang påvirker den en ny formular og man kan således ikke sænke en formulars niveau mere end én gang.

Speciel: sand magi koster altid MP, hvorved ingen formularer kan ikke sænkes til lavere end niveau 1.

Mestre Helende bønner 1-2

XP: 125

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden IV (Religion), Indoktrineret, Gudsevne II

Beskrivelse: Du fik i din tidlige barndom en åbenbaring og din gud taler stadigvæk til dig i drømme. Når du besøger en sygeseng rejser den syge sig fra sit leje på tredjedagen, du kurerer de blinde, giver de lamme bevægelsen igen og helbreder den spedalske. Med denne evne er der ikke længere noget loft på det antal af formularen "Helbredende formular" eller "Åndernes Helbredelse" som du kan kaste. Dvs. hvor du før kunne kaste op til dine MP+2 dagligdags bønner, tæller formularen "Helbredende formular" ikke længere med i regnskabet og du kan i princippet kaste et uendeligt antal af den hver spilgang, men ikke mere end én gang pr. spiller pr. kamp. Med "mestre helende bønner II" må du vælge endnu en af dine dagligdags bønner (niveau 0 formular), som du mestre og dermed ikke har noget maksimum på det antal af gange du kan kaste formularen hver spilgang

Mestre sort magi

XP: 200

Evnetype: Avanceret,

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskunst IV (Necromanti eller dæmonologi), Akademisk videnskunst IV (magi), Sort Sjel III

Beskrivelse: Du er en af de få mester necromancere, hvis udøde fødder betræder den gamle verden. U svøber den sorte magi omkring dig, lige så let som herremanden svøber en kappe om sin skulder! Alle de formularer du kender, som har evnen "Geheimnischnacht" koster 1 MP mindre at kaste. Dog kastes de minimum som en niveau 0 formular.

Mestre ynkelig magi 1-2

XP: 125

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden IV (magi), mindst fem niveau 0 formularer.

Beskrivelse: Du har studeret magiens inderste væsen, og udført alle de store ritualer. Den ynkelige magi, som kun er en skygge af den sande magi, er lige så naturlig for dig, som at gå

hen af gade eller trække vejret. Nå hæver et øjenbryn, slår lynet ned; når du hvifter med hånden; ligger vindene sig og når du rører den syge; bliver denne rask!

Niveau I: Når du har fået denne evne, fordobler du dit daglige antal af Ynkkelige formularer dvs. du kan nu hver spilgang kaste 2 * dine MP + 4 formularer.

Niveau II: Du har ikke længere noget maksimum på, hvor mange niveau 0 formularer du kan kaste. Dvs. hvor du før kunne kaste dine 2* MP+4 formularer gratis, kan du nu i princippet kaste uendeligt mange niveau 0 formularer.

MP (Magi point)

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: I1-x

Beskrivelse: Repræsenterer den mængde af energi som en magikyndig kan trække på, hver gang evnen tages får den magikyndige et ekstra magi point pr. spilgang

Nag

XP: 75

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Bliver du af en eller anden grund udplyndret (dvs. bliver gennemsoget og bestjålet), bærer du nag. Møder du en eller flere af de, der har bestjålet dig, får du +2 ekstraordinære HP. Disse HP kan kun bruges én gang, og denne evne skal bruges samme spilgang, som du blev bestjålet.

Nederlagets fortvivlelse

XP: 50

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har kæmpet så meget og trænet din evner til det yderste, at nederlag til kujoner og lignende i ærlig tvekamp er utænkeligt...

Taber du en tvekamp på våben (ikke nævekamp) mod en rolle fra enten 'Lærd' eller 'Slyngel' stierne mister du alle dine krigerevner i to timer – du mister også de HP du har fået via din krigersti. Du beholder dog evnen 'Bruge rustning'.

Orden 1-2

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: HP 2, Bruge rustning

Beskrivelse: Langt om længe er du blevet optaget i en af kejserrigets ældgamle ridderordener, med alt den ære og respekt der følger med. Hver gang man tager evnen "Orden", får man mulighed for at købe alle de evner, som er inden for ordenen (nøjagtigt somom man havde lavet et karrier skifte). Anden gang man tager evnen, vælger man en ny orden og får adgang til at tagen dens evner. Det kræver niveau 1 evnen i en orden, for at man kan tage niveau 2 evnen, og ligeledes kræver det alle niveau 2 evnerne i ordenen før man kan tage niveau 3 evnen.

Ordener

Mod

Niveau 1: Frygtløs I

Niveau 2: Beskyttende skind

Niveau 3: Frygtløs II

Religion

Niveau 1: Loyal

Niveau 2: Indoktrineret

Niveau 3: Fanatiker I

Udholdenhed

Niveau 1: Fysik ovelegen III

Niveau 2: Fysisk overlegen IV-VI

Niveau 3: Regenerering

Protektor

Niveau 1: Loyal

Niveau 2: Beskytter II

Niveau 3: Livvagt III

Belæst

Niveau 1: Sprog I

Niveau 2: Akademisk viden I-IV (én valgfri)

Niveau 3: Forkæmper I og karrierer exit:

Akademiker

Pas på herre

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Hvis din klient (livvagter) eller officer (provins soldat) bliver beskyttet med en kanon eller en pistol, kan du råbe "Pas på herrer" og kaste/stille dig ind foran vedkommende, hvorved du tager kuglen for din klient/officer. Du bliver ramt og går på 0 i Kampgejst som beskrevet i

Evner - XP

reglerne, mens din klient/officer kan gå derfra uden men.

Puppenfører

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: 1

Beskrivelse: Du er din herres trofaste rådgiver. Det er dig, der har hans øre, og det er dig, der kommer med de forslag der bærer mest vægt, det er dig man skal lytte til. For du er magten bag magthaverne. Din indflydelse i riget kender ingen grænser. Det er dig, der er dukkemesteren, og når du hiver i snorene, gør de andre, som du vil det.

Du har derfor én ekstra stemme i borgerrådet, og du er også automatisk med i handelslaugsrådet, hvor du har én stemme (din rolle tæller ikke med mod det maksimale antal personer, der må være i handelslaugsrådet).

Prædikan

XP: 125

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Degn/Kirketjener, Akademisk viden II, Bedrevidende.

Beskrivelse: En dygtigere taler skal man lede længe efter, når du holder messe er kirken så fyldt at folk må stå op på helt ud på gaden for at høre med. Både fyrster og adelige må bøje din visdom når du udfolder dine talemåter og får varmet stemmen op.

Du kan med denne evne lave et religiøst ritual/messe og få MP ud af det:

Fællesbøn (1-5 deltagere) 1 MP

Prædike (6-10 deltagere) 2 MP

Gudstjeneste (11-20 deltagere) 3 MP

Messe (+21 deltagere) 5 MP

Specielt: Du kan ikke lave mere end ét af disse ritualer i løbet af en spilgang, og du kan ikke lave andre ritualer (der genererer MP eller kaster ritual formularer) hverken før eller efter dette ritual.

Ranalds velsignelse

XP: 125

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du er nu blevet så god og har overlevet så længe som et af det etablerede samfunds banemænd. Alle dine tricks du har måttet ty til gennem livet har gjort at du kan mærke mulighederne når de byder sig. Det

siges, at på dit erfaringsniveau fatter selv guden Ranald interesse for dig og dine gøremål. Måske du kunne udnytte det...? Du kan derfor have din races maksimale HP med +1. Du får ikke et HP du kan bruge nu. Men har din race et maksimum på X HP, hæves maksimum nu til X+1.

Race HP 1-2

XP: Special

Evnetype: Bais, Avanceret

Rollekarakteregenskab: Race: ork

Beskrivelse: Du har overlevet længe i et samfund der er hårdt og brutalt, men styrken flyder i dit blod og du bliver stærkere for hver dag der går. Hver gang de får evnen, får de 1 helbredspoint (HP). Denne evne kan kombineres med evnen "HP". Så har man Race HP 2" og "HP 2" får man i alt 4 HP, ud over sin basis. Evnen kan ikke købes for xp, men orkerne får evnen gratis, når de skifter karrierer.

Rette runeskrift

XP: 250

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Læse/skrive runeskrift, Ingraverer runer, Akademisk videnskunst II (Historie)

Beskrivelse: (Kræver "Indgraver runer"): Med denne evne kan du rent faktisk fjerne effekten af runer på en genstand. Du kan sågar påføre nye runer på genstanden. Fjern læderet fra genstanden, der viser, at der er runer på den. Det kræver en smedje eller lignende at fjerne runer fra en genstand, og det tager 10 min. Denne evne kan kun læres af en dværg. Det koster 30 GP at rette i runeskrift

Ritualmester 1-3

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden IV (magi), Cirkelleder

Beskrivelse: Du er en sand mester inden for ritualernes ædle kunst og dine mange timer i tællelysets skær med at påkalde ånder, forbande dine fjender og kreerer forunderlige artefakter har endelig båret frugt og verden ligger åben for dine fødder. Med denne evne kan du mestre én og senere flere ritualer. Magikeren vælger ét af sine ritualer, hver gang denne udfører ritualbidrager magikeren med I-III MP ekstra, udover dem denne selv kanalisere ind i ritualet.

I: Magikeren vælger ét primært ritual, for hver niveau magikeren har i Ritualmester, bidrager denne med 1 ekstra MP til sit primære ritual.

II: Magikeren må vælge ét sekundært ritual, hvis magikerens niveau i ritualmester er n, så bidrager denne med n-1 ekstra MP til sit sekundære ritual.

III: Magikeren må vælge to tertiære ritualer, Magikeren bidrager med 1 ekstra MP til sine tertiære ritualer.

Speciel: Disse MP er ekstraordinære og kan dermed overskride et evt. maksimum antal MP, som en magiker kan byde ind med i et ritual eks. Kanalisering.

Speciel: Ritualmester evnen kan uanset graden ikke give flere MP til et ritual end magikeren selv donerer.

Rustningskendskab 1-3

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Beskrivelse: Du ved hvordan du skal skræddersy din egen rustning, og du ved præcis hvordan den skal sidde, og hvordan man skal kæmpe i den.

Hver gang du stiger et niveau må du vælge én af nedenstående effekter:

- Dit racemaksimum for RP stiger med 1 eks. *er du menneske stiger dit racemaksimum fra 8 til 9 rustnings point.*
- Din samlede rustning giver dig +1 RP mere end den normalt ville have gjort. eks. *har du en brystplade og slagkøfte på giver de tilsammen 1 RP mere end de normalt ville have gjort dvs. i alt 5 RP.*

Man kan tage den samme effekt mere end en gang eller kombinerer version a) og b) som man vil, men når man har truffet et valg kan det ikke laves om.

Eksempel: Tager man udelukkende mulighed a) stiger ens racemaksimum med 3 RP, dvs. en ork vil forøge sit racemaksimum for RP fra 10 til 13.

Eksempel: Tager man udelukkende mulighed b) stiger det antal RP man får for sin samlede rustning med i alt 3 RP. dvs. har man brystplade og slagkøfte på får man i alt 7 RP for sin samlede rustning.

Sande bønner: Niveau x

XP: Niveau 1: 50 XP
Niveau 2: 75 XP

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2, Niveau 1 Kræver Akademisk viden (religion) 2 og Niveau 2 kræver Akademisk viden (religion) 3.

Beskrivelse: Du kan påkalde din guds kraft og udfører mirakler som der vil blive talt om længe efter din død. Evnen kan tages flere gange og hver gang får adgang til en formular på et af de niveau'er du har adgang til. Denne første formular du vælger på et givent niveau skal tages fra listen over din guds formularer, resten af gangene kan der frit vælges imellem formularerne på din guds formular liste og listen over generelle formularer.

Selvkontrol

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden IV (Magi)

Beskrivelse: Efter mange års arbejde med at kanalisere de magiske vinde har du opnået en stor selv kontrol og de signaler du udsender. Du kan selv bestemme hvilken farve din aura har. Normal har man et blå armbånd på, hvis man er påvirket af en beskyttende formular, et rødt, hvis man er påvirket af en styrkende formular og et sort hvis man er forbandet. Med denne evne kan man

1) undlade at markere formularer man kaster på sig selv med et armbånd

2) frit tage et hvilken som helst farve armbånd på (blå, rød og sort), somom man var påvirket af en længerevarende formular.

Uanset hvilke armbånd man har på eller ikke har på kan man stadigvæk kun være påvirket af én styrkende formular (markeres normalt med rødt armbånd) og én beskyttende formular (markeres normalt med blå armbånd).

Sigurd troende

XP: 100

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Race: Goblin eller ork.

Beskrivelse: Du er fast overbevist om at guden Sigurd holder hånden over dig. Sigurd er en fisk og derfor er du særligt tæt på din gud når det regner eller der falder sne.

Effekt: du får +1 MRP når det regner eller der falder sne.

Skadesreduktion

XP: 200

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Fanatiker II, Indoktineret, HP 1

Beskrivelse: Du har overlevet utallige slag og selv om enden nærmer sig og du kan tælle antallet af dage, som verden har tilbage før dommedagen, kan tælles på din hånd. Alligevel har Morr ikke taget dig til sig endnu! Trods utallige selvpåførte piskeslag, marcher tværs gennem riget og kampe mod de unævnelige har Sigmar holdt hånden over dig. Hil Sigmar hvor frelser, enden er nær, red dig selv, slut dig til vores sag og... Med denne evne har du mistet den sidste rest af selvopretholdelse og du falder ikke i kamp før det endelige stød fælder dig og sender dig til Morr's rige. Du tager 1 mindre i skade af at blive ramt med et våben på torsoen/kroppen. Dvs. i stedet for at tage 3 skade af at blive ramt på kroppen, tager du nu kun 2 i skade. Denne evne gælder dog ikke over for ild (røde magiske missiler, latex fakler m.m.), som pacificerer evnen i 5 min. dvs. man tager almindelig skade (1 i arm/ben, 3 i kroppen) og de næste 5 min. tager man 3 i skade i kroppen som normalt.

Specielt: Evnen virker kun vis man hengiver sig i gudernes vold og ikke henlader sig på andre former for beskyttelse. Således kan man ikke gøre brug af evnen "Skadesreduktion" så længe man bære rustning.

Skriftklog

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Læse/Skrive Reikspiel. Akademisk viden I (Historie)

Beskrivelse: Du er velbevandret i okkulte skrifter og hemmelige dokumenter. Du kan bruge magiske skrifter og kaste magi'erne derfra, samt bruge MP fra "Magiske kookoner" til at aktiverer magiske genstande.

Skrive magisk skriftrulle

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Læse/Skrive Reikspiel. Akademisk viden II (Magi eller religion)

Beskrivelse: Du har tilbragt talløse timer i biblioteker blandt skriftruller og mølædte bøger og har et bredt kendskab til den magi der kan huses i disse gamle dokumenter. Med denne evne kan du skive en magisk skriftrulle over en af de formularer du kender. Formularen kan

senere kastes fra skriftrullen ved at læse den højt og rive skriftrullen over. Formularen kan kun kastes af en magikyndig fra samme sti som dig selv (magiker eller præst) eller en karakter med evnen skriftklog. Formularen koster ét MP mere at kaste på denne måde, samt blæk (svarende til en alkymistingrediens). – Det skal stå tydeligt på skriftrullen rent offgame, at den skal rives over efter brug, så den ikke forveksles med en "Magisk skrift" fra magisættet. – Desuden skal der stå dato på skriftrullen, idet den kun kan bruges i spilgangen hvori den skrives eller i den efterfølgende spilgang.

Snigmord

XP: 300

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Åbne lås 1, Bonk.

Beskrivelse: Du er lydløs og listig som en skygge, og mange handelsmænd sover uroligt ved tanken om, at det var deres strube, du kunne snitte over i nattens mulm og mørke. Du med denne evne i stand til at begå snigmord, som står beskrevet i afsnittet "Snigmord".

Sort sjæl 1-8

XP: niv.1-3: 50xp, niv. 4-8 kan ikke købes.

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (Necromanti eller dæmonologi)

Beskrivelse: Du er velbevandret i det okkulte og efter mange års arbejde er du begyndt at kunne mærke hvordan din viden om det overnaturlige får dig til at fjerne dig mere og mere fra din menneskelighed, for jo mere man kigger ind i mørket, jo mere kigger det tilbage på én. Som alle andre sande sortkunstnere risikerer du at ende dine dage på bålet, hvis du bliver opdaget, men med de ufattelige kræfter som nu ligger åbne for dig, skal du nok feje dine fjende af banen! Med denne evne får du adgang til at lære formularer markeret som "Sort magi" på samme eller lavere niveau, som dit niveau i Sort sjæl. Derudover bliver du overfølsom overfor effektordet "Hvile", alt efter hvor korrumperet du er:

Sort sjæl 1: Bliver der kastet formularer med effektordet "Hvile" direkte på dig mister du 2 HP.

Sort sjæl 2: Hvis formularer med effektordet "Hvile" kastes direkte på dig mister du 3 HP og skal flygte, somom der var kastes effektordet "Frygt" på dig.

Sort Sjæl 3: Hvis formularer med effektordet "Hvile" kastes direkte på dig mister du 3 HP og besvimer. Hvis det kastes i nærheden af dig mister du 1 HP (høre afstand).

Speciel: Sort Sjæl 4 og højere

Det er ikke muligt at købe evnen højere op end 3, men visse effekter så som formularen "Gavnlig mutation" eller ritualet "Omnipotentiam" kan hæve ens niveau af "Sort sjæl" til et højere niveau.

a) Kastes formularen "Hvile" direkte på én mister man ligeså mange HP, som sit niveau i "sort sjæl".

b) Man er til gengæld så mægtig, at man ikke mister nogen HP, hvis "Hvile" kastes i nærheden af én og man ikke hverken besvimer eller flygter hvis den kastes direkte på én.

c) For hvert niveau af sort sjæl over niveau 3, får man én lille mutation (se nedenfor).

Mutationer

Det kunne være i form af:

- Én farvet kontaktlinse.
- På limede lange sorte spidse negle.
- Gule rådne tænder (Tandlak).
- En stor bums på næsen (af latex o.l.).
- Små horn.
- Mentale mutationer (kontakt GM).

Man muterer IKKE til ukendelighed og bliver ikke pludselig til en bæstemand, for mutationerne sker langsomt og de tager flere år om at udvikle sig.

Eksempel

Klaus har "Sort sjæl" på niveau 5:

- a) Han mister 5 HP, hvis der kastes "Hvile" direkte på ham.
- b) Kastes "Hvile" på andre i nærheden af ham er han ikke påvirket.
- c) Han har to små mutationer i form af: Rådne tænder (tandlak) og Grålig hud (sminke).

Stammer det høje niveau af "sort sjæl" fra "Gavnlig mutation", aftager effekten når formularen ikke virker længere (inklusiv mutationen, som forsvinder ved spilstop).

Specialevåben (Bue)

XP: 150

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har jaget i skovene med bue og pil lige så længe du kan huske. Du kan bruge specialvåbnet "bue".

Specialevåben (Kædevåben)

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Kræver godkendelse fra spilleleder*

Beskrivelse: Du har længe trænet med kædevåben og har omsider mestret deres brug, så du kan anvende dem i kamp, uden at gøre skade på dig selv.

Du må bruge Kædevåben.

Speciel: Denne evne kræver GM-godkendelse af både 1) det pågældende kædevåben og 2) den der ønsker at bruge kædevåbens evner til at håndtere våbnet forsvarligt.

Specialevåben (Pistol)

XP: 175

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Med din tekniske viden har du løst gåden om denne tids største teknologiske vidunder, Pistolen. Dette livs farlige våben, der med brag, ild og røg, kan tage livet af selv den hårdeste kriger, er inden for din rækkevidde, alt du behøver er, at købe et af disse vidundere i den nærmeste by, og få den bragt hertil. Du må med denne evne bruge pistoler, som beskrevet tidligere i sættet. I spillet koster det 150 Guld kroner at anskaffe en pistol, samt omtrent 2 Guld kroner at købe krudt og kuger til et skud.

Specialevåben (To-håndsvåben)

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har mestret de tunge to-håndsvåben og svinger dem så elegant som en danser og men så tungt som en færdhammer. Du må bruge et To-håndsvåben.

Speciel: Husk at våbnet skal have en hvis størrelse for at blive godkendt som to-håndsvåben, spørg en våbenkontrollant eller en GM hvis du er i tvivl.

Special importør

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Handel II

Beskrivelse: Med evnen "Special importør" kan den handlende laves sig en fast forbindelse eller leverance af en bestemt handelsvarer. Dermed importerer den handlende hver spilgang én fast ting fratabel 2, blandt de handelsvare som den handlende kan tage med. Special importør virker sideløbende med evnen "Handel 1-4" og de to evner har ikke anden indflydelse på hinanden, end at ens niveau i evnen "Handel" sætter grænsen på hvad man kan importere med evnen

specialimportør. Se "Handels og ingeniør" sættet for mere info

Eksempel:

Tager den handlende evnen: "Special importør (1 ressource: Marker, plante eller træ) " og har evnen "Handel 2" får den handlende hver spilgang enten én mark-, plante- eller træ ressource, samt én valgfri handelsvarer, som denne kan sælge.

Sprog

XP: 50

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Læse/skrive Reikspiel

Beskrivelse: Du er en belæst og hverden ligger åben for dine fødder, du taler indtil flere sprog flydende som var du indfødt og kunne fungerer som tolk overalt i Kejserriget, hvor du ville tjene en fyrstelig hyrer. Hver gang du tager denne evne, kan du læse og skrive et sprog fra nedenstående liste, evnen kan tages flere gange og hver gang vælger man et nyt sprog.

Sprog:

Arabisk

Bretoniansk

Dværgenes sprog (3 dialekter: Bjerg, bakke og oldtids)

Elvernes sprog (3 dialekter: Høj, mørk og skov)

Gammel sylvansk

Nordisk

Stormester 1-2

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskaber: I1-2, Niveau 3

Formular, Totemfokus III, Giftblander II, Immun til gift II

Beskrivelse: Som en af de mægtigste shamaner i nyere tid strømmer unge shamaner til fra nær og fjern for at søge din visdom. Du har i tidens løb tillært dig en række triks og får adgang til at købe en række evner, alt efter om du følger store eller lille Waargh

Store Waaargh

Niveau 1

- Beskyttende skind
- Immun til gift III
- Tykhudet I
- Velsignelse I

Niveau 2

- Indre styrke I
- Mestre ynkelig magi I
- Tykhudet II
- Velsignelse II

Lille Waaaargh

Niveau 1

- Beskyttende skind
- Mestre helbredende bønner
- Helgen I-II
- Troldetæmmer I

Niveau 2

- Helgen III
- March sang I
- Mestre ynkelig magi I
- Selvkontrol
- Troldetæmmer II

Støbe kugler og importere krudt

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Dit kendskab til mineralerne i Kejserriget sætter dig i stand til at producerer krudt til pistoler. Dette er et farligt hverv og mangen en uagtsom ingeniør har måtte lade livet, fordi en lærling har forsøgt at producerer krudt. Dermed markerer evnen til at lave krudt en milepæl i din kunnen som ingeniør. Du kan med denne evne producerer/sælge ammunition til pistoler, det koster 2 Mark at producerer en kugle og krudt til at affyrer pistolen en gang. Denne evne sætter dig dog ikke i stand til selv at bruge pistolen...

Stålsat sind 1-2

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2

Beskrivelse: Du er stædig og urokkelig af sind og er ikke bleg for at give udtryk for dine holdninger! Du er hverken til falds for penge, fornuft eller trusler, for du har din mening og den står du fast på! Med denne evne bliver du immun til alle "Charme" effekter, på niveau 2 bliver du også immun til "Ordre" formularer.

Svineheld

XP: 200

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Af en eller anden grund, er du bare svineheldig. En gang pr. spilgang kan du ignorere et (1) slag fra et våben. Denne evne kan ikke beskytte dig imod: 'Bonk', 'snigmord', pistolskud eller magi.

Når du bruger evnen skal du sige det på en måde så spillet ikke brydes (du skal bl.a. sige det, så folk ikke tror, at du snyder med de slag

du rammes af): Sig f.eks. "Ha-ha, elendige tåbe. Randal holder med de heldige"...

Hav gerne en lykkeamulet på dig, som alle kan se, og som de ved er din lykkeamulet (det kan være en harefod eller lignende).

Syning

XP: 50

Evnetype: Avanceret,

Rollekarakteregenskab: Hunkøn

Beskrivelse: Du broderer sammen med de andre hoftedamer og mens nålen går daner over sytøjet udveksles de nyeste sladderhistorier.

Med denne evne kan du enten sætte rygter i spil omkring en person via spillederne, eller få adgang til noget af personens baggrundshistorie. Man kan bruge evnen på én spiller pr. spilgang.

Totemfokus 1-3

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden II (magi)

Beskrivelse: Dette er evner du får, ved at lave en pagt med en ånd fra ånderiget. Shamaner kan ikke tage kontakt til flere ånder, end det niveau de har i Totemfokus. Hver ånd kræver desuden en særlig betaling for at låne shamanen sine kræfter, samt en lille ceremoni som udføres og opdigtes til lejligheden.

Efter ceremonien låner den påkaldte ånd sine evner til shamanen resten af spilgangen. Shamanen behøver ikke at vælge den samme ånd hver spilgang, selvom de har for vane at påstå, at de altid har haft et særligt bånd til netop den ånd de har påkaldt. Shamanen kan låne kræfter fra lige så mange ånder, som de har niveau i totemfokus, og det er muligt at vælge ånderne markeret med *, mere end en gang.

Gorks/Morks hånd*

Du har lavet en pagt med en krigsånd, om at dø på slagmarken i stedet for på sygeleget. Du får evnerne "Immun til Gift I-II", har du begge disse i forvejen får du evnen "Immun til gift III".

Betaling: Du må ikke flygte fra en kamp eller konflikt resten af spilgangen.

I pagt med naturen*

Du har et særligt godt forhold til ånderne i naturen, der giver dig råd og vejledning. Du kender én niveau 0 formular ekstra resten af spilgangen.

Betaling: Du skal hver spilgang du påkalder denne ånd ofre 1 MP til skovånderne.

Rituelle ar

Du har hver aften siddet og ridset rituelle symboler ind i din egen krop! På den måde har du inviteret ånderne til at tage bolig i dig og er blevet immun til mindre knubs og skavanker. Du får evnen "Stor og dvask" og bliver dermed immun til bonk og snigmord.

Betaling: Din megen ridser i huden har svækket din krops resistens og du er ikke længere immun til nogen former for gift.

Stammedans

Ved at danse en stammedans og påkalde åndernes kraft er du i stand til at uddrive onde ånder fra andre skabningen. I praksis er du i stand til at bruge formularen "Ophæve" uden at skulle bruge MP på det. Denne evne kan bruges så mange gang Shamanen ønsker det.

Betaling: Du må ikke spise kød resten af spilgangen, men må leve af bær, rødder og anden plante føde.

Stammeældste*

Du er vis for en ork at være, og er i exceptionel god kontakt med dine forfædrende ånderne. Du kan genvinde 2 MP mere ved at mediterer, end du normalt kan.

Betaling: For at holde sammen på stammen støtter du altid den siddende leder.

Vild ork*

Du lade dig rive med i krigsdansens hysteri og hvirvler med i suset af den skare af ånder, som sværmer om jer mens i danser jeres krigsdans. Du bliver fyldt op med energi og kan dermed bedre beskytte dig selv i løbet af dagen: Du får +1 ekstraordinært MRP hvis du bliver påvirket af en beskyttende formular, dvs. den form for magi, der markeres med et blåt armbånd.

Betaling: Du skal have malet en diskret blå krigsmaling i ansigtet, og forsøge at erhverve eller opildne andre vildorker.

Viljestærk*

Din vilje er stål skarp og stærk som en okse! Og du kan uden videre ryste selv magtfulde besværgelser af dig. Du er i stand til at kaste ophæve formularen på dig selv. Er du goblin får du desuden evnen "charmere ork 1", denne udgave af evnen kan bruges 1 gang pr. spilgang.

Betaling: Det tærer på din styrke at tænke så meget, og du mister 1 HP resten af spilgangen.

Tusindkunstner 1-2

XP: 25+evnens pris.

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har hutlet dig igennem livet, og har samlet mange fiduser op på din vej. Du må frit vælge en evne fra en basisklasse, som du ikke har nogen evner inden for. På karakterarket sættes kryds i både tusindkunstner og den valgte evne, hvorefter der betales 25xp for tusindkunstner, samt det antal xp den valgte evne koster.

Tykhudet 1-3

XP: 125, 150, 175

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk videnskundst IV (Videnskab, Natur eller Necromanti)

Beskrivelse: Du har igennem en lang forsøgsrække med sæere drikke og eliksirer for at styrke dit helbred, mange farefulde rejser ind i den dybeste del af skoven eller ved udførsel af unævnelige ritualer, styrket din hud, så den er så sej og stærk som læder. Med denne evne får du +1 i RP for hver niveau i Tykhudet.

Troldetæmmer 1-2

XP: 75 og 125.

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har længe arbejdet med troldene og har efterhånden fået en hvis indflydelse på dem, og kan beroliger trold hvis der kastes ild på den eller den på anden måde bliver forskrækket

Niveau 1: Trolden beholder den gavnlige effekt af de tre evner: Troldehud, bjergtroldehud eller skovtrolde (tager 2 i skade ved at blive ramt i kroppen og 0 i arme/ben), selvom den har taget skade af ild eller på anden måde midlertidigt har mistet evnen (skovtrole mister deres evne, hvis de kommer uden for skovbrynet). Dette kræver at shermanen står side om side med trolden dvs. indenfor 2 meter.

Niveau 2: Hvis du kaster "Morks pels" på en trold, får den evnen "Fanatiker I-II", dvs. den får +2 MRP yderligere og ser dig som sin meget gode ven.

Velsignelse 1-2

XP: 125

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-2, Akademisk viden III (religion), Gudsevne II

Beskrivelse: Du kan påkalde din guds kraft og velsigne en anden spiller, så guden våger over modtageren af velsigenelsen. A) Denne evne

kan bruges én gang i løbet af spilgangen og hvert niveau i den giver dig mulighed for at genkaste en besværgelse over den velsignede, som du allerede har kastet på vedkommende én gang tidligere i spilgangen. B) Derudover tæller den dagligdags bøn "Helbredende bøn" ikke med i dit forbrug af dagligdags bønner, når du kaster den på den velsignede. C) Har den velsignede spiller evnen "Fanatiker" får vedkommende altid glæde af evnen, somom denne havde en beskyttende besværgelse over sig hele spilgangen.

Vækkelsesmøde 1-4

XP: 150

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Indoktrineret, Akademisk viden (Religion) III.

Beskrivelse: Ved at holde en trofast skare af troende i hænderne mens I sidder omkring et bordet, kan du dele din guds kraft med cirkelen, når du påkalder gudens opmærksomhed. Hvis du og et antal deltagere svarende til dit niveau i vækkelsesmøde holder hinanden i hænderne og danner en sluttet ring mens du leder bønner, bliver alle i cirkelen påvirket af formularen. Formularer koster sin normale pris i MP for hver 2 deltagere i cirkelen rundet op. Eks. er der 3 deltagere koster en niveau 1 formular 2 MP og påvirker alle tre. Vækkelsesmøde kan bruges på dagligdags bønner og niveau 1 bønner, og præsten tæller ikke imod det maksimale antal deltagere (men med i MP prisen).

Våbenspecialist 1-2

XP: 100

Evnetype: Basis

Rollekarakteregenskab: -

Beskrivelse: Du har mestret brugen af dit våben og kun få mænd kan kalde sig din ligemand hvad duellering angår. Du får +1 til +2 MRP når du bruger den valgte våbentype i kamp. Våbentyper: Daggert/kniv, kædevåben, stagevåben, stav, sværd, økse, eller tohåndsvåben.

Zweihänder

XP: 225

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Våbenspecialist II, Specialevåben (Tohåndssværd), Rustningskendsskab II
Kostume krav: Jakke med puf-ærmer eller tilsvarende fornemt tøj, samt en pladerustning

Evner - XP

der giver mindst 3 RP eller rustning der fører én på sit racemaksimum af RP (uden bonusserne fra Rustningskendskab er medregnet).

Beskrivelse: Du er en del af eliten og er en sand mester af tohåndssværdets ædle kunst.

Effekt: Når du kæmper med dit to-håndssværd (og kun med tohåndssværd) kan du bruge følgende effekter

- Indre styrke 1-2 (dvs. parerer magiske missiler og du kan sætte et lilla bånd på det som om det var et magisk sværd, selvom det ikke er magisk)
- Våbenspecialist III (3 MRP)

Ædel karakter

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: HP 1, Bruge rustning, Strategi/taktik II

Beskrivelse: Du har bevist dit mod både på slagmarken og ved markederne et utal af gange og ingen kan betvivle din stærke karakter og ædle sind. Skjalde synger fantastiske ballader om dine heltedåde og mange rejser. Med denne evne koster det lensherrerne 1 guldkrone mindre hver spilgang at have dig som ridder. Dvs. i stedet for at koste lensherren 2 guldkroner hver spilgang, koster dit ridderslag nu kun 1 guldkrone hver spilgang.

Ærkekogler 1-2

XP: 75

Evnetype: Avanceret

Rollekarakteregenskab: Akademisk viden III (magi), Cirkel leder, Meditation IV

Beskrivelse: Du har åbnet dit sind for en af din ordens allerstørste hemmeligheder, og kan frembringe det artefakt som gennem tiderne har symboliseret de mægtigste af magikerne: Koglerstaven. Med "Ærkekogler 1" får du en kogler stav og evnen Indre styrke I, samt mulighed for at erhverve dig nedenstående evner. Med "Ærkekogler II", kan du ændre formen af din koglerstav så den kan være en bog, krystalkugle, tryllestav o.l.

- Indre styrke I-III

- Kanalisering I-V
- Våbenspecialist I-II (stav)

Åbne lås 1-4

XP: 100

Evnetype: Basis, Avanceret

Rollekarakteregenskab: I1-4

Beskrivelse: Du er i stand til at dirke låse op. Det tager dig 10 minutters ihærdigt arbejde at dirke en lås op, og du kan kun åbne låse op til det niveau du har. (dvs. har du niveau 2 kan du åbne alle niveau 2 låse).

Speciel I (forsøg): Tyven kan godt åbne en lås der er højere niveau end vedkommedne har i "Åbne lås", reglerne derfor står her:

- For hvert niveau man mangler skal man bruge endnu et forsøg på at dirke låsen op.
- Der skal gå mindst 30 minutter imellem hvert dirkeforsøg.
- Man skal sætte en mærkat på låsen der viser, at man har forsøgt at dirke den op.
- Man kan kun bruge sine egne markater, således gavner det ikke en tyv, at der er andre tyve, som forsøger sig.

EKSEMPEL

Mikkel har "Åbne lås III" og vil gerne åbne en niveau 4 lås. Derfor bruger han 10 min. på at dirke den og sætter derefter et mærke på låsen. Derefter går han en tur og vender tilbage en halvtime senere, hvorefter han laver sit nr. to dirkeforsøg. Da han kun er ét niveau fra at kunne dirke låsen op på første forsøg, skal han kun bruge ét ekstra forsøg på at dirke den op, hvormed låsen åbnes anden gang han forsøger at dirke den op.

Specielt II: Har tyven et sæt dirke (skal godkendes af GM'en) tager det kun tyven 5 minutter at dirke låsen op. Har tyven et sæt avancerede dirke får denne +1 i sit niveau af Åbne låse (max. Niveau 4).

Evner - XP

Bilag 1: Handel

En handelsmand kan importere forskellige ting alt efter hvor gode forbindelser denne har dvs. hvor højt et niveau i evnen "Handel" som rollen har:

- Handel 1: Mandvarer
- Handel 2: En niveau 2 handelsvarer.
- Handel 3: To niveau 3 handelsvarer.
- Handel 4: To niveau 4 handelsvarer.

Desuden kan handelsvarerne veksles til to varer på niveauet under dvs.

En niveau 4 handelvarer kan veksles til to niveau 3 handelvarer, og en nivea 3 handelsvarer kan veksles til to niveau 2handelsvarer.

Desuden kan den handlende med evnen "Special importør" få mulighed for hver spilgang at importerer én fast ting fra listen, blandt de handelsvare, som denne kan tage med. Tager man eks "Special importør (1 ressource: Marker, plante eller træ)" får den handlende hver spilgang enten en mark-, plante- eller træ ressource, som denne kan sælge. Det er ikke muligt at gemme sine handelsvarer fra gang til gang, medmindre man har et lager.

Handels niveau	Varer
2	Søvn gift og besvimegift. 2 portioner af bryggene: "Modgift" eller "Blodrus". 1 ressource (Marker, planter eller træ). 2 alkymistingredienser (dyr og planter).
3	Dødelig gift. 1 ressource (Malm eller sten) 2 af portioner af bryggene: "Healende drik", "Heltedåd" eller "Månedråber". Krudt og kugler til pistoler (nok til at fører det som produkt i en spilgang). Udstyr til udvidelse af et laboratorium. 1 Alkymistingredienser (Mineraler). Billig arbejdskraft* (5% rabat). 10% rabat på udvidelse af et laboratorium, forskning eller en Grumril rustnings del.
4	1 Pistol (handelsmanden betaler: 120gp, Markedspris ~ 150gp). 1 Portion af et giftigt bryg. 1 Portion af én ikke-giftig Elikvir. 1 Alkymistingrediens (Eksotisk). 1 Würdsten (<u>meget</u> ulovligt at importerer).
Handelsrådet (5)	<i>Spørg én GM, her er nogle eksempler på muligheder:</i> 1 Portion af én Elikvir. 25% rabat på en Adelstitel, udvidelse af et laboratorium, en pistol, krudt/kugler eller en Gromril rustnings del. 1 Magisk skrift (kun "ynkelig magi", tager flere spilgange). 1 Magisk Øje (se magisættet under ritualer, tager flere spilgange). 1 Ubetydeligt relikvie (tager flere spilgange).

*Til: Huse, låse og mure.

Evner - XP

Bilag 2: Det Sorte Marked

Her er en liste over de remedier som en smugler eller andre lyssky elementer kan skaffe til sine kunder. Tyven kan medbringe to af genstandene på den højeste liste denne har adgang til eller 4 genstande fra listen under.

Niveau	Smuglergods
1	Søvn- og besvime gift nok til at sælge , 2 Portioner af gift: "Natskygge saft" eller "Pigæble ekstrakt", 2 Portioner af: "Bulmeurt" eller "Modgift". Evt. alkymist ingredienser. Billige byggematerialer* 15%
2	Dødelig gift, 2 Portioner af: "Stormhat" eller "Glemsel", 1 Portion af en ugiftig drik af typen: "Bryg", 1 Würdsten (<u>meget</u> ulovligt at importere), Krudt og kugler til pistoler, Avanceret dirkesæt (+1 til niveauet af evnen: "Åbne lås"), Billige byggematerialer* (40%),
Tyvelauget** (3)	<i>Spørg en GM, her er nogle eksempler på muligheder:</i> 2 Portioner af gift: "Ældegift" eller "Zombie gift". (Betragtes som sort magi) Importere én uregistreret pistol (120gp),

* Til fælder, låse og hide-out hus til Lauget.

** Et tyvelaug skal som minimum bestå af 4 forskellige personer: En Bagmand og en Smugler, samt to Ransmænd og/eller Listetyve.