

Specialkaraktersystemet i VP

Dette system skal du læse, hvis du bliver medlem af Valbyparken og opretter en specialkarakter.

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	1
Specialkarakter (SK)	1
Erfaringspoint (EP).....	1
At lave en specialkarakter.....	2
Evnerne.....	8

Specialkarakter (SK)

En specialkarakter, også kaldet en SK, er en rolle, som du kan udvikle med tiden. Hver gang du kommer hos Valbyparken får din SK et Erfaringspoint (EP), som du kan bruge til at købe nye evner for.

Du bestemmer helt selv over hvad din SK gør. Men husk at du stadig skal rollespille, så det er sjovt for alle.

Erfaringspoint (EP)

Erfaringspoint bruges til at købe evner for. Du kan finde en liste over de forskellige evner i skemaet nedenfor.

Hvis du vil købe evner eller besværgelser fra et magibrugersystem eller fra krigersystemet, skal du dog finde det pågældende system et andet sted, for at se EP priser og evne beskrivelser.

Hver gang du kommer og spiller i Valbyparken, får du 1 ep. Du får også EP, hvis du deltager til et scenarie arrangeret af Valbyparken, som regel ét EP om dagen.

Når du starter en SK, får du 20 EP at købe evner for. Når du får din baggrundshistorie godkendt, får du 10 EP mere at købe evner for.

Hvis din SK dør, og du vil lave en ny, får du overført 50% af de EP, som din gamle SK havde sparet op, til den nye karakter. Den gamle karakters start-EP og EP fra en godkendt BG regnes ikke med i de 50 %.

At lave en specialkarakter

Der er to sider af at lave en specialkarakter. Begge dele er vigtige, og hvis du har brug for hjælp til at finde på, hvordan din karakter skal være som person eller til, hvilke evner den skal have, kan du enten sende en mail til vprollespil@gmail.com eller komme ned til en torsdagscafe i Valbyparkens lokaler de lige torsdage.

Det kreative aspekt af en SK

Den første er den kreative side. Du skal finde på et navn til din SK, beslutte dig for, hvor den skal komme fra, hvordan den er vokset op, og hvilke værdier, den kæmper for. Kort sagt skal du gøre dig nogle tanker om, hvordan din SK er som person.

Til at hjælpe dig selv med at holde styr på din karakter, kan du skrive en baggrundshistorie til den. Heri beskriver du karakterens barndom, opvækst, tankegang og grund til at befinde sig i Svarkstad (den landsby, hvor VP finder sted).

Når du har skrevet en BG, skal du sende den til vprollespil@gmail.com, eller vise den til en arrangør til rollespilscave, så arrangørerne kan læse den. De sender så en mail tilbage til dig (eller siger det til dig) om, at din baggrund enten er godkendt, eller giver dig nogle forslag til, hvordan historien kan ændres, så den passer bedre til Niraham (den verden vi spiller i). Når den er godkendt, får du 10 ekstra EP at købe evner for.

Det er ikke påkrævet, at du sender en BG ind, men det er en meget god ide, så du ved noget om din karakter.

Det regeltekniske aspekt af en SK

Når du starter en SK, har du 20 EP at købe evner for. Alle specialkarakterer starter desuden med evnerne Pøbelvåben og Læse/skrive Lensk. Se mere om evner under [Evnerne](#).

Ud over dine købte evner, får din SK også nogle startevner afhængig af hvilken race, du spiller. Dem kan du se herunder.

Racerne

Læse mere om racerne, og hvordan de kan spilles på [nirahams wiki](#)

Du må kun vælge ét "sæt" start evner: Dvs. enten det der står ved 1) eller det der står ved 2).

Du kan ikke selv vælge evner fra hver pakke; det skal være den ene eller den anden. Mennesker har hverken krav eller ulemper som race.

Dværg.....	3
Fisgurgoblin.....	3
Goblin.....	3
Halvelver.....	4
Højelver.....	4
Menneske, Østerlænding.....	4
Menneske, Emyrianer.....	5
Menneske, Sønderlænding.....	5
Menneske, Narabonder.....	5
Menneske, Vestlener.....	5

Menneske, Nordlænding.....	6
Menneske, Tharkiner.....	6
Menneske, Traegonner.....	6
Skovlver.....	7
Småfolk.....	7
Sortelver.....	7

Dværg

Ulemper

Kan ikke blive anden form for magiker end præst eller paladin.

Krav

Skal bære en eller anden form for godkendt rustning og have skæg (mænd) eller bakkenbarter (kvinde).

Livspoint	
Start livspoint	4
Maks livspoint	13

Start evner

- 1) Smede niv. 1, Rustningsbrug, Våbenbrug, Styrke
eller
- 2) Våbenbrug, Rustningsbrug, skjoldbrug, Giftmodstand 2

Fisgurgoblin

Krav

Skal være malet mørkegrøn på al synlig hud. Skal have en spids latexnæse og flossede latexører.

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

- 1) Koordination niv 2, Våbenbrug og Overvågenhed 1
eller
- 2) Ekstra Livspoint niv. 1, Koordination niv. 1 og Våbenbrug

Goblin

Krav

Skal være malet grøn på al synlig hud. Skal have en spids latexnæse.

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	8

Start evner

- 1) Overvågenhed niv. 1, Koordination niv. 2 og Afstandsvåben
eller
- 2) Lommetyveri niv. 1, Klatre og Overvågenhed niv. 1

Halvelver

Ulemper

Du bliver hverken betragtet som elver eller menneske og bliver derfor betragtet som af lavere status blandt begge racer.

Krav

Skal have spidse latexører.

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

1) Koordination niv. 1 og én valgfri evne fra det menneskelige eller elviske folkefærd, som karakteren er vokset op hos. Hvis denne evne kræver andre evner for, at du kan bruge den (f.eks. Afstandsvåben), skal disse købes for EP, inden du kan bruge evnen.

Højelver

Krav

Skal have spidse latexører. Må ikke have nogen form for skægvækst.

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

1) Koordination niv. 2 og Læse/skrive [Eislonsk] *eller*
2) Koordination niv. 2, Rustningsbrug og Våbenbrug

Menneske, Østerlænding

Fra Nodai og Bang Tei

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

1) Koordination niv. 1, Våbenbrug og Overvågenhed niv. 1 *eller*
2) Sagnkundskab og Styrke

Menneske, Emyrianer

Fra Kejserriget Emyr

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

- 1) Koordination niv. 1, Læse/skrive [Emyriansk] og Våbenbrug *eller*
 - 2) Koordination niv. 1, Rustningsbrug, Skjoldbrug og Våbenbrug
-

Menneske, Sønderlænding

Fra Zara'bash, Etos og Højsletten

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

- 1) Læse/Skrive [Valgfrit sprog], Vurdere *eller*
 - 2) Lommetyveri niv. 1, Bonk og Koordination niv 1
-

Menneske, Narabonder

Fra Kongeriget Narabond

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

- 1) Koordination niv. 1, Våbenbrug og Rustningsbrug *eller*
 - 2) Forklæde og Sagnkundskab
-

Menneske, Vestlener

Fra Vestlenet i Kongeriget Narabond

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

- 1) 8 ekstra EP

Menneske, Nordlænding

Fra Norrland, Roul-assin, Plen og Paravien

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

- 1) Koordination 1, Våbenbrug, Klatre og Skjoldbrug
eller
- 2) Ekstra Livspoint og Styrke

Menneske, Tharkiner

Fra Tharkien

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Startevner

- 1) Vurdere, Overvågenhed niv. 2
eller
- 2) Læse/skrive [tharkinsk],
Vurdere og Giftmodstand niv. 1

Menneske, Traegonner

Fra Treagonsletten

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

- 1) Sejdbryg niv. 1 og Urtekundskab niv. 1
eller
- 2) Overvågenhed niv. 1, Koordination niv. 2 og Afstandsvåben

Ork

Livspoint	
Start livspoint	4
Maks livspoint	13

Start evner

- 1) Styrke, Koordination niv. 1 og Våbenbrug
eller
- 2) Koordination niv. 1, Våbenbrug, Rustningsbrug og skjoldbrug

Skovelver

Krav

Skal have spidste latexører. Skal have optegnelser omkring øjne og øjenbryn. Må ikke have nogen form for synlig skægvækst.

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

- 1) Urtekundskab niv. 1 og Koordination niv. 2
eller
- 2) Koordination niv. 2, Afstandsvåben og Klatre

Småfolk

Krav

Skal have bare fødder med påklistret hår eller tilsvarende proteser. Må ikke have skægvækst ud over bakkenbarter.

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	7

Start evner

- 1) Overvågenhed niv. 2, Giftmodstand niv. 2 og Sagnkundskab
eller
- 2) Overvågenhed niv. 3, Giftmodstand niv. 1 og Vurdere

Sortelver

Livspoint	
Start livspoint	3
Maks livspoint	10

Start evner

- 1) Koordination niv. 2, Våbenbrug, Afstandsvåben
eller
- 2) Koordination niv. 2, Læse/skrive [Tzitzisk]

Krav

Skal have spidse, sorte latexører. Skal være malet sort på al synlig hud.

Evneliste

Tablet over evnerne

Evne	Kategori	Pris	Niveau	Evne	Kategori	Pris	Niveau
Afstandsvåben*	Kamp	2	1	Mod	Almen	6	1
Alkymi*	Visdom	12	1	Overvågenhed	Almen	2/4/4/X	4
Bonk*	Snuhed	4	1	Pøbelvåben	Kamp	-	1
Dirke låse*	Snuhed	2/2/4/4	4	Runesmedning	Visdom	10	1
Ekstra Livspoint	Almen	4/niv	**	Rustningsbrug	Kamp	2	1

Eksotisk Handlende*	Almen	2/2/4	3½	Sagnkundskab	Vidom	4	1
Fortære	Speciel	X	1	Sejdbryggeri	Visdom	4/4/6/6	4
Førstehjælp	Almen	4	1	Shamanisme*	Visdom	12	1
Forklæde*	Snuhed	4	1	Skjoldbrug	Kamp	2	1
Giftkundskab	Visdom	4/4/6/6	4	Skyggepagt*	Visdom	12	1
Giftmodstand	Almen	2/niv	4	Smede*	Almen	2/2/4	3
Guddommelig Vassal*	Visdom	10	1	Snigmord*	Snuhed	6/X	2
Hellig Ed*	Visdom	10	1	Speciale	Speciel	6	1
Kamptræning*	Kamp	8	1	Stridskogler	Kamp	10	1
Kanaliser Guddommelig Kraft*	Visdom	6	1	Styrke	Almen	4	1
Kaste/Skrive Magi*	Visdom	10	1	Tohåndsvåben- brug*	Kamp	2	1
Klatre	Almen	2	4	Tovåbenbrug*	Kamp	2	1
Koordination	Almen	2/2	2	Tortur	Almen	X	1
Lommetyveri*	Snuhed	4/4/4/X	4	Udholdenhed	Almen	6	1
Lægekundskab*	Visdom	4/niv	4	Urtekundskab	Visdom	4/4/6/6	4
Læse Magi*	Visdom	6	1	Vogter af Naturens Sjæl*	Visdom	12	1
Læse/Skrive	Visdom	4	1	Vurdere	Visdom	4	1
Meditation	Visdom	2/4/6	3	Våbenbrug*	Kamp	2	1

Forklaring af Evneskemaet

* Kræver at en eller flere evner er købt, inden denne evne kan købes (hvilke evner der kræves, står under "[evne beskrivelser](#)" her i dokumentet).

** Det maksimale niveau, der kan opnås, afgøres af din races maksimum.

Evne

I denne kolonne finder du navnet på evnen.

Kategori

I denne kolonne finder du evnens kategori. Nogle evner og besværgelser, påvirker kun enkelte kategorier af evner.

Pris

I denne kolonne finder du evnes pris i EP. I tilfælde af en evne med flere niveauer, vil prisen være delt af / så en evne med eksempelvis 3 niveauer, vil fremgå således: 2/4/6, dette betyder at 1. niveau koster 2 EP,

2. niveau koster 4 EP og 3. og sidste niveau koster 6 EP. Står der et 'X' i stedet for et tal, betyder det, at det pågældende niveau ikke kan købes for EP, men skal opnås på anden vis.

"/niv" betyder at alle niveauer koster det samme. Prisen vil stå foran / således 2/niv

Niveau

Angiver hvor mange niveauer evnen har.

Evne beskrivelser

Afstandsvåben

Kræver: Koordination 2

Du kan bruge alle former for afstandsvåben, både kastevåben, buer og armbrøster. Husk at få kontrolleret alle dine våben og pile hver spilgang.

Alkymi

Kræver: Giftkundskab niv. 1, Urtekundskab niv. 1

Dette er den gamle lære om brygge og hemmelige ritualer, som alkymister bruger. Når du lærer evnen får du et ritual og en opskrift gratis med i prisen. Du må selv beslutte om du vil have destillationsritualet eller blødningsritualet. Se Alkymisystemet.

Bonk

Kræver: Koordination niv. 1

Bonk gør dig i stand til at slå en person bevidstløs i 2 minutter. Du skal have en eller anden form for stumt redskab til at udføre dit overfald med.

Pommelen (enden på dit våben) må godt bruges, hvis du har fået den godkendt i våbenkontrollen. Hvis en bonket person mister Livspoint, vågner han. Det er ikke nok bare at ruske i ham.

Folk med hjelme er immune overfor Bonk. Nogle former for magi giver en tilsvarende immunitet.

Bemærk: Kan ikke bruges i kamp. Dit våben til Bonk skal godkendes i våbenkontrollen hver spilgang.

Hvordan gør jeg?

Du skal stå bag dit offer med dit stumpe redskab og tager sigte. Derefter slår du blødt personen på skulderen og siger "Bonk".

Dirke låse

Kræver: Koordination niv. 1 til niv. 3 og 4

Med denne evne kan du dirke låse op. For at dirke en lås kræver det, at du har samme eller højere grad i Dirke låse end låsens niveau er.

Du skal også bruge værktøj, for eksempel låsedirke, der skal godkendes af arrangørerne.

Det tager ét minut per låsens niveau at dirke den op.

På niv. 4 kan du mærke, om en lås er magisk, men du kan ikke fjerne den uden hjælp fra en magibruger.

Husk, at du ikke automatisk fjerner eventuelle fælder på en lås, selvom det lykkes dig at dirke den.

Hvordan gør jeg?

En lås er repræsenteret med en kuvert. Når du skal til at dirke låsen, må du kigge i kuverten for at se, om det lykkedes dig at dirke låsen op.

Så sammenligner du låsens niveau med dit eget og begynder at dirke den op. Husk, at selvom du læser i kuverten, at låsen har et højere niveau end dig, så skal du stadig rollespille på at sidde og dirke den i samme antal minutter som låsens niveau.

Når låsen er dirket op, går eventuelle fælder af, og til sidst kastes enhver formular, som var lagt på låsen. Eventuelle fælder og formularer står i kuverten.

Eksotisk Handlende

Kræver: Læse/Skrive [Valgfrit Sprog], Urtekundskab niv. 1 og Vurdere

Du er specialiseret i at sælge eksotiske remedier.

Niv. 1: Du må have op til 5 urter med hjemmefra, hver cyklus, som også må være de urter, man normalt ikke må have med hjemmefra. Du må bruge disse, eller sælge dem, uden at finde dem i spil. Du må godt have urter med, der har et niveau der er højere, end det niveau du selv kan bruge, men så kan du kun sælge disse, ikke bruge dem!

Niv. 2: Du behøver ikke spørge arrangørerne om tilladelse, for at tage følgende med hjemmefra, og sælge det:

Remedier til alkymi af type 2 ingrediens. Du må maksimalt have fem af hver slags gokkel/remedie med hver cyklus

Niv. 3: Niveau 1-delen af denne evne bliver højnet til 10 urter.

Ekstra Livspoint

Denne evne gør det muligt at forøge dine Livspoint udover dine start Livspoint. Alt afhængig af hvilken race du spiller, er der et maksimalt antal Livspoint, du kan have. Disse er angivet under racerne. Når du køber et niveau af denne evne, får du 1 ekstra Livspoint

Fortære

Kræver: Særlige omstændigheder

Visse personer og væsner har evnen til at få næring ud af andres levende kød. Man skal have et offer, som er hjælpest, men stadig i live, og skal så bruge 30 sekunder per livspoint, som offeret har, på at rollespille, at man spiser personen levende. Dette antal livspoint genvinder man selv.

Bemærk: Når man bliver fortæret, mister man alle livspoint og er besvimet. Det skal du selv sørge for at fortælle dit offer.

Forklæde

Kræver: Koordination 1

Denne evne giver dig mulighed for at forklæde dig og gør, at du ikke kan blive genkendt.

På "forklædningen" skal der bæres et tydeligt skilt hvorpå der står "Forklædning" sådan at andre spillere kan se at du er i forklædning.

Når du vil forklæde dig, tager du mindst ét ekstra stykke tøj på og sætter skiltet fast på tøjet, så det er synligt. Det er vigtigt, at det tøj du forklæder dig med, er noget du tager uden på din karakters normale tøj.

Du må dog godt tage noget af dit kostume af, for at tydeliggøre, at der er sket en forandring.

Andre spillere skal nu rollespille, at de ikke kan genkende dig. Hvis du på noget tidspunkt taber skiltet eller det beklædning, din forklædning består af, vil du blive du genkendelig med det samme. Du kan sagtens skifte forklædningsgenstand, hvis du ønsker det, men du er genkendelig, så længe du ikke har forklædningen på.

Bemærk: Hvis du er iført en rød hat med forklædningskilt på og har røvet en handelsmand, så vil han kunne genkende dig senere, som "tyven med den røde hat", hvis du stadig bærer hatten med skiltet på.

Bemærk: Du kan ikke skifte race med en forklædning.

Førstehjælp

Hvis du finder en person, som er ved at forbløde, kan du lægge en forbindelse på vedkommende, så de kan slippe væk fra slagmarken. Når du bruger Førstehjælp på nogen, genvinder vedkommende midlertidigt 1 livspoint og kommer dermed til bevidsthed igen, selvom kampen ikke er slut. Den sårede kan godt snakke, og må forsøge at forlade slagmarken, mens han spiller hårdt såret. Hvis han bliver slået på, springer såret op og personen mister bevidstheden igen.

Du kan også bruge Førstehjælp til at tage folks puls, så du kan se, om de er levende eller døde.

Bemærk: Førstehjælp kan ikke genoplive folk, som er helt døde, f.eks. hvis de er blevet dræbt via Drab.

Hvordan gør jeg?

Først tjekker du, om en person har en puls. Hvis vedkommende stadig er i gang med at forbløde, tager du nogle bandager og rollespiller på, at du forbinder den sårede.

Giftkundskaab

(Se Giftsystemet)

Du kan blande gifte, som du enten kan sælge, give væk eller selv bruge til at ramme dine fjender. Når du hælder en gift i nogens mad, skal du lægge giftkortet under tallerkenen eller drikkekruset, så de kan se det, når de løfter den. Du skal også hælde noget pebermynteessens i maden eller drikken, så folk kan smage det.

Bemærk: Kan KUN bruges på en enkelt portion og ikke en hel gryde, steg osv.

Giftmodstand

Giftmodstand indikerer, hvor modstandsdygtig du er overfor gifte. Og gifte er længere om at påvirke dig.

Der står på et giftkort, hvor lang tid der går, inden giften virker. Med giftmodstand må du gange denne tid.

Niv. 1: På dette niveau ganger du tiden med to.

Niv. 2: På dette niveau ganger du tiden med tre.

Niv. 3: På dette niveau ganger du tiden med fire og er immun overfor gifte på niv. 1.

Niv. 4: På dette niveau ganger du tiden med fem og er immun overfor gifte på niv. 2.

Bemærk: Gifte der ikke bruger giftkort (såsom våbengifte) påvirkes ikke af denne evne.

Guddommelig Vasal

Kræver: Læse/skrive [valgfrít sprog udover Lensk] og Kanalisér guddommelig kraft

Løftet om at tjene én guddom og at beskytte dennes præster. Som belønning får man adgang til en smule af gudens magi.

Når du køber denne evne, bliver du 1. grads paladin og får én 1. grads bøn, og én 1. grads gave. (Se Paladinsystemet)

Hellig Ed

Kræver: Læse/Skrive [valgfrít sprog, udover Lensk] og Kanalisér guddommelig kraft

Dette er løftet om at tjene én gud med liv og sjæl. Som belønning får man adgang til en smule af gudens magi.

Når du køber denne evne, bliver du en 1. grads præst og må vælge to 1. grads mirakler. (Se Præstesystemet)

Kamptræning

Smidighedsdisciplinen Kræver:

Koordination niv. 2, Klatre, Afstandsvåben eller Tovåbenbrug

Styrkedisciplinen Kræver:

Ekstra Livspoint niv. 1 og Styrke

Taktikdisciplinen Kræver:

Læse/skrive [Valgfrít sprog, udover Lensk], skjoldbrug og Overvågenhed niv. 1.

Du er særligt trænet i kamp, og får adgang til Ikke-magibrugersystemet. Du bliver niveau 1 af den disciplin du kvalificerer dig til, og får en evne fra den gældende disciplin, samt en fra den almene disciplin. Begge evner på niveau 1.

Kanalisér guddommelig kraft

Kræver: Læse/Skrive [valgfrít sprog, udover Lensk]

Denne evne symboliserer din hengivenhed overfor en af guderne. Ved at holde din guds symbol frem foran dig og bede højtlydt til guden om beskyttelse, kan du holde de fleste udøde og dæmoner væk.

Bemærk: Ikke alle væsener bliver påvirket af Kanalisér guddommelig kraft.

Hvordan gør jeg?

Du holder dit hellige symbol frem, så du er sikker på, at monstret kan se det, og så begynder du højt og tydeligt at bede til din guddom om at holde den udøde eller dæmonen væk fra dig. Det er ikke nok bare at sige gudens navn, det skal være en ordentlig bøn, og evnen virker kun, så længe du bliver ved med at bede.

Husk at gøre det tydeligt for den udøde, eller dæmonen, er du bortmaner den, og ikke er i gang med, f.eks. at kaste en besværgelse.

Kaste/skrive magi

Kræver: Læse/Skrive [Valgfrit Sprog udover Lensk], og Læse Magi

Dette er den højere lære om magi, hvordan man kaster formularer og skriver magiske skriftruller. Når du køber denne evne, bliver du 1. grads troldmand og får to 1. grads formularer: Én almen og én fra din valgte skole. (Se Troldmandssystemet)

Klatre

Du kan klatre over mure og palisader ved hjælp af forskellige redskaber.

Hvordan gør jeg?

Du stiller dig op foran muren og rollespiller i 10 sekunder på, at du forbereder dig på at klatre op ad den. Du kan f.eks. kaste en gribekrog over på den anden side eller lade som om, at du klatrer med dine pigge eller handsker. Bagefter siger du klart og tydeligt "Klatre" og så må du smutte under muren, hvis du kan, ellers tager du en hånd på hovedet og går offgame rundt om muren hen til det sted, hvor du ville være kommet over.

Koordination

Denne evne repræsenterer din motorik og smidighed. Uden den kan man ikke kæmpe med andre våben end pøbelvåben.

Niv. 1: Giver dig mulighed for at lære simple våben og snuhedsevner

Niv. 2: Giver dig mulighed for at lære at bruge afstandsvåben og tovåbenbrug.

Lommetyveri

Kræver: Koordination niv.2

Du kan stjæle fra folk, som regel uden at de opdager det. Husk at man altid kun må stjæle spilgenstande. Du må tage, hvad du kan holde i én hånd, og dit offer er ikke nødt til at vise dig alt, hvad han har i tasken: Du rækker bare ned og tager en håndfuld. Hvis der er mere i pungen, som du vil have, må du stjæle fra den i flere omgange.

Når du skal bruge denne evne, skal du sætte en klemme på den pung, legemsdel eller taske, som du vil stjæle fra i et bestemt antal sekunder.

Hvis en person har samme niveau af Overvågenhed, som du har Lommetyveri, opdager han dig efter at have udleveret sine ting. Hvis han har højere niveau end dig, opdager han dig med det samme.

Hvis dit offer opdager klemmen på sin taske eller krop, er du opdaget.

Niv. 1: Du skal have klemmen på objektet i 30 sekunder.

Niv. 2: Du skal have klemmen på objektet i 20 sekunder.

Niv. 3: Du skal have klemmen på objektet i 10 sekunder.

Niv. 4: Du skal have klemmen på objektet i 5 sekunder.

Hvordan gør jeg?

Sæt din klemme den legemsdel, taske eller pung, som du vil stjæle fra og hold den der i det påkrævede antal sekunder. Så hvisker du dit niveau i Lommetyveri til dit offer, og enten afleverer han sine ting eller anråber dig med Overvågenhed.

Stjæler du fra en legemsdel, får du alle ingame genstande/ingame penge osv., som personen har i sine lommer på den legemsdel.

Bemærk: Alt, som bliver stjålet i spil, skal leveres tilbage ved spilstop, medmindre det er ingame penge. Hvis du ikke kan finde personen, som du stjal tingene fra, så aflever dem i mesterbunkeren. Denne regel er til for at sikre, at du ikke ved et uheld glemmer en anden persons ejendele derhjemme.

Lægekundskab

Du kan genvinde en persons livspoint og fjerne svage gifte. Du skal have nogle forbindinger, for at kunne bruge Lægekundskab. Det tager to minutter at benytte denne evne på en person, og den kan ikke bruges i kamp. Det tager dog 5 minutter at fjerne gifte.

Niv. 1: Du kan genvinde 1 livspoint

Niv. 2: Du kan genvinde 2 livspoint og fjerne gifte på niveau 1.

Niv. 3: Du kan genvinde 3 livspoint og fjerne gifte på niveau 2.

Niv. 4: Du kan genvinde 4 livspoint og fjerne gifte på niveau 3.

Hvordan gør jeg?

Du rollespiller på, at du syr en person sammen eller tapper ham for gift. Hvis din patient er ved bevidsthed, bør han også spille med på, at det gør ondt at blive syet sammen.

Bemærk: Alle redskaber skal godkendes ved våbenkontrollen.

Læse Magi

Kræver: Læse/skrive [Valgfrit sprog, udover Lensk]

Du kan løslade kraften, som er lagret i magiske skriftruller, hvis du kan læse det sprog, som rullen er skrevet på.

Hvordan gør jeg?

Du læser det, som står skrevet i skriftrullen, højt og kaster den formular, som var lagret i den. Så river du rullen midt over som et tegn på, at den er blevet brugt, og sørger for at smide den ud.

Bemærk: Hvis en formular kræver gokkel, fx ris til Stå, er du selv ansvarlig for at skaffe dette.

Læse/skrive [sprog]

For at kunne læse og skrive et sprog, skal du købe evnen. Da der findes mange forskellige sprog, kan du også købe Læse/skrive lige så mange gange som man vil.

Nirahams sprog

Darconsk: Tales i Darconien, dværgenes hjemstavn.

Eislonsk: Tales i Eislonien og Santillia, elvernes hjemstavne.

Emyriansk: Tales i menneskeriget Emyr.

Gark-iharn: Tales af Rustbjergenes orker.

Garklin: Tales af Rustbjergenes gobliner.

Lensk: Tales i menneskerigerne Lernerne og Plen.

Oldparavisk: Er ikke nationalsprog i noget rige, men benyttes ofte på Højsletten og af de lærde.

Paravisk: Tales i menneskeriget Paravien.

Runeskrift: Benyttes på Norrland.

Tai-shen: Tales i menneskerigerne Bang Tei, Nodai og på Drageøerne.

Tziztisk: Tales i Underverdenen.

Zarabinsk: Tales i ørkenriget Zara'bash.

Bemærk: alle starter med evnen læse/skrive [Lensk]

Meditation

Kræver: Kaste/Skrive magi

Du kan gå i en dyb trance og på 10 minutter genvinde fem mana per dit niveau af Meditation. Når du mediterer, kan du ikke foretage dig noget andet, og hvis du bliver forstyrret, skal du starte forfra.

Mod

Med denne evne bliver du immun over for besværgelsen Frygt.

Overvågenhed

Du har lettere ved at opdage tyve og snigmordere. Hvis du har mere i Overvågenhed, end tyven har i Lommetyveri, opdager du ham, mens han er i gang med at stjæle fra dig. Hvis I har samme niveau, skal du først aflevere de ting, som lå i din pung til tyven, hvorefter du straks opdager røveriet.

Niv. 1: Du annullerer Lommetyveri niv. 1.

Niv. 2: Du annullerer Lommetyveri niv. 2.

Niv. 3: Du annullerer Lommetyveri niv. 3 og kan ikke længere bliver offer for Snigmord niv. 1, men du tager stadig 1 i skade fra kniven. Du er immun overfor Bonk.

Niv. 4: Du annullerer Lommetyveri niv. 4 og kan ikke længere bliver offer for Snigmord niv. 2, men du tager stadig 1 i skade fra kniven.

Pøbelvåben

Du kan bruge knive, som er kortere end fra din albue til dine fingerspidser. Du kan også bruge andre små våben som ølkrus, stegepander og den slags.

Bemærk: Alle starter med evnen pøbelvåben.

Dit våben skal igennem våbenkontrollen hver spilgang. Der kan du også få at vide, om du kan give skade med våbenet, hvis det f.eks. er en grydeske eller lut lavet af latex.

Runesmedning

Kræver: Smede niv. 1

Du kan smede magiske runer. Når du køber denne evne bliver du 1. grads runesmed og får én mindre rune (Se Runesmedningssystemet).

Rustningsbrug

Du kan bevæge dig og kæmpe i en rustning. Livspoint for rustningen bliver beregnet i våbenkontrollen hver spilgang.

Sagnkundskab

Du kender til gamle legender og er god til at finde information i dit nærmiljø.

Til hver spilgang kan du stille ét spørgsmål om alt mellem himmel og jord, som mestrene besvarer. Bemærk dog, at de gamle sagn ikke altid er sande, så mestrene kan sagtens finde på at svare kryptisk eller ikke at give dig hele sandheden, især hvis du bruger Sagnkundskab på meget hemmelighedsfulde emner.

Sejdbryggeri

Du kan blande planter og urter og derved lave brygge og andre sager, som frembringer forskellige kraftige effekter. (Se Sejdsystemet)

Shamanisme

Kræver: Sejdbryg niv. 1 og Sagnkundskab

Denne evne gør dig til forkynder af ånderne, og gør dig i stand til at trække på de kræfter, ånderne giver, som gave.

Denne evne gør dig til 1. grads shaman (Se Shamansystemet).

Skjoldbrug

Du må bruge et skjold. Du kan ikke kæmpe med et våben i den samme hånd, som du har dit skjold i. Hvis du spænder dit skjold fast på armen, giver det dig et ekstra Livspoint, i stedet for at virke som et almindeligt skjold.

Bemærk: Skjolde skal være polstrede på alle kanterne og også gerne på forsiden, men dette er dog ikke et krav. Der må heller ikke være bygget våben med på skjoldet.

Det er forbudt at løbe ind i folk med skjoldet først, også selvom det er polstret.

Skyggepagt

Kræver: Sejdbrygning niv. 2

Når du køber denne evne, bliver du 1. grads heks og får én 1. grads forbandelse (Se Heksesystemet).

Smede

Kræver: Styrke

Du kan reparere rustninger og smede låse.

Det tager to minutter per låsens niveau at smede en lås, altså to minutter for en niv. 1 lås eller fire minutter for en niv. 2 lås. Husk også at smede en eller flere nøgler til låsen. Det tager også to minutter per nøgle.

Du kan altid senere smede ekstra nøgler den.

Niv. 1: Med 2 minutters smedearbejde kan genvinde 1 Livspoint på en rustningsklædt person. Du kan også smede låse niv. 1 og 2.

Niv. 2: Med 2 minutters smedearbejde kan du genvinde 2 Livspoint på en rustningsklædt person. Du kan også smede låse niv. 3

Niv. 3: Med 2 minutters smedearbejde kan du genvinde 2 Livspoint på 3 rustningsklædte personer.

Hvordan gør jeg?

Du rollespiller på, at du f.eks. syr læderrustningen eller hamrer på metalrustningen.

Når du har smedet en lås, går du ned til mesterbunkeren og får udleveret dit låsekort og et nøglekort, hvis du har lavet en nøgle. Husk, at det skal ligges ned i en konvolut, når låsen bliver sat på en dør eller kiste.

Bemærk: For at være smed, skal du have en ambolt og en hammer. Det er helt i orden, at de er lavet af latex eller andre materialer, de behøver ikke være autentiske.

Snigmord

Kræver: Koordination niv. 1

Du kan dræbe folk lydløst og præcist. Når du vil bruge Snigmord, skal du stå direkte bag dit tiltænkte offer i fem sekunder med trukket våben for at tage sigte: Han skal hele tiden have ryggen til dig! Så lægger du din kniv blidt på dit offers skulder og siger dit niveau af Snigmord. Lige gyldigt hvor mange livspoint vedkommende har, mister han dem alle øjeblikkeligt og uden en lyd, medmindre han har evner som modvirker Snigmord.

Niv. 1: Dit offer skal stå stille, mens du tager sigte. Kan ikke bruges i åben kamp.

Niv. 2: Dit offer må gerne bevæge sig, mens du tager sigte. Kan godt bruges i åben kamp.

Bemærk: Der findes nogle evner og besværgelse, som gør folk immune overfor Snigmord.

Det er ikke muligt at købe Snigmord niv. 2 for EP.

Speciale

(Se specialer)

Et speciale er udtryk for, at du er ekspert indenfor et givent område. Hvert speciale har sine egne fordele og ulemper:

Du kan kun have ét speciale. Hvis du vælger at skifte speciale, skal du købe nr. 2 for 6 ekstra EP og får ikke refunderet EP'ene fra dit første speciale.

Stridskogler

Kræver: Rustningsbrug

Du kan kaste magi i slagkofte og læderrustning.

Visse klasser, for eksempel hekse og paladiner, kræver ikke Stridskogler, de kan altid kaste magi i rustning, så længe de har Rustningsbrug.

Bemærk: Du kan ikke kaste magi i metalrustning, medmindre andet står i din classes system.

Styrke

Dette er et udtryk for din råstyrke. Du kan bære én person, men ikke løbe samtidig. Desuden giver Styrke dig adgang til andre evner.

Hvordan gør jeg?

Hvis du skal bære en person, lægger du bare en hånd på hans skulder og siger, "Bær person". Så går han ved siden af dig, mens I lader, som om du bærer ham.

Tohåndsvåbenbrug

Kræver: Våbenbrug og Styrke

Du kan bruge tohåndssværd, økser, køller og hamre. Husk at bliver man ramt af et tohåndsvåben mister man dobbelt så mange livspoint som ellers.

Dit våben tæller som et tohåndssværd, hvis det går dig mindst til brystkassen.

Maksimum længde: Til brugerens øjenbryn

Skæfte længde: Du skal kunne have 2 hænder komfortabelt på skæftet.

Tortur

Kræver: Særlige omstændigheder

Du kan torturere folk. Dette kræver, at de ikke kan flytte sig, og at de er ved bevidsthed. Det kræver også, at du har specielle redskaber til det. Disse redskaber skal godkendes af en arrangør.

At torturere en person tager 30 sekunder. I disse 30 sekunder rollespiller personen at de er i intens smerte. Herefter kan du stille ét spørgsmål, som de skal svare ja eller nej til. De skal svare sandt, medmindre vedkommende har evnen Udholdenhed.

Tovåbenbrug

Kræver: Koordination niv. 2 og Våbenbrug

Du kan kæmpe med et våben i hver hånd, så længe ingen af dem er tohåndsvåben. Bemærk at ingen magibrugere kan bruge magi uden at have en hånd fri, dog er der nogle specialer der giver denne mulighed.

Udholdenhed

Du er immun overfor besværgelsen Smerte.

Du behøver heller ikke svare sandt, hvis du bliver tortureret via evnen Tortur.

Urtekundskab

(Se Urtesystemet)

Du kender skovens urter og deres gavnlige virkninger.

Vogter af naturens sjæl

Kræver: Urtekundskab niv. 2

Du vier dit liv til at beskytte naturen i alle dens former. Til gengæld for din beskyttelse følger naturen dine anvisninger for på denne måde at hjælpe dig i din opgave.

Med denne evne bliver du 1. grads druide og får ét 1. grads kald (Se Druidesystemet).

Vurdere

Med denne evne kender du værdien på alle mønter i spil, også dem fra andre verdensdele, og du får 10 % rabat på alle genstande, som din karakter køber på rejser.

Du kan henvende dig til en arrangør, og spørge om mønters eller genstandes værdi.

Våbenbrug

Kræver: Koordination niv. 1

Du kan bruge alle former for ethånds- og stagevåben i nærkamp, men altså kun et ad gangen.