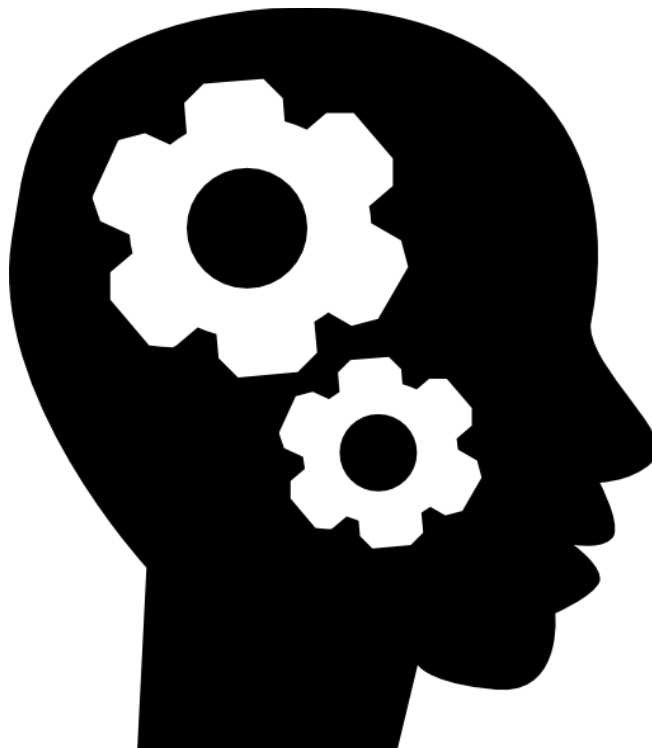


Vitar Horsens Rollespilslaug
Bosættelsen af Minhiriath
Bind 2
Karakter og Evne Regler



Dette regelsæt er udarbejdet af Vitar Horsens GM-gruppe og vil løbende blive opdateret.
Forslag og rettelser bør sendes til GM-gruppen pr, mail til tolkien@vitarhorsens.dk.

<u>Hvordan denne bog bruges</u>	<u> side 3</u>
<u>Oversigt over Regelbind.</u>	<u> side 3</u>
<u>Ordliste.</u>	<u> side 4</u>
<u>Karakter skabelse.</u>	<u> side 6</u>
<u>Væsner du kan møde i Endor.</u>	<u> side 8</u>
<u>Atani (Mennesker)</u>	<u> side 9</u>
<u>Eldar (Elver)</u>	<u> side 10</u>
<u>Khazad (Dværge)</u>	<u> side 11</u>
<u>Periannath (Hobitter)</u>	<u> side 12</u>
<u>Erhverv man kan spille i et samfund</u>	<u> side 13</u>
<u>Kriger</u>	<u> side 14</u>
<u>Rejsende.</u>	<u> side 15</u>
<u>Handlende</u>	<u> side 16</u>
<u>Bonde</u>	<u> side 17</u>
<u>Håndværker</u>	<u> side 18</u>
<u>Troldmand eller Troldkvinde</u>	<u> side 19</u>
<u>Ritualist</u>	<u> side 20</u>
<u>Alkymist</u>	<u> side 21</u>
<u>Evner</u>	<u> side 22</u>
<u>Generelle Evner</u>	<u> side 23,24</u>
<u>Kriger evner</u>	<u> side 25,28</u>
<u>Rejsende evner</u>	<u> side 26-28</u>
<u>Handlende evner</u>	<u> side 29</u>
<u>Bonde Evner</u>	<u> side 20</u>
<u>Håndværker Evner</u>	<u> side 31</u>
<u>Trolddoms Evner</u>	<u> side 32</u>
<u>Ritualist Evner</u>	<u> side 33</u>
<u>Alkymist Evner</u>	<u> side 34</u>
<u>Blank Karakterark</u>	<u> side 35</u>

Hvordan denne bog bruges

Denne bog indeholder alt du skal bruge for at skabe dig en rolle.

På de første par sider står alle racer beskrevet med deres baggrund og hvilke kostume krav der eventuelt måtte være for at man kan se forskel på dem. Når du har fundet en race du vil spille slår du op ved erhvervene og læser om dem. Der er et par stykker at vælge imellem og nogle af dem vil kræve at du læser andre regel bind for at kunne bruge dem bedst, men der skulle være nok information omkring erhvervet til at du kan vælge en.

Når alt dette er gjort og skrevet ned på et udprintet karakterark som kan findes bagerst i dette bind, kan du læse om hvordan du bruger dine optjente xp på evner. Der er et stort udvalg af evner som hjælper dig med at bringe din rolle til live eller gøre dig stærkere.

Har du lidt svært ved at forestille dig din karakter eller ønsker du bare at tjene lidt ekstra xp til din karakter er der et afsnit omkring skrivning af baggrundshistorier, som indeholde mange ledende spørgsmål og gode råd til hvordan man skriver en god BG.

Oversigt over Regelbind.

- Bind 1: Generelle Regler
 - Her kan alle de regler som alle skal kunne findes, samt nogle udfyldt karakterark til hurtig udprintning.
- Bind 2: Karakter og Evne Regler
 - Her kan man læse om hvordan man laver en karakter og bruger det XP man optjener. Alle racer, erhverv og evner er også beskrevet i dette bind.
Der kan yderligere findes en vejledning til skrivning af baggrundshistorier og tomme karakterark.
- Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler
 - Her kan man læse om hvordan man samler, forarbejder og håndtere ressourcer af alle typer og hvad man skal bruge af rekvisitter. Erhverv fra Bind 2 er også beskrevet dybere her og specielle regler for byggeri
- Bind 4: Magi og Alkymi Regler
 - Her kan man læse om hvordan man designer, håndtere og kaster magi af alle typer. Troldmænd, ritualister og alkymister skal læse dette bind grundigt.
- Bind 5: Fraktioner og Klan Regler
 - Her kan man læse om hvordan man danner en gruppe og får bonusser ud af det.

Ordliste

- **BG:** Baggrundshistorie. En BG er en beskrivelse af en karakter med alt den information du behøver for at kunne spille rollen. Ting som navn, familie, livs oplevelser, personlighed og andet vigtigt information er beskrevet i en BG.
Der kan læses mere om dette i regel bind 2: Karakter og Evne Regler
- **BM:** Byggematerialer. Dette er en gruppe eller type af ressourcer, som skal bruges til mange evner, reparationer og konstruktioner af ting i spillet.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **EP:** Element Points. En ressource som ritualister har, forskellig ritualer kræver denne ressource for at kunne fungere.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 4: Magi og Alkymi.
- **GEK:** Genstandens Evner og Krav. Er oftest en lamineret seddel, der er sat fast til en spil genstand, og beskriver nogle evner eller krav, som genstanden giver eller kræver opfyldt. Sedlerne kan være sat fast til alle slags genstande, så når du finder en "ingame" genstand, så kig altid efter, om der er en GEK sat fast på den.
Se Regler for magiske genstande omkring hvordan du håndtere GEKs.
- **GM:** Game Master. De engelske ord for "Spilmester". En spilmester er den eller de personer, som har det sidste ord, når det angår regler. Er du i tvivl om noget, der handler om reglerne, er det dem, som du opsøger. Har du idéer til spillet, og kan du ikke finde regler for det, er det også dem du spørger til råds. De kan oftest findes flere steder i spillet og de forsøger at være overalt for at observere at alle følger reglerne.
De kan genkendes på den hat de bære med bogstaverne GM på.
En GM's ord er lov under spillet og diskussioner kan tages efter spillet er slut.
- **HP:** Helbredspoint. Dette er et tal som siger hvor meget skade du kan tage før du er nedkæmpet eller gjort bevidstløs. De fleste har 4 hvis ikke de modtager bonuser fra forskellige ting.
Der kan læses mere om HP under Reglen for Kamp, Reglen for Alkohol og bind 2: Karakter og Evne Regler.
- **Ingame/Offgame:** Når der omtales "ingame" betyder det, at du er i karakter, og du spiller den rolle du har og følger reglerne for Endor's verden. "Offgame" betyder, at du er trådt ud af spillet og dette vises ved at lægge en eller begge hænder på hovedet.
Se Regler for Usynlighed og "Offgame" for mere.
- **ME:** Mad Enheder. Dette er en ressource som visse evner og magiske effekter skal bruge for at virke. Både RME og TME kan bruges som dette.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.

- **MP:** Magiske Points eller Mana Points. En ressource som magikere har, forskellige magiske formulere skal bruge dette til at kunne fungere.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 4: Magi og Alkymi.
- **NPC:** Non Playable Character. De engelske ord for "Ikke Spilbar Karakter". Roller markeret med disse forkortelser kræver særlig GM tilladelse at spille og vil være meget styret af GM'erne. Som NPC har du nogle meget specifikke opgaver, som du skal løse under spillet og meget lidt frihed til hvad du ellers kan foretage dig.
- **RM:** Rå Materiale. Dette er ressourcer, som skal forarbejdes inden det kan bruges til at bygge med i spillet. Det er ting som træ, sten, metaller osv.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **RME:** Rå Mad Enheder. Dette er en ressource, som skal bruges til visse evner og magiske effekter. Kan enten være kød, korn eller fisk, som skaffes i spillet.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **RP:** Rustnings Point. Dette tal er, hvor meget skade din rustning kan absorbere, inden du selv tager skade. Hvor mange man har bliver vurderet ud fra hvilken rustning man har på og hvor på kroppen. Se Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld for flere detaljer.
- **RT:** Rigtig Tid. Mange regler indeholder RT, dette er for at udspecificere at den tid, der er beskrevet skal gå i virkeligheden. De allervigtigste steder vil der være timeglas eller nedtællere, men hvis ingen timeglas eller nedtæller findes, så skal du selv tælle normalt til den tid, der beskrives. Hvis du spiller en rolle, som hele tiden støder på RT beskrevne regler, så er det i orden at medbringe sit eget nedtællings udstyr såsom timeglas, vandure osv. (dog ikke mobiler eller lignende).
- **TME:** Tilberedte Mad Enheder. Dette er en ressource, som skal bruges til visse evner og magiske effekter. Kan købes eller laves inde i spillet og er oftest ting som Brød, Stegt Kød eller Tørret Fisk.
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **XP:** Experience Point, eller erfaringspoint på dansk. Dette er points, som din karakter tjener hver gang den deltager til en spillegang og de kan bruges til at forbedre og forstærke den rolle.

Karakter skabelse

Nu hvor du har læst eller skimmet alle de vigtigste regler, er det tid til at forstå hvordan resten af regelsættet skal benyttes.

En karakter er ikke bare en liste af evner og nogle tal. En karakter er en rolle, en personlighed. En person med en baggrund, som forklarer hvor personen kommer fra og hvad han/hun har oplevet.

"Hvad skal jeg bruge for at lave en karakter?"

- En Baggrundshistorie.
- Et karakterark, som kan printes ude bagerst i bindet.
- En ide til en karakter. Det kan være en titel, en personlighed eller noget helt tredje.
- Dette regelsæt.

"Hvordan gør jeg?"

1. Udfyld karakter arket med dit virkelige navn
2. Læs omkring de racer som er i dette regelsæt og vælg en, som passer til din ide.
3. Læs omkring de erhverv som er i dette regelsæt og vælg en, der passer til din ide.
4. Svar på følgende spørgsmål en efter en og skriv dem ind i din baggrundshistorie.
 - a. Din karakters navn? Både for og efternavn.
 - b. Din karakters alder? Det ældre den er, det mere har den oplevet og det mere kan du skrive om.

Tænk over din karakters race? Hvilken race har du valgt og hvilken effekt har det på din karakters historie? Elver lever længe, orker lever et voldeligt liv, og hobbitter lever i fred osv.

- c. Din karakters familie? Forældre og søskende. Hvad hedder de? Hvad laver de? Hvor er de?
- d. Hvor stammer din karakter fra? I hvilken del af Tolkiens verden Arda kommer din karakter fra? Tætte skove? Fredelige landsbyer eller travle og folkerige storbyer?
- e. Din karakters barndom? Hvordan levede den som barn og hvad oplevede den? Husk at den race som du har valgt, sikkert har stor indflydelse på dette.
- f. Din karakters ungdom? Hvordan levede den fra den kunne tænke selv og hvordan begyndte den på vejen mod det erhverv du har valgt?
- g. Din karakters voksenliv? Hvad har din karakter oplevet siden den rejste ud i verdenen? Hvad har bragt den til spilområdet? Flugt? Jagt? Rigdom?
- h. Har din karakter ændret sig igennem sit liv og hvordan eller hvorfor?
- i. Kender din karakter nogen og hvordan mødte den dem?
- j. Hvilke holdninger har din karakter? Tror den på nogen bestemt gud? En bestemt politisk holdning? Er der noget som man slet ikke må gøre i din karakters verden?
- k. Hvad synes din karakter om andre racer, erhverv, personligheder og holdninger? Eksempelvis: hvad synes din karakter om slaveri og dem som holder slaver?
- l. Hvad motiverer din karakter? Rigdom? Venskab? Ære? Hvad vil andre kunne gøre for at få din karakter til at gøre noget?
- m. Hvad vil kunne få din karakter til at slå nogen eller noget ihjel? Er den en blodtørstig galning eller en fredselkende bonde?

- n. Hvordan er din karakters personlighed? Er den grådig? Ærlig? Modig? Eller en kujon? Husk, at det, som den har oplevet, har ofte haft indflydelse på dens personlighed.
- o. Hvad er din karakter villig til at ofre i en given situation? Intet? Et uvurderligt arvestykke? Sit liv? Hvad og hvorfor?
- p. Hvad er din karakters højeste ønske?
- q. Hvad hader din karakter og hvor meget?

Du kan selv finde på flere spørgsmål omkring din karakters liv, og besvare dem.
Det mere du beskriver, det nemmere er det at spille din karakters.

5. Tænk nu over hvad din karakter vil i spilområdet? Dette spørgsmål er meget vigtig og få besvaret. Det hjælper dig med, hvad du skal foretage dig, når du går i stå.
Dit erhverv er en rigtig god ting og finde inspiration i.
Bønder vil dyrke afgrøder, handlende vil tjene penge, troldmænd vil studere osv.
Dit mål må godt være noget, som kan give grund til rollespil, både for dig selv og andre.

"Hvordan bruger og tjener jeg XP?"

Xp tjenes hver spillegang bare ved at dukke op og blive registreret. Typisk får du en underskrift på dit karakterark som er 2 XP værd. GM'er kan også belønne folk for fantastisk rollespil, eller hvis din BG er godt skrevet kan du blive belønnet med ekstra XP. Alt XP noteres på dit karakterark så pas godt på det! Hvis du har en taske du altid har med til rollespil så læg arket der i når du er hjemme så det ikke bliver væk eller du glemmer det. Og ude til spillet bør du have det i en lille vandtæt taske eller lomme hvor du nemt kan finde det frem men også holde det tørt.

Når du ved hvor meget XP du har, kan du bladre rundt i evnerne her i regelsættet og finde de evner som du opfylder kravene til og "Købe" dem for XP. Nogle evner kan alle købe, mens andre kræver et erhverv eller en anden evne. Når du har fundet en evne, du kan købe og vil have, trækker du bare det den koster i XP, fra de XP du har, og skriver den på dit karakterark.

Næste gang du så deltager, kan du finde en GM og få underskrevet og godkendt, at du har den købte evne. Du kan ikke bruge evnen før den er underskrevet!

Det er ikke GM'ernes opgave og huske på hvor meget XP du har optjent, men hvis du spørger ved indskrivning kan din nuværende XP noteres til hvis du mister dit ark. Men hvis den XP som er noteret ikke passer med det du husker. Desværre, så har du det der er noteret.

Væsner du kan møde i Endor

Endor er fyldt med fabelagtige væsener og mystiske skabninger. Her er en liste over de racer som det er muligt at spille.

Hver race har en mindre beskrivelse af, hvad den er, for at man kan danne sig et indtryk og måske blive interesseret. Der står også hvilke evner og specielle regler der gælder for hver race.

Når man har valgt sin race skriver man det på sit karakterark og den evne som racen giver.

Hurtig oversigt

Race	Evne	Beskrivelse	Sidetal
<u>Athani</u> (Mennesker)	<i>Alsidighed</i>	En race fuldstændig magen til virkeligheden. De er talrige og det kræver ikke noget at spille menneske.	10
<u>Eldar</u> (Elver)	<i>Helbredende Meditation</i>	En race af langtids levende væsner med naturlig magiske kræfter. De kræver protese ører at spille denne race.	11
<u>Khazad</u> (Dvæрге)	<i>Fysisk Udholdenhed</i>	En stærk og modstandsdygtig race af moderat højde. Det kræver en skæg paryk at spille denne race.	12
<u>Periannath</u> (Hobbiter)	<i>Stor Appetit</i>	En race af små mennesker som lever livet og nyder tilværelsen. Det kræver du ikke er meget høj for at spille denne race.	13

Atani (Mennesker)

Menneskeheden er den anden race af væsener skabt af den Højeste Gud, Ilúvatar.

Fordi de vågnede ved starten af den første alder af Solen, bliver de kaldt "De næste fødte" af elverne. Dette skyldes, at Elverne vågnede tre tidsaldre før menneskeheden.

Menneskeheden vågnede i et land beliggende langt mod øst for Midgård kaldet Hildórien. Da Solen steg for første gang i vesten, begyndte menneskeheden at vandre hen imod den.

Det blev en rejse som endte med, at nogle af dem nåede Beleriand århundreder senere.

Der er mange beviser, at kort tid efter deres opvågning, kom Morgoth til menneskeheden og motiverede dem til at tilbede ham, og vende sig fra Ilúvatar, og de gjorde det. Selvom alle blev forført af fjenden, var der nogle Mennesker som angrede og undslap. De siges at være forfædrene til Edain folket.

Mennesker bære den såkaldte "Menneskehedens Gave", nemlig dødelighed. Elvere er udødelige, i den forstand, at selv om deres kroppe er dræbt, forbliver deres ånd bundet til verden, gå til "Mandosens Haller" for at vente, indtil de frigives eller verden ender. Elvere er bundet til verdenen, så længe det eksistere. Når Mennesker dør, bliver de frigivet fra Arda og verdenens begrænsninger og problemer. Ilúvatar gav også menneskeheden frihed til at forme deres egen fremtid, ved at fritage dem fra planerne i Ainurenes Musik. Dog har Morgoths indflydelse fået menneskeheden til at frygte deres skæbne, og ser døden som en forbandelse i stedet for en gave.

Selvom menneskeheden er det samme folk, er der mange forskellige grupper og kulturer. Mennesker kan findes stort set overalt i Arda men de mere kendte områder under menneske kontrol er: Númenor, Gondor, Arnor, Rohan, Dunland, Harad, Khand, og Forochel.

På grund af "Menneskehedens Gave", er den menneskelige sjæl ikke bundet til Arda, som nævnt tidligere. Derfor længes den efter og "rejse videre på det næste eventyr". Dette betyder dog, at de ældes hurtigere og lever typisk ikke længere end i 80 år. Typisk anses man som voksen ved 16 års alderen. Men, nogle lever dog længere hvis deres sjæl er blevet bundet til Arda igennem velsignelser eller forbandelser. Eksempelvis blev "Mændene fra de Hvide Bjerge" bundet da Isildur forbandede dem med sit sidste åndedrag, fordi de brød deres løfte om at hjælpe ham under et vigtigt slag under den Anden Alder. De "levede" videre som ånder indtil Aragon hævede forbandelsen ved at tilgive dem.

Foreslået opførelse: Ingen, du kan spille som du vil.

Krav: Ingen.

Race Evne: Mennesker begynder med evnen "Alsidighed".

Mennesker kan komme fra så mange baggrunde at de har typisk lært noget fra andre erhverv igennem deres liv. Du må vælge en evne som man normalt får for at vælge et erhverv. For eksempel Uset eller Krigertræning bare for at nævne et par. Hvis du senere køber det erhverv som du valgte evnen fra, så koster det enhver 2 xp mindre.

Eldar (Elver)

Elver, ligesom mennesker, er børn af Ilúvatar (Den øverste gud) og derfor meget ligesom mennesker. Men I modsætning til mennesker er de udødelige i den forstand, at de ikke ældes, når de er fuldvoksne, så de lader ikke til at blive gamle eller dø af alderdom. De kan dog dø til fysiske skader, eller de kan dø ved at svinde væk, hvis de efter tusinder af år mister lysten til at leve. Nogle elver i den første alder, som boede nær Angband, døde til en sygdom som tog deres livslyst. Sygdommen kom tilsyneladende fra Thangorodrim, Morgoth's fæstning. Elverne kom til verdenen før mennesket, og når de "dør", kommer de til Mandoses Haller i Valinor, hvor de venter på tidens ende.

Elver er (generelt) ualmindelig smukke i ansigt og krop, høje og slanke, og de har langt bedre syn og hørelse end mennesker. De har også evner, færdigheder og forståelse for ting omkring dem, langt større og bedre end mennesker. Om dette er en indfødt detalje eller et resultat af mange års erfaring, at havde været i tæt kontakt med Valarene, er ukendt. Elver er let på fod, de kan rejse lange distancer uden at efterlade spor og de kan ofte gå let hen over områder med sne, hvor mennesker ville synke i. De har ikke brug for søvn, men er i stand til at gå i en vågen meditation for at genvinde deres styrke. Elver ser hinanden som voksne når de fylder 50, og dør som før nævnt ikke af alderdom.

Foreslået opførelse: Elvers lange levetid betyder de skal helst spilles som tålmodige og vise skabninger. Mange mener også at de er ophøjede over andre racer fordi de er "De førstefødte".

Krav: Du skal have lange spidse øre på af den ene eller anden type.

Race Evne: Elver begynder med evnen "Meditation".

Elver er velsignede med udødelighed af Ilúvatar, men kan stadig slås ihjel gennem vold og uheld, men de kan genvinde deres styrke ved at meditere og koncentrere deres indre energi til helbredende formål.

Når man meditere, finder man sig et sted og sætte sig og tæller til 60. Man må ikke snakke eller bevæge sig for meget (at rette på hvordan man sidder eller fjerne en gren eller lignende er ok). Hver gang man har talt til 60 RT helbreder man 1 HP, og hvis man har adgang til MP eller EP, genvinder man også 1 MP/EP. Når man når 6 HP helbredes man ikke mere, men kan stadig genvinde MP op til sit maks eller op til 5 EP.

Khazad (Dvæрге)

I modsætning til mennesker og elver tælles dværgene ikke blandt Ilúvatar's børn. Deres skaber var Mahal, kendt som smeden Aule, som skabte de Syv Fædre dvæрге dybt nede i jorden under et ukendt bjerg et sted i Midgård. Fra disse syv dvæрге nedstammer alle andre. Men Aule havde ikke den magiske magt til at give selvstændigt liv til enhver skabelse og derfor var dværgene bundet til hans vilje. Ilúvatar opdagede hvad Aule havde gjort og skældte ham ud. Aule tilstod sit dybe ønske om at skabe flere levende ting, men for at rette op på sine synder, løftede han sin hammer for at tilintetgøre dværgene. Først da slaget skulle til at ramme, tog Ilúvatar medlidenhed med dem. Han standsede Aule og gav dværgene sandt liv og en plads i sin plan for Arda.

Men Ilúvatar ønskede ikke, at de skulle vågne før elverne, som han agtede skulle være den førstefødte race. Derfor bad Ilúvatar Aule om at få dværgene til at sove i deres kamre dybt under bjerget så de kunne vågne efter Elverne.

Ilúvatar gav Dværgene liv og derfor er de kendt som, Ilúvatar's Adoptivbørn.

Dvæрге ser hinanden som voksne når de fylder 20, og dør typisk omkring de 250.

Dværgene blev skabt af Aulë til at være Stærke, resistente imod ild og Melkors ondskab. Derfor blev de meget hemmelighedsfulde, men også et stolt folk, og til at være mere hårdføre end andre racer og glemmer aldrig en tjeneste eller en udåd. De var generelt svære at korruptere, men Sauron klarede alligevel at sprede strid, blandt dem, og fyldte dem med en grådighed over for guld.

Durin VII generobrede Moria i begyndelsen af den fjerde alder og bragte Khazad-dûm tilbage til sin oprindelige pragt. Langskægs klanen bor der stadig.

Foreslået opførelse: Stolte, sammenholdende. Dvæрге hader normalt at blive fornærmet og vil ofte gøre meget for at hævne en ugerning mod dem eller deres venner.

Krav: Er du dreng/mand skal du have et stort skæg. (Flå en langhåret kost eller trævl noget reb). Er du pige/kvinde skal du have kraftigt langt hår og gerne bakkenbarter.

Race Evne: Dvæрге begynder med evnen "Fysisk Udholdenhed".

Dværgene blev skabt af Aulë til at være Stærke, resistente imod ild og Melkors ondskab. Deres liv under jorden har ført til at de er mere hårdføre end andre racer. Derfor kan de købe evnen "Ekstra HP" 5 gange mere end andre racer (i alt 10 gange).

Periannath (Hobitter)

Hobbits er typisk omkring 1 meter høj. De har korte ben, lidt spidse ører og lodne fødder med læderagtige såler, hvilket resulterer i at de fleste aldrig bruger sko. Tidligt i deres skrevne historie, blev Hobbits inddelt i tre typer med forskellige skikke og temperament. Stoors voksede skæg og havde en naturlig tilgang til vand, både og svømning og gik oftest med støvler. Fallohides var smukke, høj og slank. Et eventyrlysten folk, venligere og mere åbne over for fremmede. Endelig Harfoots var de mest talrige og indførte at hobbitter levede i jordhuler. I de senere dage blev dette Harfoot træk "normen" for hobbitter.

Hobbits har en levetid noget længere end mennesker af ikke - Númenórean afstamning, i gennemsnit lever de mellem 90 og 100 år. Det tidspunkt, hvor en ung hobbit "kom af alder" var omkring 33 år gammel.

Hobbits blev anset som del af menneskeheden. Næsten alle forskere er enige om, at menneskeheden var nært beslægtet med hobbitter, langt tættere end menneskeheden skulle være med elverne eller dværgene. Det blev således almindeligt antaget, at hobbitter var blandt de yngre børn af Ilúvatar og var resultatet af den samme handling som skabte menneskeheden. Dette ville indebære, at hobbitter havde "Menneskehedens Gave" som ville lade dem passere helt fra Arda når de døde.

Igennem deres historie, har hobbitter vist ualmindelig dygtighed, mod og også udholdenhed og modstand, i tider med fare og rædsel. I løbet af deres tidlige nomadiske tid demonstrerede Hobbitter en lethed til at tilpasse sig de miljøer, de besøgte og tilegnede sig skikke og sprog fra folkeslagene de var i kontakt med. I Herredet, havde de bosat sig med en lukket og komfort-elskende livsstil. De var glade for en stille og rolig tilværelse med landbrug, spisning, rygning af pipe-urt, socialt samvær og samtaler om stamtræer. Hobbitter kunne også godt lide at tage på kro. Og de spiste mindst seks måltider om dagen, når de kunne slippe afsted med det.

Krav: Ingen, dog hvis du er over 170 cm høj. Foreslås det at du ikke spiller hobbit.

Race evne: Hobbitter begynder med evnen "Stor appetit"

Du kan til enhver tid spise ME (både RME og TME) og helbrede dig selv 2 HP eller genvinde 2 MP/EP. Spiste ME skal returneres til en GM ved næste givne lejlighed.

Erhverv man kan spille i et samfund

Erhverv er lidt ligesom uddannelser i den virkelige verden. Det er det job som du er vokset op med eller blevet uddannet til. Nogle har det samme erhverv som deres forældre og deres forfædre, mens andre har brudt cirklen og lært andre erhverv.

Når du har valgt et erhverv skriver du det på dit karakterark og den evne som du får derfra. Det er kun muligt at have 2 erhverv (det første man vælger og det man køber gennem evnen "ekstra uddannelse")

Kort oversigt

Erhverv	Kort beskrivelse	Sidetal
<i>Kriger</i>	Dem som bruger alle våben og rustninger til at slås.	14
<i>Rejsende</i>	Dem som ikke har en fast plads i samfundet men udfylder små specielle grupper. Såsom læger, snigmordere og tyve.	15
<i>Handlende</i>	Dem som køber og sælger ressourcer.	16
<i>Bonde</i>	Dem som dyrker marker, jager i skovene eller graver i minerne.	17
<i>Håndværker</i>	Dem som laver rå materialer om til byggematerialer eller færdige genstande, som kan bruges af alle.	18
<i>Troldmand eller troldkvinde</i>	Dem som gennem ord og bevægelser kan ændre virkeligheden.	19
<i>Ritualist</i>	Dem som gennem ritualer og forberedelse kan forstærke og hjælpe dem omkring dem.	20
<i>Alkymist</i>	Dem som kan brygge hjælpsomme eller skadelige eliksirer med urter.	21

Kriger

Styrken og ofte også håndhævere i et samfund. Det er krigerne som forsvarer eller straffer bønderne, alt efter hvordan de motiveres. Det er dem, som har valgt våbenbrug som håndværk, tjener en lokal adelig eller rejser rundt og lader sig hyre, af hvem der nu har råd. De fleste krigere er ofte meget loyale, selvom de kæmper for penge og flere familier eller klaner har også krigere blandt sig, som loyalt forsvare dem.

Spil teknisk beskrivelse:

HP: Du får 8 HP hver gang erhvervet "Krigere" tages.

Våben: Krigere må bruge alle typer våben uden restriktioner.

Rustninger: Krigere må bære alle typer rustning uden restriktioner.

Evner: Krigere begynder med evnen "Krigertræning" som lader dem bruge alle våben og rustninger. De kan også købe evner af typen "Generel" og "Kriger".

Kriger evner	Beskrivelse	Sidetal	XP
<i>Krigertræning</i>	Du ignore restriktionen på hvilke våben og rustninger du må bruge.	14	X
<i>Sjette Sans</i>	Modstandsdygtig imod Snigmord og lignende.	26	6
<i>Skjold bryder</i>	Kan ødelægge skjolde med økser eller tohåndsvåben.	26	3
<i>Afvæbning(Kamp)</i>	Kan tvinge modstanderen til at smide deres våben ved at ramme deres underarm.	26	2
<i>Jernnæve</i>	Du kan ikke afvæbnes af andet end magi.	26	3
<i>Torture</i>	Du kan få tilfangetaget personer til at tale sandt.	26	4
<i>Kamptræning</i>	Du gør +1 skade i nævekamp og +1 mere for hver 10 HP og RP du har.	29	6
<i>Elite Våben Specialist</i>	Gør i alt 3 i skade med et håndvåben og 4 med tohåndsvåben.	29	6
<i>Elite Kaste Specialist</i>	Gør i alt 3 i skade med kastevåben.	29	6
<i>Elite Skarpskytte</i>	Gør i alt 5 i skade med pile.	29	6
<i>Snigeskud</i>	Du reducere den du rammer med en pil til 0 HP. Pilen skal have et hvidt bånd bundet fast.	29	6
<i>Krudt Specialist</i>	Du gør +1 skade med krudtvåben.	29	6
<i>Likvidering</i>	Du reducere en person til 0 HP med et ULADT krudtvåben.	28	6
<i>Afvæbning(Krudt)</i>	Du kan afvæbne med krudtvåben.	28	6

Rejsende

Eventyrer og budbringere i et samfund. Det er den gruppe af folk, som ikke hører til noget sted og ofte må tage, hvad de kan få. Men på deres lange rejser lærer de også mange specielle færdigheder, som både rige og fattige kan få gavn af. Nogle steder er de velkomne og andre steder bliver de jaget bort. De er nogle gange tyve og røvere og andre gange spejdere og budbringere. Forskellen er: Arbejder de for nogen eller forsøger de at overleve.

Spil teknisk beskrivelse:

HP: Du får 4 HP hver gang erhvervet "Rejsende" tages.

Våben: Rejsende må bære knive, ethåndsværd, ethåndsøkser, ethåndskøller, stave, buer og godkendte kaste våben.

Rustninger: Rejsende må bære rustninger af typen "Let" og "Brynje". Det betyder rustninger af stof, læder eller ringbrynje.

Evner: Rejsende begynder med evnen "Uset" og kan købe evner af typen "Generel" og "Rejsende".

Rejsende Evner	Beskrivelse	Sidetal	XP
<i>Uset</i>	Du må stå op ad en mur eller træ og blive usynlig. Kræver et gult bånd.	27	X
<i>Camouflage</i>	Du må lægge dig på jorden og blive usynlig. Kræver et gult bånd.	27	4
<i>Skyggernes Ven</i>	Du må bevæge dig mere i Uset og Camouflage.	27	6
<i>Kamptræning</i>	Du gør +1 skade i nævekamp og +1 mere for hver 10 HP og RP du har.	28	6
<i>Afvæbne(hånd)</i>	Ved at gribe din modstanders håndled, tvinger du dem til at smide hvad de har i den hånd.	27	2
<i>Tyveri Mester</i>	Det tager dig 10 sekunder at stjæle noget i stedet for 20 og du kan ignorere det første og sidste tal i låsekoder.	27	6
<i>Feltlæge</i>	Du kan helbrede fra 0 til 3 Hp over 15 min med forbindinger og kan identificere gifte	27	2
<i>Kirurg</i>	Du kan helbrede fra 0 til 6 Hp over 15 min med forbindinger og kan kurere milde gifte også.	27	4
<i>Snigmord</i>	Du reducere en person til 0 HP ved at stikke dem med en kniv med et hvidt bånd.	27	6
<i>Snigskud</i>	Du reducere den du rammer med en pil til 0 HP. Pilen skal have et hvidt bånd bundet fast.	28	6
<i>Krudt Specialist</i>	Du gør +1 skade med krudt våben.	28	6
<i>Krudt Ekspert</i>	Du gør +1 mere skade med krudt våben. (I alt +2)	27	12
<i>Likvidering</i>	Du reducere en person til 0 HP med et ULADT krudtvåben.	28	6
<i>Afvæbning(Krudt)</i>	Du kan afvæbne med krudtvåben.	28	6

Handlende

Livskraften og blodet i et samfund banker kun lige så kraftigt, som dens handlende kan lade vare og værdi skifte hænder. Handlende er dem som ved, hvad andre har brug for og bringer dem det. Så længe nogen ønsker at købe noget vil der altid være handlende, som tilbyder det for en pris. Hvis flere ønsker at købe noget, end der er handlende som tilbyder, stiger værdien af varen og den handlende bliver rigere.

Spil teknisk beskrivelse:

HP: Du får 4 HP hver gang erhvervet "Handlende" tages.

Våben: Handlende må bruge knive, køller og stave.

Rustninger: Handlende må bære rustninger af typen "Let". Det betyder rustninger af stof eller læder uden mange metaldele.

Evner: Handlende begynder med evnen "Charme" og kan købe evner af typen "Generel" og "Handlende".

Handlende Evner	Beskrivelse	Sidetal	Xp
<i>Charme</i>	Du kan få en person til at tale sandt.	29	X
<i>Karavane Kontakt</i>	Du kan købe og sælge alle vare hos en GM-karavaneføre.	29	6
<i>Øget Opmærksomhed</i>	Du ved når evnen tyveri bruges på dig.	29	3
<i>Sølvtunge</i>	Du kan lyve selv når du er tvunget til at tale sandt.	29	6
<i>Skjulte lommer</i>	Mere af dit guld kan ikke stjæles.	29	4
<i>Forfalskning</i>	Du må lave dokumenter eller underskrifter som du mærker med et "F" og et tal. Hvis nogen har Forfalskning højere end tallet kan de se igennem din forfalskning.	29	1

Bonde

Rygraden i ethvert samfund og fundamentet for riger af enhver art. Bønder er det hårdtarbejdende folk, som dyrker jorden, jager i skovene, graver i minen og praktisk talt laver alt det hårde arbejde. Det er det simple folk, som ikke tænker på andet end at tjene til livet. Hvis marken kan høstes, kan der komme mad på bordet og familien kan overleve længere. Det er disse folk, som regenter og ledere ønsker at beskytte og have under sig, for det er på ryggen af disse, at adelen rejser sig over mængden og fra deres arbejde de handlende og håndværkerne kan tjene deres.

Spil teknisk beskrivelse:

HP: Du får 4 HP hver gang erhvervet "Bonde" tages.

Våben: Bønder må bruge knive, køller, buer eller godkendte huskeråds våben.

Rustninger: Bønder må bære rustninger af typen "Let". Det betyder rustninger af stof eller læder uden mange metaldele.

Evner: Bønder må vælge en af evnerne "Geologi", "Jagt og Vildt" eller "Landbrug" og begynde med. Man må vælge en ny eller den samme hver gang erhvervet "Bonde" vælges.

Bonde Evner	Beskrivelse	Sidetal	XP
<i>Geologi</i>	Du kan mine ressourcer fra Mine poster.	30	X
<i>Landbrug</i>	Du kan dyrke 5 marker på engang.	30	X
<i>Jagt og Vildt</i>	Du kan tage ressourcer fra Jagt poster.	30	X
<i>Fysisk Tilpasning</i>	Du får +1 HP og kan bære 10 kg mere.	30	4
<i>Mineskakt</i>	Du må én gang per spillegang gå til en GM og bede om enten en kampesten eller jernmalm ressource.	30	6
<i>Dyrepasning</i>	Du må lave én mark om til en indhegning hvor du kan lave korn om til kød ved at fodre et dyr.	30	4
<i>Ekstra skud</i>	Du må skyde én gang mere end jagt posterne viser.	30	2
<i>Bedre sigte</i>	Du må træde 5m tættere på end jagt posterne viser.	30	4

Håndværker

Byggerne og skaberne i et samfund. Håndværkere forbedrer, bearbejder og skaber alt, som samfundet måtte have brug for. En soldat er knap så farlig uden sine våben og en bonde kan arbejde bedre med gode redskaber. En handlende ville ikke have nær så mange kunder, hvis ikke håndværkerne skulle bruge vare fra dem. Håndværkere er den samfundsklasse, som laver alt hvad bønderne dyrker, jager og graver op af jorden om til færdige vare, som alle i samfundet kan have nytte af. De kendes også som smede, bagere, møllere, tømre, snedkere, murere, bygmestre osv. Hvert håndværk har en funktion og noget at tilføje til et samfund.

Spil teknisk beskrivelse:

HP: Du får 4 HP hver gang erhvervet "Håndværker" tages.

Våben: Håndværker må bruge knive, køller, hamre og andre godkendte værktøj våben.

Rustninger: Håndværkere må bære rustninger af typen "Let". Det betyder rustninger af stof eller læder uden mange metaldele.

Evner: Håndværkere må vælge en af evnerne Murer, Tømre, Smede, Smelter, Kok eller Garver og begynde med. Man må vælge en ny hver gang erhvervet "Håndværker" vælges.

Håndværkere kan købe Generelle evner og evnen Effektivisering.

<i>Håndværks Evner</i>	Beskrivelse	Sidetal	XP
<i>Bygger</i>	Du kan lave bygninger af sten og træ og reparere skjolde, bygge vogne og	31	X
<i>Smed</i>	Du kan lave våben eller rustninger som mesterstykker eller i magiske materialer. Du kan også smelte Malm om til bars og smelte mesterstykker eller magiske våben og rustninger om til bars.	31	X
<i>Kok</i>	Du kan lave rå mad om til tilberedt mad som helbreder HP eller MP når det spises. Du kan også garve skind om til læder	31	X
<i>Effektivisering</i>	Alle dine håndværk bliver forbedret alt efter hvilke håndværk det er.	31	6
<i>Mester fag</i>	Det tager halvt så så langt tid at udføre dit håndværk.	31	12

Troldmand eller Troldkvinde

Da den fjerde tidsalder begyndte, forsvandt de 5 store magikere, som havde overvåget verdenen i generationer. Deres hjem og alt det som de havde bygget og skrevet forblev. I de efterfølgende år kom deres viden og en lille smule af deres magiske evner ud i verdenen. Troldmænd og troldkvinder er dem, som har tilegnet sig noget af denne viden. Gennem selvstudier og eksperimenter har de lært, at kontrollere resterne af verdens magi.

Spil teknisk beskrivelse:

HP: Du får 3 HP hver gang erhvervet "Troldmand" eller "Troldkvinde" tages.

MP: Du får 5 MP hver gang erhvervet "Troldmand" eller "Troldkvinde" tages.

Våben: Troldmand og troldkvinder må bruge knive, køller og Stave.

Rustninger: Troldmand og troldkvinder må bære rustninger af typen "Læd". Det betyder rustninger af stof eller læder uden mange metaldele.

Evner: Troldmand og troldkvinder begynder med evnen "Magisk Viden" og kan derefter købe evner af typen Generel og Trolddom.

Advarsel: Troldmænd og troldkvinder kræver mange rekvisitter og meget læsning. Hele Bind 4: Magi og Alkymi skal læses hvis du ønsker at spille troldmand.

<i>Troldoms Evner</i>	Beskrivelse	Sidetal	XP
<i>Magisk Viden</i>	Du har +5 MP og kan lave og kaste formularer fra Bind 4: Magi og alkymi regler.	32	X
<i>Magisk Kontrol</i>	Du får + 1 MP (kan tages 30 gange til et maks af 35 MP).	32	1
<i>Magisk ekspertise</i>	Du kan mod en forhøjet MP pris undlade at bruge fakter eller udtale formulare for at kaste magi.	32	4

Ritualist

Ritualister går under mange navne, druider, præster, shamaner, og har igennem generationer tilset almindelige personers overtro. Disse personer har lært, at kultivere verdens elementariske og magiske ressourcer og bøje dem til deres vilje igennem lange og komplekse ritualer.

Spil teknisk beskrivelse:

HP: Du får 3 HP hver gang erhvervet "Ritualist" tages.

EP: Du får 5 EP hver gang erhvervet "Ritualist" tages.

Våben: Ritualister må bruge knive, køller og Stave.

Rustninger: Ritualister må bære rustninger af typen "Læd". Det betyder rustninger af stof eller læder uden mange metaldele.

Evner: Ritualister begynder med evnen "Ritual Viden" og kan derefter købe evner af typen Generel og Ritualer.

Advarsel: Ritualister kræver mange rekvisitter og meget læsning. Hele Bind 4: Magi og Alkymi skal læses hvis du ønsker at spille ritualist.

<i>Ritualist Evner</i>	Beskrivelse	Sidetal	XP
<i>Ritual Viden</i>	Du kan udføre ritualer til en værdi af op til 10 EP Du kan ofre ressourcer i stedet for EP	33	X
<i>Blod Ritual</i>	Du kan udføre ritualer til en værdi af op til 20 EP	33	10
<i>Maia Ritual</i>	Du kan udføre ritualer til en værdi af op til 30 EP	33	20
<i>Valarnes Velsignelse</i>	Du kan udføre ritualer på dig selv og gøre dem permanente for xp.	33	4

Alkymist

Urter, magiske væsner og meget andet indeholder en smule magi. Alkymister er dem som har lært at trække disse kræfter ud og destilleret dem til en mere brugbar form. Disse folk er kendt som salvemagrer, bryggere og klogefolk. Det er oftest dem almindelige folk vender sig til, når de lider af det ene eller det andet, fordi det er nemmere for simple folk at forstå.

Spil teknisk beskrivelse:

HP: Du får 3 HP hver gang erhvervet "Alkymist" tages.

Våben: Alkymister må bruge knive, køller og Stave.

Rustninger: Alkymister må bære rustninger af typen "Let". Det betyder rustninger af stof eller læder uden mange metaldele.

Evner: Alkymister begynder med evnen "Alkemisk Viden" og kan derefter købe evner af typen Generel og Alkymist.

Advarsel: Alkymister kræver mange rekvisitter og meget læsning. Hele Bind 4: Magi og Alkymi skal læses hvis du ønsker at spille alkymist.

Alkymist Evner	Beskrivelse	Sidetal	XP
<i>Alkemisk viden</i>	Du kan lave alle eliksirer	34	X
<i>Alkemisk depot</i>	Du kan få udleveret 4 urter pr 1 Xp	34	1
<i>Urtekundskab</i>	Du kan indtage urterne uden forarbejdning og modtage en effekt fra urten.	34	2
<i>Grønne Fingre</i>	Du kan nu dyrke dine egne urter på marker	34	6
<i>Øget stofskifte</i>	Fordobler effekten og halvere tiden af eliksirer	34	3
<i>Stabil Ladning</i>	Overfyldt Ladning ødelægger ikke længere dine krudtvåben	34	6
<i>Napalm Blanding</i>	Du kan antænde dem du skyder med Overfyldt Ladning.	34	6

Evner

En evne er en lille regel, som gør dig som spiller i stand til at gøre noget du måske ikke kan i virkeligheden. Da rollespil er en leg og vi bruger vores fantasi meget, vil der kunne opstå situationer, hvor din karakter kan noget, som du ikke kan i virkeligheden. Og for at hjælpe dig, er der evner, som gennem reglerne gør det muligt. Nogle evner er måske små ubetydeligheder, for eksempel +1 HP, mens andre kan tillade dig at ignorere mure eller krav, som stilles andre steder i regelsættet.

Alle evner er beskrevet så nøje som muligt på de kommende sider. Først kommer de evner, som alle har adgang til, også kendt som "Generelle evner" og efter dem kommer beskrivelserne af evnerne som man kan tilegne sig igennem de forskellige erhverv.

Når man har valgt en evne skriver man det på sit karakterark med XP prisen (hvis der er en) og får det underskrevet af en GM. Er evnen ikke underskrevet kan den ikke bruges

Skulle ikke underskrevne evner blive brugt alligevel, og det opdages, vil en GM uddele passende straf alt efter hvor spil ødelæggende dette brud på reglerne har været. Straffen kan variere fra, fratagelse af evner eller XP, til bortvisning eller karantæne fra spillet.

Generelle Evner	Beskrivelse	Sidetal	XP
<i>Ekstra HP</i>	Du får +1 maks HP	23	1
<i>Ekstra Styrke</i>	Du øger din bærekapacitet med 10 kg	23	2
<i>Ekstra Uddannelse</i>	Du må vælge endnu et erhverv	23	6
<i>Ekstra Våbenbrug</i>	Du kan få lov at bruge våben dit erhverv ikke tillader	23	1
<i>Brynje rustnings brug</i> <i>Plade rustnings brug</i>	Du kan få lov at bruge rustning dit erhverv ikke tillader	23	1
<i>Førstehjælp</i>	Du kan stoppe folk i at forbløde	23	1
<i>Bonk</i>	Du kan slå folk bevidstløs	23	2
<i>Tyveri Lærling</i>	Du kan stjæle ting ved at røre ved dem og dirke låse	24	2
<i>Jern Lever</i>	Du tager mindre skade af alkohol	24	8
<i>Guld på lommen</i> <i>Stor Markedsandel</i>	Du kan købe ingame værdigenstande for xp	24	1
<i>Arvestykke</i>	Du må lave din egen magiske genstand	24	?
<i>Våben Specialist</i>	Du gør +1 skade med nærkampsvåben.	24	3
<i>Kaste Specialist</i>	Du gør +1 skade med alle kastevåben.	24	3
<i>Skarpskytte</i>	Du gør +1 skade med alle pile.	24	3
<i>Hurtig genladning</i>	Du kan lade dine krudtvåben én gang mere i kamp.	24	3
<i>Overfyldt Landning</i>	Du kan gøre dobbelt skade med krudtvåben. Det ødelægger dem dog.	24	6
<i>Forbedret Sigte</i>	Du kan ramme inden for 10 meter med krudtvåben.	24	5

Generelle Evner

Navn: Ekstra HP **Type:** Generel **Xp pris:** 1

Beskrivelse: Du har nu 1 HP mere. Denne evne må kun tages 5 gange.

Navn: Ekstra Styrke **Type:** Generel **Xp pris:** 2

Beskrivelse: Din maksimale bærer kapacitet er øget med 10 kg. Denne evne kan kun tages 2 gange.

Navn: Ekstra Uddannelse **Type:** Generel **Xp pris:** 6

Beskrivelse: Du må vælge endnu et erhverv fra listen over erhverv. Du modtager de bonusser det valgte erhverv giver, oven i dem du allerede har. Dvs. mere HP, endnu en evne, adgang til flere våben og rustnings typer.

Navn: Ekstra Våbenbrug **Type:** Generel **Xp pris:** 1

Beskrivelse: Du er igennem træning blevet i stand til at bruge andre typer våben uden problemer. Hvis der er et våben, som du ikke kan bruge på grund af dine erhverv, så kan du med denne evne. Når evnen tages, vælger du den våbentype du ønsker at bruge.

De forskellige våbentyper er: *Kniv, ethåndssværd, tohåndssværd, et-håndøkser, tohåndøkser, et-håndskøller/hamre, tohåndkøllerr/hamre, spyd, kampstave, kastevåben.*

Hvis du er i tvivl om hvilke våben du må bruge så kig under den spille tekniske beskrivelse for de erhverv du har valgt. Denne evne kan tages flere gange.

Navn: Brynje Rustnings Brug **Type:** Generel **Xp pris:** 1

Beskrivelse: Hvis dit erhverv forbyder dig at bære medium rustning, såsom ringbrynje eller læder med mange metaldele. Så kan du ignorere det forbud med denne evne.

Navn: Plade Rustnings Brug **Type:** Generel **Xp pris:** 1

Beskrivelse: Hvis dit erhverv forbyder dig at bære tung rustning, såsom plade- eller metal skæl-rustning. Så kan du ignorere det forbud med denne evne.

Kræver: "Brynje Rustnings Brug" eller at du kan bære ringbrynje fra dit erhverv.

Navn: Guld i lommen. **Type:** Generelt **Xp pris:** 1

Beskrivelse: For hver gang du tager denne evne får du udleveret fem (5) stykker Guld af en GM. Karakterark skal fremvises.

Navn: Sort Markedshandel **Type:** Generelt **Xp pris:** 1

Beskrivelse: For hver gang du tager denne evne kan du få udleveret ressourcer til en samlet værdi af fem (5) guldstykker. Rest beløbet bliver ikke udbetalt.

Navn: Førstehjælp **Type:** Generel **Xp pris:** 1

Beskrivelse: Du kan helbrede en person fra 0 til 1 HP, over 15 min RT, med en bandage/forbinding og kan bruge eliksirer på bevidstløse personer uden, at de kaster den op eller drukner i den.

- Navn:** Bonk **Type:** Generel **Xp pris:** 2
Beskrivelse: Du kan med en godkendt "bonk" genstand gøre en anden spiller bevidstløs i 120 sekunder RT (2 min). Personen kan ikke se, høre eller fornemme, hvad der sker omkring dem i denne tid. De kan dog vækkes før tid med vand i hovedet eller ved at tage skade.
- Navn:** Tyveri Lærling **Type:** Generel **Xp pris:** 2
Beskrivelse: Du har lært at tage ting, uden at nogen ser det.
- Når du har talt til 20, imens du røre en genstand, som ikke er større end din hånd, må du tage den eller bede om at få den udleveret. Folk omkring dig skal spille på, at de ikke har set dig tage genstanden. Ved at røre ved tasker, kan du bede om at få lov til at vælge én ting der fra. Hvis du bryder kontakten med genstanden, skal du begynde forfra.
 - Låse har koder og du må ignorere det sidste tal i koden og tager 20 sekunder at dirke op. Dvs. en lås med koden "325" bliver "32" og kan åbnes efter 20 sekunder hvis du har en nøgle med koden "32". Ét cifres låse kan åbnes uden nøgle efter 20 sekunder.
- Navn:** Jern Lever **Type:** Generelt **Xp pris:** 8
Beskrivelse: Når du drikker alkohol, tager du kun ½ skade. Efter at du er blevet bevidstløs og har ligget i 15 min RT er alt alkohol skade helbredet.
- Navn:** Magisk Arvestykke **Type:** Generelt **Xp pris:** ??
Beskrivelse: Denne evne skal udarbejdes i samarbejde med GM gruppen og XP priser vil variere alt efter effekter på lige præcis dit 'arvestykke'. Som tommelfingerregel vil de koste det som en evne magen til vil koste.
Ikke godkendte arvestykker vil blive konfiskeret af GM gruppen.
- Navn:** Våben Specialist **Type:** Generelt **Xp pris:** 3
Beskrivelse: Alle nærkampsvåben, som du anvender, gør +1 mere i skade.
- Navn:** Kaste Specialist **Type:** Generelt **Xp pris:** 3
Beskrivelse: Denne evne giver dig +1 skade med alle dine kastevåben.
- Navn:** Skarpskytte **Type:** Generelt **Xp pris:** 3
Beskrivelse: Denne evne giver dig +1 skades med alle pile.
- Navn:** Hurtig Genladning **Type:** Generelt **Xp pris:** 3
Beskrivelse: Du må lade alle dine krudtvåben én gang mere per kamp. Kan tages gentagende gange.
- Navn:** Overfyldt ladning **Type:** Generelt **Xp pris:** 6
Beskrivelse: Du gør dobbelt skade med et enkelt skud men krudtvåbnet skal have et sort bånd bundet om sig og kan ikke bruges mere den spillegang.
- Navn:** Forbedret sigte **Type:** Generelt **Xp pris:** 5
Beskrivelse: Du kan ramme modstandere inden for 10 meter med krudtvåben.
Special Note:

Kriger evner**Navn:** Sjette Sans**Type:** Kriger**Xp pris:** 6

Beskrivelse: Når du hører evnerne "Snigmord" eller "Snige Skud" bliver brugt på dig, reduceres du ikke til 0, men 3 HP i stedet. Bærer du flere lag af mellem eller tung rustning, gør snigmord kun alm. skade. Du halvere skaden modtaget fra antændt Tordenstøv der er mere end 2 meter fra dig.

Navn: Skjold bryder**Type:** Kriger**Xp pris:** 3

Beskrivelse: Når du kæmper imod en der har et skjold, skal du tælle hver gang du rammer skjoldet med et tohåndsvåben eller en økse. Når du har ramt skjoldet 5 gange siger du så "Skjold knuser" og personen skal så smide skjoldet. Er skjoldet for bøvlet at tage af, kan kampen fortsætte, men skjoldet tæller nu som bærerens arm og bæreren tager skade når skjoldet rammes.

Er skjoldet magisk kan det ikke ødelægges med denne evne.

Kræver: Elite Våben Specialist**Navn:** Afvæbning(Kamp)**Type:** Kriger**Xp pris:** 2

Beskrivelse: Når du rammer en person over armen med dit våben, kan du sige "Afvæbning!", dette afvæbner din fjende, men slaget, som afvæbner, gør ikke skade. Fjenden er dog tvunget til at smide/tabe sit våben.

Kræver: Våben Specialist.**Navn:** Jernnæve**Type:** Kriger**Xp pris:** 3

Beskrivelse: Med denne evne kan du ikke længere afvæbnes ved hjælp af almindelige evner! Magisk afvæbning virker dog stadig.

Kræver: Ekstra Styrke**Navn:** Torture**Type:** Kriger**Xp pris:** 4

Beskrivelse: Du kan torture en person som er i din varetægt, ved at sige: "Tortur" og rollespille på at du torturere, personen eller stik ham med en kniv. Nu skal de så sige sandheden og give dig så mange detaljer, som du ønsker. Du kan kun bruge denne evne én(1) gang per person pr spillegang, men flere med denne evne kan godt bruge den på den samme person.

Krigere og Rejsende deler nogle evner**som kan findes efter Rejsende evner.**

Rejsende evner**Navn:** Uset**Type:** Rejsende

Beskrivelse: Når du står stille i nærheden af buske, bygninger, træer eller andre personer, kan du binde et gult bånd om hovedet eller armen og derved være usynlig. Folk skal nu spille på, at du er usynlig, men ser de dig "forsvinde" ved de godt hvor du burde være. Forsvinder den ting, du skjuler dig ved (eks personen bevæger sig væk), skal der være en anden ting, som kan skjule dig ellers bliver du synlig. Du kan ikke ses men godt røres, så hvis folk falder ind i dig eller på anden vis rammer dig, lægger de mærke til, at du er der, men ikke hvem du er.

Kræver: Et gult bånd.**Navn:** Camouflage**Type:** Rejsende**Xp pris:** 4

Beskrivelse: Når du lægger dig på jorden, kan du vælge at binde et gult bånd om hovedet eller armen og derved være usynlig. Folk skal nu spille på, at de ikke kan se dig direkte, men hvis de ser dig lægge dig ned ved de godt, hvor du lagde dig. Hvis du laver nogen form for lyd, kan det høres.

Kræver: Et gult bånd.**Navn:** Skyggernes ven**Type:** Rejsende**Xp pris:** 6

Beskrivelse: Når du bruger evnerne "Kamuflage" og "Uset" er du bedre til dette end andre.

- Evnen "Kamuflage" kræver du ligger på jorden, men en Rejsende skal blot bukke sig så langt ned som muligt (Sæt dig på hug).
- Evnen "Uset" kræver du står stille, men en Rejsende kan tage 5 skridt fra hvor de blev usynlig uden at bryde effekten. Dog skal der stadig være noget, som de kan skjule sig ved. Se evnen for flere detaljer.

Kræver: Uset og Camouflage.**Navn:** Afvæbning(Hånd)**Type:** Rejsende**Xp pris:** 2

Beskrivelse: Denne evne fungerer ved, at du griber fat i en persons arm med hånden og siger: "Afvæbning!", hvorefter de skal smide/tabe deres våben eller det de står med i hænderne. Denne evne har dog ingen effekt på ting, som er spændt eller bundet fast.

Kræver: Kamptræning.**Navn:** Mester Tyveri**Type:** Rejsende**Xp pris:** 6

Beskrivelse: Du har længe benyttet dig af andres ting, når de ikke har holdt øje med dem.

- Når du har talt til 10, imens du røre en genstand, som ikke er større end din hånd, må du tage den eller bede om at få den udleveret. Folk omkring dig skal spille på, at de ikke har set dig tage genstanden. Ved at røre ved tasker, kan du bede om at få lov til at vælge én ting der fra.
- Låse har koder og du må ignorere det sidste tal i koden og tager 15 sekunder at dirke op. Dvs. en lås med koden "325" bliver "2" og kan åbnes efter 15 sekunder hvis du har en nøgle med koden "2". Tocifret låse kan åbnes uden nøgle efter 15 sekunder.

Kræver: Tyveri Lærling

Navn: Feltlæge

Type: Rejsende

Xp pris: 2

Beskrivelse: Du kan helbrede folk op til 3 HP, over 15 min RT, ved at give dem en forbindelse om en skadet location på kroppen (Mind personen om at rollespille). Du kan også identificere hvilken gift, der påvirker en person uden brug af magi eller eliksirer. Ved at spille på, at du undersøger personen i ca. 10 sekunder hvorefter, at du skal informeres af hvem en, der ved hvilken gift der påvirker personen.

Kræver: Førstehjælp

Navn: Kirurger

Type: Rejsende

Xp pris: 4

Krav: Du skal have evnen "Feltlæge" for at kunne tage denne evne.

Beskrivelse: Du kan helbrede folk op til 6 HP, over 15 min RT, ved at give dem en forbindelse om en skadet location på kroppen (Mind personen om at rollespille). Du kan også helbrede milde gifte, der påvirker en person ved at bruge enten en ME eller en urt ved at spille på, at du undersøger og behandler personen i et minut RT.

Kræver: Feltlæge.

Navn: Snige Mord

Type: Rejsende

Xp pris: 6

Beskrivelse: Du kan med en kniv reducere en person til 0 HP ved at stikke dem i ryggen eller maven og sige "Snigmord". Denne evne kan bruges 1 gang i en kamp.

Special Note: Denne evne kan reduceres eller stoppes på flere måder:

Evnen Sjette Sans: Har ofret sjette sans reduceres de kun til 3 HP.

Flere lag rustning: Har ofret mellem og tung rustning (eller 2 lag tung) på bryst og ryg reduceres de kun til 1 HP. Dette gælder kun hvis de ikke har sjette sans. Hvis de har er det den der tæller.

Påpege våbnet: Hvis ofres ser kniven inden den rammer og siger "Kniv!" gør den kun almindelig skade.

Kræver: Feltlæge.

Navn: Krudt Expert

Type: Rejsende

Xp pris: 12

Beskrivelse: Med denne evne gør du yderligere endnu +1 skade med krudtvåben til en samlet værdi af +2 på grund af "Krudt Specialist".

Kræver: Skarpskytte.

Kriger og Rejsende evner

Navn: Elite Våben Specialist **Type:** Kriger og Rejsende **Xp pris:** 6
Beskrivelse: Med denne evne gør du yderligere endnu +1 skade med alle nærkampsvåben, til en samlet bonus af +2 på grund af evnen "Våben Specialist".
Kræver: Våben Specialist.

Navn: Elite Kaste Specialist **Type:** Kriger og Rejsende **Xp pris:** 6
Beskrivelse: Med denne evne gør du yderligere endnu +1 skade med alle kastevåben i en samlet værdi af +2 på grund af "Kaste Specialist".
Kræver: Kaste Specialist.

Navn: Elite Skarpskytte **Type:** Kriger og Rejsende **Xp pris:** 6
Beskrivelse: Med denne evne gør du yderligere endnu +1 skade med buer til en samlet værdi af +2 på grund af "Skarpskytte".
Kræver: Skarpskytte.

Navn: Krudt Specialist **Type:** Kriger og Rejsende **Xp pris:** 6
Beskrivelse: Med denne evne gør du yderligere endnu +1 skade med krudtvåben.
Kræver: Skarpskytte.

Navn: Kamptræning **Type:** Kriger og Rejsende **Xp pris:** 12
Beskrivelse: Du gør +1 skade i nævekamp for hver 10 HP og RP du har.

Navn: Snige Skud **Type:** Kriger og Rejsende **Xp pris:** 6
Beskrivelse: Du kan med en pil reducere en person til 0 HP ved at ramme dem i ryggen eller brystet med en pil hvorom der er bundet et hvidt bånd og sige "Snige Skud".
Special Note: Denne evne kan reduceres eller stoppes på flere måder:
Evnen Sjette Sans: Har ofret sjette sans reduceres de kun til 3 HP.
Flere lag rustning: Har ofret mellem og tung rustning (eller 2 lag tung) på bryst og ryg reduceres de kun til 1 HP. Dette gælder kun hvis de ikke har sjette sans. Hvis de har, er det den der tæller.
Påpege våbnet: Hvis ofres ser pilen inden den rammer og siger "Pil!" gør den kun almindelig skade.
Kræver: Elite Skarpskytte.

Navn: Likvidering **Type:** Kriger og Rejsende **Xp pris:** 6
Beskrivelse: Du kan med et krudtvåben reducere en person til 0 HP ved at placere det ULADT til en persons hoved og sige "Likvidering".
Special Note: Af sikkerhedsmæssige grunde må der ikke være nogen krudtladning i våbnet når dette gøres.

Navn: Afvæbning(Krudt) **Type:** Kriger og Rejsende **Xp pris:** 6
Beskrivelse: Denne evne fungerer ved, at du siger "Afvæbning!" i stedet for skade når du skyder nogen med et krudtvåben. De skal smide/tabe deres våben eller det de står med i hænderne. Denne evne har dog ingen effekt på ting, som er spændt eller bundet fast.
Kræver: Krudt Specialist

Handlende evner**Navn:** Charme**Type:** Handlende**Beskrivelse:** Når du snakker med nogen kan du sige: "Charme". Nu skal de så sige sandheden og give dig så mange detaljer, som du ønsker. Du kan kun bruge denne evne én(1) gang per person pr spillegang, men flere med denne evne kan godt bruge den på den samme person.**Kræver:** Erhvervet Handlende.**Navn:** Karavane kontakt**Type:** Handlende**Xp pris:** 6**Beskrivelse:** Du har kontakt til en karavane, som rejser forbi området fra tid til anden og kan derigennem få fat i ting fra resten af verdenen. Du finder den GM, som er ansvarlig for ressource kortene og køber/sælger, det du vil igennem ham/hende. Priserne kan variere fra spillegang til spillegang og fra time til time. Du kan også veksle dine mønter som det passer dig hos denne GM.**Kræver:** Erhvervet Handlende.**Navn:** Øget Opmærksomhed**Type:** Handlende**Xp pris:** 3**Beskrivelse:** Du kan mærke de mindste ændringer på din krop og dit udstyr, så når nogen har brugt evnen "Tyveri" på dig og Offgame beder om en ting fra dig, må du godt spille på at du kan mærke en ændring i vægt efter, at de har fået genstanden. Du må dog ikke spille på, at du ved hvem, som gjorde det eller hvad, der er stjålet lige med det samme.**Kræver:** Erhvervet Handlende.**Navn:** Sølv tunge**Type:** Handlende**Xp pris:** 6**Beskrivelse:** Når en evne, magi eller effekt tvinger dig til at tale sandt, kan du ignorere den evne, magi eller effekt. Du skal dog svare som om, at du stadig sagde sandheden, men med denne evne skal du ikke længere tale sandt.**Kræver:** Erhvervet Handlende.**Navn:** Skjulte Lommer**Type:** Handlende**Xp pris:** 4**Beskrivelse:** Du har fået syet skjulte lommer i dit tøj eller lært hvor folk aldrig leder efter penge og kan derfor behold 6 guldmønter eller en magisk genstand som kan skjules i håndfladen når folk røver dig.**Navn:** Forfalskning**Type:** Handlende**Xp pris:** 1**Beskrivelse:** Du må forfalske dokumenter og skal mærke dem med et stort fedt "F" og et tal i et hjørne. Denne evne kan tages flere gange, og hver gang skal du øge tallet efter "F"et. Du kan også gennemskue forfalskninger hvis tallet der står er mindre end antallet af gange du har taget evnen "Forfalskning".Kan købes 10 gange.

Bonde Evner**Navn:** Geologi**Type:** Bonde

Beskrivelse: Du har lært at finde jordens metalliske gaver og kan med de rigtige værktøjer hente dem fra jorden. Hvis du har en hakke, skovl eller andet mine redskab kan du samle malm fra mine poster (laminerede poser) rundt om i skoven. Du skal tælle til 30 højlydt mens du "miner" posterne.
Læs Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler for mere information.

Navn: Jagt og Vildt**Type:** Bonde

Beskrivelse: Du har lært at finde levende væsner i skovene og kan med det rigtige værktøj hente dem fra skovene. Hvis du har en bue eller andet jagtredskab kan du samle kød og læder fra jagt poster (laminerede poser) rundt om i skoven. Du skal ramme posterne på en afstand skrevet på dem inden du kan "høste" dem.
Læs Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler for mere information.

Navn: Landbrug**Type:** Bonde

Beskrivelse: Du har lært at kultivere jordens nærende gaver og kan med de rigtige værktøjer dyrke dem fra jorden. Du må have fem marker per "Landbrug".
Læs Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler for mere information.

Navn: Fysisk tilpasning**Type:** Bonde**Xp pris:** 4

Beskrivelse: Dit hårde liv har udsat din krop for meget og den har tilpasset sig. Du har nu +1 HP og kan bære 10 kg mere.

Navn: Mineskakt**Type:** Bonde**Xp pris:** 6

Beskrivelse: Du må én gang per spillegang gå til en GM og bede om enten en kampesten eller jernmalm ressource. Kan købes 2 gange.

Krav: Geologi**Navn:** Dyrepasning**Type:** Bonde**Xp pris:** 4

Beskrivelse: Du må lave én mark om til en indhegning hvor du kan lave korn om til kød ved at fodre et dyr. For hver gang du har evnen "Landbrug" kan denne evne købes 5 gange.

Læs mere om hvordan Dyrepasning fungerer i bind 3.

Krav: Evnen "Landbrug"**Navn:** Ekstra Skud**Type:** Bonde**Xp pris:** 2

Beskrivelse: Du må skyde én gang mere end hvad jagt posterne viser. Kan købes 5 gange.

Krav: Evnen "Jagt og Vildt"**Navn:** Bedre præcision**Type:** Bonde**Xp pris:** 4

Beskrivelse: Du må træde 5m tættere på end jagt posterne viser. Kan købes 2 gange.

Krav: Evnen "Jagt og Vildt"

Håndværker Evner

Navn: Bygger

Type: Håndværk

Beskrivelse: Du kan arbejde med sten og træ, bygge bygninger og større genstande af det.

- Du kan lave Rå Materiale: Kampesten og Træ om til Byggemateriale: Stenblokke og Planker respektivt, ved at bruge 10 minutter på at rollespille du sortere og hakker sten til så kampestenen bliver til blokke, eller saver Træ til planker med en sav.
- Du kan bygge alle typer bygninger, samt opgradere vogne, buer og skjolde.

Læs hvordan i Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler.

Navn: Smed

Type: Håndværk

Beskrivelse: Du kan arbejde med metal og lave rustninger og våben af det.

- Du kan lave Rå Materiale: Jern Malm og Methril Malm om til Byggemateriale: Jern Bars og Mithril Bars ved at bruge 10 minutter på at rollespille du sorter, smelter og støber metal malmen om til metal bars.
- Du kan lave Byggemateriale: Jern Bar og Methril Bar om til Mesterstykke våben eller rustninger ved at bruge 10 minutter på at rollespille du opvarmer, banker og sliber dem til så metal barerne bliver til udstyr. Læs mere om hvordan i Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler.
- Du kan yderligere smelte mesterstykker og specielt udstyr tilbage til metal bars.
- Du kan også slibe våben så de gør +1 skade i næste kamp. Dette kræver en metal bar af samme type som våbnet og den går ikke tabt ved slibningen.

Læs mere om hvordan alt dette fungerer i Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler.

Navn: Kok

Type: Håndværk

Beskrivelse: Du kan arbejde med mad og tilberede stort set alt spiseligt.

Du kan lave Rå Mad Enheder: Korn, Kød og Fisk om til Tilberedt Mad Enhed: Brød, Kød eller Tørret Fisk ved at bruge 10 minutter på at rollespille du Renser/Maler, Steger/Bager og Tørre/Skære den rå mad. Tilberedte Mad Enheder helbreder HP og MP når de afleveres til en GM. Du kan også lave Rå Materiale: Skin om til Byggemateriale Læder ved at bruge 10 minutter på at rollespille du skære, skraber og tørre skindet.

Læs mere om hvordan i Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler.

Navn: Effektivisering

Type: Håndværker

Xp pris: 6

Beskrivelse:

Smede: Du kan fjerne sorte bånd fra våben og metal rustninger uden at skulle bruge ressourcer på det og Mesterstykker kræver en(1) BM(Bar) mindre til minimum en(1) at lave.

Bygmester: Du kan lave bygninger for en(1) BM(Byggesten) mindre til minimum en(1).

Kok: Du får én(1) mere TME ud af RME.

Kræver: Håndværker erhverv.

Navn: Mester fag

Type: Håndværker

Xp pris: 12

Beskrivelse: Du har udført dit fag så længe at det meste af arbejdet kan du i søvne. Du kigger knap nok på hvad du laver og stadig bliver det ordentligt lavet. Derfor, når du så endelig fokusere på dit arbejde kan du gøre det hurtigere. Du må vælge et håndværk du har og alle ting du kan lave med det håndværk tager halvt så langt tid RT og udføre.

Læs mere om hvordan i Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler.

Trolddoms Evner**Navn:** Magisk Viden**Type:** Trolddom

Beskrivelse: Du har fundet gamle skrifter eller blevet undervist af nogen som kender Maiaernes hemmeligheder og kan nu manipulere verdenens energier og efterligne en brøkdal af Maiaernes kræfter. Du besidder nu 5 MP som du kan bruge på magi og kan derfor kaster formularer fra Bind 4: Magi og Alkymi Regler.

Kræver: Erhvervet Troldmand eller Troldkvinde.

Navn: Magisk Kontrol**Type:** Trolddom**Xp pris:** 1

Beskrivelse: Du har trænet dig selv, mediteret over verdens energi og hvordan den kontrolleres, og du kan derfor kanalisere den bedre. Du har øget din samlede pulje af magisk energi med 1 MP.

Denne evne kan kun tages 30 gange.

Kræver: Erhvervet Troldmand eller Troldkvinde og Magisk Viden.

Navn: Magisk Expertise**Type:** Trolddom**Xp pris:** 2

Beskrivelse: Du har mestret at kaste formularer og kan kontrollere din magi ned til den mindste gnist.

Du kan nu kaste formularer lydløst og bevægelses løst. Det har dog nogle konsekvenser.

Lydløst: Effekten af din formular halveres. Dvs enhver talværdi halveres og rundes ned.

Bevægelses løst: Din formular koster det dobbelte i MP.

Kræver: Erhvervet Troldmand eller Troldkvinde og Magisk Viden.

Ritualist Evner**Navn:** Ritual Viden**Type:** Ritualist**Beskrivelse:** Du har studeret, hvordan verdens energi hænger sammen og du har lært, hvordan du kan manipulere den. Du har nu 5 EP og kan nu udføre ritualer som koster op til 10 EP. Manglende EP kan skabes gennem ofring af ressourcer. Læs Bind 4: Magi og Alkymi Regler for mere information.**Kræver:** Erhvervet Ritualist.**Navn:** Blodritualer**Type:** Ritualist**Xp pris:** 10**Beskrivelse:** Du har studeret, hvordan verdens energi hænger sammen og du har lært, hvordan du kan manipulere den mere mørke del af den. Du kan nu udføre større ritualer som koster op til 20 EP. Læs Bind 4: Magi og Alkymi Regler for mere information.**Kræver:** Ritual Viden.**Navn:** Maia Ritualer**Type:** Ritualist**Xp pris:** 20**Beskrivelse:** Du har studeret, hvordan verdens energi hænger sammen og du har lært, hvordan du kan manipulere mere af den ad gangen. Du kan nu udføre de største ritualer som koster op til 30 EP. Læs Bind 4: Magi og Alkymi Regler for mere information.**Kræver:** Blodritualer.**Navn:** Valarnes velsignelse**Type:** Ritualist**Xp pris:** 4**Beskrivelse:** Du har studeret, hvordan verdens energi hænger sammen og du har lært, hvordan du kan binde disse energier til dig selv. Du kan nu bruge XP på at gøre effekter permanente på dig selv. Du skal stadig skaffe EP nok til ritualer, men ved at betale XP prisen også forbliver effekten til du karakter dræbes. Læs Bind 4: Magi og Alkymi Regler for mere information.**Kræver:** Blodritualer.

Alkymist Evner**Navn:** Alkemisk Viden**Type:** Alkymist**Beskrivelse:** Du har eksperimenteret, eller du er blevet undervist i, hvordan du udnytter gaverne i naturen. Planter og dyr indeholder en smule magi og den kan du udvinde og blande til fantastiske eliksirer. Du er i stand til at lave eliksirer og salver.

Læs Bind 4 :Magi og Alkymi Regler for mere information.

Navn: Alkemisk Depot**Type:** Alkymist**Xp pris:** 1**Beskrivelse:** Du har i gennem hårdt arbejde, stor lidelse og dit hjertes sved fundet en måde at komme i besiddelse af nogle urter. For hver gang du tager denne evne kan du få udleveret urter til en samlet værdi af fem (5) guldstykker. Rest beløbet bliver ikke udbetalt.**Kræver:** Alkemisk Viden.**Navn:** Urtekendskab**Type:** Alkymist**Xp pris:** 2**Beskrivelse:** Ikke nok med at du ved hvordan du blander naturens urter og laver dem til gavnlige eliksirer, så ved du hvad af urterne der kan spises rå og som stadig giver en magisk effekt.**Navn:** Grønne fingre**Type:** Alkymist**Xp pris:** 6**Beskrivelse:**

Du kan dyrke skov urter på marker. Du skal have 2 urter, som efter 1 time RT bliver til 5.

Navn: Øget Stofskifte**Type:** Alkymist**Xp pris:** 3**Beskrivelse:** Alle alkemiske effekter fordobles, men deres varighed halveres. (Eks. Let regeneration helbreder 2 HP per minut i stedet for 1, men varer kun i 4 minutter RT i stedet for 8)**Navn:** Stabil Blanding**Type:** Alkymist**Xp pris:** 6**Beskrivelse:** Når du overfylder krudtvåben ødelægger du ikke våbnet efter at havde gjort dobbelt skade.**Kræver:** Overfyldt Ladning**Navn:** Napalm Blanding**Type:** Alkymist**Xp pris:** 6**Beskrivelse:** Når du bruger Overfyldt Ladning råber du skaden du gør og "Napalm Blanding!". Effekten af Napalm Blanding er at du antænder ofret og de skal spille på de er antændt. Enten løb skrigende væk eller smide sig på jorden.**Kræver:** Overfyldt Ladning evnen OG en dose Drage Ånde Elixir.**Special Note:** Øget Stofskifte påvirker ikke denne evne.

Spiller Navn: _____		Spiller ID: _____		Underskrift _____		
Karakter Navn: _____		Karakter ID: _____				BG Xp: _____
Kontakt tlf nr: _____						
Race	_____	Race evne	_____	-	- 20	
Erhverv	_____/_____ _____/_____	HP: _____	____+____+____	-	- 20	
XP pris	Evne	Underskrift		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	
_____	_____	_____		-	- 20	