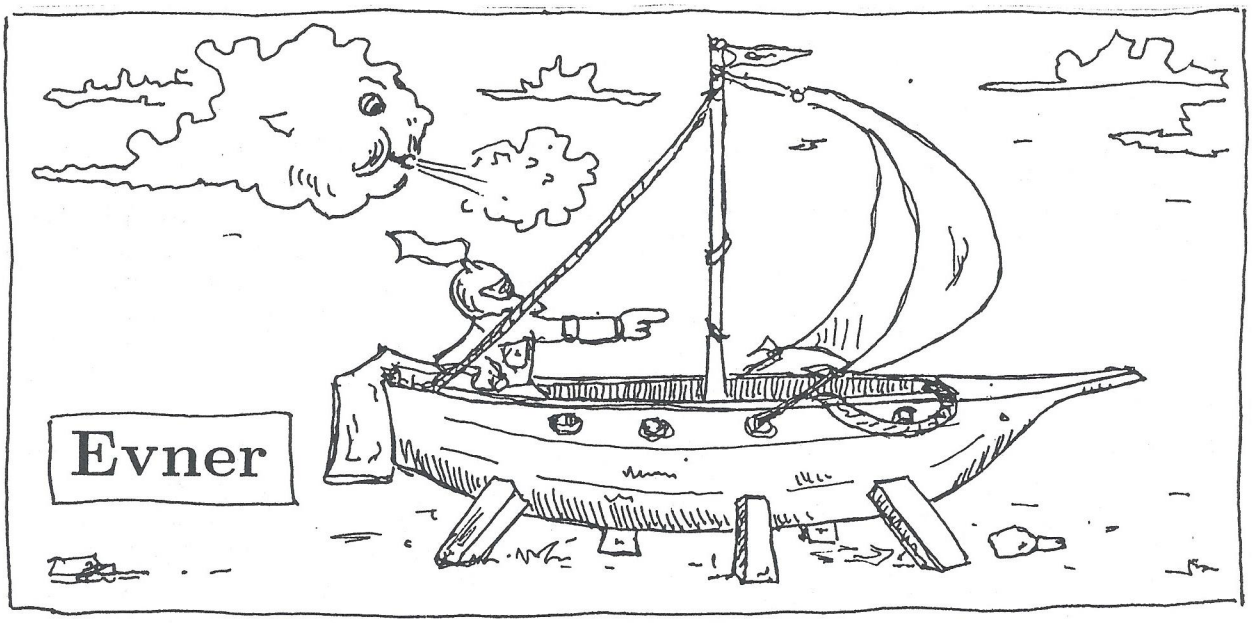


Indledning

Dette kapitel beskriver, hvad de forskellige evner går ud på. Nogle af evnerne, nemlig Våben, Sejle og Ride skal oplæres seperat for forskelige våben, skibstyper og ridedyr. Hver af disse grupper vil tælle som en evne med samme basis, og man kan ikke stige på den generelle evne, men kun indenfor enkelte grupper.

For at undgå for megen snakken med numre under spillet, hvilket nemt kan ødelægge stemningen, er her en tabel, der viser, hvor god man er, dvs. om man er dårlig, god eller mester inden for det område.

Evne	Uddannelse
0-10 %	Jammerlig
11-21 %	Meget dårlig
22-32 %	Dårlig
33-43 %	Normal
44-54 %	Rimelig
55-65 %	God
66-76 %	Meget god
77-87 %	Specialist
88-98 %	Ekspert
99- %	Mester

En del evner bliver sværere at udføre, når man bærer for meget. Det drejer sig specielt om bevægelses-evner og kampevner, men også enkelte andre. Se oversigten side 35.

Automatisk succes

Når man kommer op på at være normal i en evne, dvs. man har 33 eller mere, vil evnen være så godt indlært, at man kun behøver at slå for om det lykkes i kritiske situationer. Har man f.eks. 35 i Sejle, behøver man ikke slå for at sejle ned af en stille flod, men kommer man ud i strømhvirvler, skal man slå for at undgå, at båden kæntrer.

Kamp

Helbred Dette er spillerens evne til at tage skade, dvs. hvor meget skade han kan tåle, før han dør.

Evnen bruges når (og hvis) en spiller har drukket gift, øl, vin ect. (Hvis han ikke klarer dette slag kan det f.eks. ende med, at han vågner med en dundrende hovedpine i en gyde, meget fattig!) Se også i afsnittet om søvn og helbredelse side 81, hvordan man får helbred igen, når man er blevet såret. Når en spiller kommer under 0 i Helbred, er alle slag svære slag.

Styrke I alle situationer, hvor man skal bruge sin råstyrke, løfte, mase, skubbe osv, skal man slå på denne evne. Man kan normalt bære ca. 3 gange sin styrke i pund, afhængig af hvordan man placerer det. Bærer man under halvdelen af det, kan man endda løbe. Se afsnittet om udstyr side 33 for hvordan man placerer ting og sager, så man ikke besværes af dem. Hvis man forsøger at løfte noget, uden at prøve at gå med det, kan man løfte op til 6 gange sin styrke i pund.

Udholdenhed Dette er evnen til at undgå at besvime. Man skal huske, at når man er under 0 i helbred, er alle slag svære slag. Man er simpelthen udmattet og omtåget. Udholdenhed bruges også til at foretage 'umulige' handlinger. Dette kan f.eks være at trække sig op i en arm i et træ, mens man slåes med den anden mod en flok glubske ulve.

Våben Viser, hvor god man er til at bruge et hvilketsomhelst våben, man får i hånden. Det anbefales at læse kampreglerne før man går i gang. Bemærk, at dette ikke er en, men mange evner. For hver gruppe våben man vil kunne bruge, skal man lære det op fra den basis, man har i Våben. På side 44 er der en liste over de mest almindelige våben, og hvilke grupper de er i.

Nævekamp Dette er en evne, der bruges, når en spiller vil slås uden våben. Med den kan man enten sparke eller slå, skaden for disse angreb kan ses i våbentabellen side 44.

Parere Dette er evnen til at parere med våben. Nogle våben kan der ikke pareres med. I våbenlisten side 44 kan man se, at med nogle våben kan man uden videre parere, med nogle er det et svært slag, og nogle er helt umulige eller knækker nemt. Man kan godt parere med det våben, man slås med, men når man gør det, vil ens næste angreb komme et sekund senere.

Våben i venstre hånd (hvis man er venstrehåndet, er det selvfølgelig højre hånd) kan håndteres som et svært slag. Parering er et modslag til et angreb (på samme måde som undvige), og man kan ikke parere i det samme sekund, som man slår med det våben, man vil parere med.

Skjold En spiller, der har et skjold, kan parere med det. Bemærk, at i modsætning til undvige og parere, kan man godt parere med et skjold i samme sekund, som man angriber. Et skjold kan endvidere parere alle våben (bortset fra en kampesten fra 200 m højde!). Der er 3 typer skjolde. Små parerings skjolde, der nemt kan sidde på en arm, mellemstore skjolde, der er i stand til at parere pile fra buer, samt store skjolde, der også kan parere pile fra armbrøste.

Der kan kun bruges skjold mod ét angreb hvert sekund. Denne evne er et modslag til et angreb på samme måde som parere og undvige.

Bevægelsesevner

Undvige Dette er evnen til at undvige et angreb, en faldende sten og lign. Pile, der er affyret fra en bue, kan også undviges, mens pile fra en armbrøst skal undviges med et svært slag (pga. den meget høje fart). Man kan kun undvige et angreb, hvis man er klar over, at det kommer, hvilket normalt vil sige, at man kun kan undvige, hvis man kan se angrebet, men Spillemesteren kan dog lade specielle forhold gøre sig gældende.

Man kan ikke undvige i det sekund, hvor man angriber. Det er heller ikke muligt at 'droppe' sit angreb til fordel for et undvige! Man kan i et givet sekund kun lave et undvige mod ét angreb. Hvis man angribes af flere, kan man selv vælge, hvilket angreb man vil undvige, men man skal vælge, før man ved, hvilke af angrebene, der lykkes. Et undvigeslag er et modslag til et angreb, dvs. at undvige slaget skal være højere end eller lig med angrebet, og mindre end eller lig med evnen.

Akrobatik Dette er evnen til at foretage 'vilde' ting med kroppen, såsom rullefald, svingen sig i en hånd, foretage kampmanøvrer, trille under borde ect. Bemærk, at kun spillerens fantasi (og hans terninger) sætter grænserne for denne evne.

Man kan også springe eller lande med denne evne. Hvor højt og hvor langt, man kan springe, kan ses i afsnittet om bevægelse side 38.

Kaste/Gribe Dette inkluderer alt fra kastekroge til jonglering med bolde eller andre ting. Der vil ofte blive brugt nemme og svære slag ved denne evne, så spørg altid Spillemesteren først. Se også side 38

Klatre Alle bjergbestigeres vigtigste og mest brugte evne, også meget værdsat og brugt af klatretyve og eventyrere i almindelighed.

Hvis man klatrer i et træ eller med et reb, vil slagene være nemme slag, mens klatren på vægge og lodrette klipper er svært slag. Se side 38.

Snige/Skjule Dette er evnen til at snige sig forbi en modstander uden at blive opdaget. Hvis det er mørkt el.lign. vil man kunne nøjes med et nemt slag. En spiller der kun behøver at slå enten snige eller skjule sig, kan nøjes med et nemt slag (Dette er f.eks, hvis man ikke kan ses overhovedet!). Hvis man skal helt ind på livet af en modstander, skal man slå et svært slag. (Dette slag vil oftest være et modslag til opmærksomhed).

Svømme Denne evne er selvforklarende. Bemærk, at en spiller kun kan have lært at svømme hvis han bor i nærheden af en sø, en å eller havet. Se side 38.

Udbrydning Når man uretfærdigt er blevet dømt for at stjæle fra en byvagt, og sidder bagbundet i byens lokale fængsel, vel vidende, at man hugger hånden af tyve, ja så er det på tide at bruge denne evne. Først til at få rebet af, og derefter til at mase sig gennem tremmerne i vinduet. (Pæne og ordentlige mennesker behøver ikke denne evne!). Dette er et modslag til Knob og knuder.

Viden

For mange af disse evner gælder det, at det vil være et nemt slag ved emner, man kender godt, f.eks. ens egen kultur eller de dyr, der levede omkring ens hjemsted. Tilsvarende vil viden om fjerne ting nok kræve et svært slag. Dette må Spillemesteren afgøre i hvert enkelt tilfælde.

Førstehjælp Bruges til at stoppe blødninger, til at sørge for at ens sår helbreder sig hurtigere og til at undgå infektioner og sygdomme i såret. Hvis man ikke har fået lavet førstehjælp før man sover, vil ens sår ikke heles så godt, og en bevidstløs person, der ikke har fået lavet førstehjælp, er i stor fare for at dø. Se afsnittet om søvn og helbredelse side 81 for en fuld forklaring.

Blødninger stoppes med det samme førstehjælpen påbegyndes! En spiller, der er besvimet, kan få lov til at slå et Udholdenhed for at vågne, hvis der slåes et succesfuldt Førstehjælpsslag på ham. Førstehjælp er et svært slag, hvis man ikke har det rette udstyr. Man kan med fordel lave førstehjælp med god tid!

Når en person har lavet førstehjælp, kan andre godt kontrollere, om det er gjort ordentligt ved at slå Førstehjælp igen. Klarer man det slag, ved man, om forbindingen er lavet ordentligt, og hvis den ikke er det, kan man prøve at lave den om. Hvis man ikke klarer slaget, ser forbindingen god nok ud, og man vil ikke lave den om. Hvis der kommer nye sår, skal man selvfølgelig lægge nye forbindinger på dem. Se iøvrigt afsnittet om kontrolslag (side 7).

Teknik Viden om og brugen af alt, der bare er den mindste smule teknisk: hjul, vogne, esser, ovne, fyrtøjer, primitive maskiner af enhver art, samt evnen til at sætte sig ind i, hvordan noget ukendt fungerer.

Man kan bruge den til at desarmere fælder, men først når man har fundet dem (se Opmærksomhed), og hvis man ikke klarer sit slag, vil fælden udløses. Hvis man har den specielle evne Fælder, er risikoen for at fælden udløses væsentligt mindre.

Den kan også bruges til at prøve at dirke en lås op, men kan man ikke gøre det i første forsøg, kan man ikke finde ud af låsen og må give op. Hvis man vil have flere muligheder, må man købe den specielle evne Dirke.

Knob & Knuder Denne evne bruges til alt indenfor pionering. Dvs. opsætning af telte, bygning af tømmerflåder, hængebroer eller fælder hvori reb indgår. Derudover bruges den også til at binde knuder med, når man f.eks skal binde en person eller en vild hest. (Slaget vil så virke som modslag til Udbryde.) Knob & Knuder kan også bruges til at studere kvaliteten af reb mv.

Kultur Spillerens viden om specielt hans egen kultur, men også andres. Dette omfatter kunst, historie, mytologi, politik, gudeverdenen, god opførsel, traditioner og andre ting, der er karakteristiske for et folk.

Geografi Dette er viden om veje, byer, bjerge, ørkener etc. Denne evne kan også give informationer om vejr og andre fænomæner. (Hvor er vi nu henne? Er det ikke en grum tordensky? Hvilken vej er HJEM?!?)

Dyr Dette er den generelle viden om dyr. Hvis en spiller vil vide, om en bjørn er farlig, eller hvor mange udgange en ræv har fra sit bo, skal han bruge denne evne. Det er en del af spillerens baggrundsviden om Spillemesterens verden, og evnen kan altså ikke bruges til at jage et dyr, men til at finde ud af hvor dyr holder til, og hvilke vaner de har, f.eks. hvorvidt solsorte jager hvide mus. Se iøvrigt evnen Jage og kapitlet om Dyr og Uhyrer side 100

Planter På samme måde som evnen Dyr giver denne evne viden om planter. Både generelt, men også om Spillemesterens egne kreationer. Denne evne fortæller (i modsætning til evnen dyr) også om hvilke planter, der er spiselige, og om hvordan disse tilberedes. Se i kapitlet om Planter side 96

Mineraler Denne evne bruges til at kende forskel på flint og granit, til at bestemme om en tunnel er holdbar, om der er guld eller sølv i undergrunden, altså generel kendt baggrundsviden om denne verdens geologi.

Andre Evner

Erhverv Dette er, hvor god man er som Tyv, Adelsmand, Bonde eller hvad man nu er. Det bruges i alle relevante situationer, hvor andre evner ikke kan bruges, f.eks. adelsmandens bestyrelse af fæstebønder, bøndernes generelle pasning af deres gårde, tyves evne til at kontakte underverdenen osv.

Psykisk Styrke Dette er både viljestyrke, evnen til at modstå at blive charmeret og evnen til ikke at blive chokeret over uhyggelige eller grusomme ting. Det er den væsentligste evne for mange magikere, dels fordi den bruges til at få Mana igen (se side 82), dels fordi de i forbindelse med deres erhverv kan komme ud for en del psykisk pres. Desuden bruges den til at modstå magisk påvirkning som f.eks. illusioner og mental kontrol.

Opmærksomhed Dette er den evne der gør at man opdager fjenden, før de (måske) opdager en selv. Evnen bruges både som syn, hørelse, lugt mm. Hvis det er mørkt, eller der er larm, kan dette slag være et svært slag (spørg Spillemesteren). Bemærk, at en spiller, der sniger sig afsted, kun kan opdages, hvis man kan slå et modslag til hans snige/skjule

slag. Evnen kan også bruges til at lede efter ting, f.eks. fælder eller skjulte genstande. Til den slags ting kan man godt give sig god tid, og derved få et nemt slag.

Fingerfærdighed Denne evne dækker over adskillige ting, der først og fremmest afhænger af, hvor vaks man er med sine fingre. Dette kan for eksempel være at stjæle, sy, jonglere eller andre ting. I mange tilfælde vil der være overlap med andre evner, såsom Teknik eller Knob og Knuder. Man skal nok i det fleste tilfælde spørge Spillemesteren om det kan lade sig gøre, evt. med lette eller svære slag.

Jagt En evne der bruges til at fange dyr ude i det fri. Evnen includerer alt lige fra at følge spor til at sætte snarer op. Evnen kan også fortælle om bestemte dyr er spiselige. Man bruger den også til at partere dræbte dyr, og garve skindene. Bemærk, at denne evne kun inkluderer dyr, der normalt jages. Dvs. den fortæller ikke noget om jagt på solsorte eller hvide mus. På samme måde som mange af vidensevnerne vil dette være et let slag i kendte omgivelser, og et svært slag i ukendte egne.

Fiskeri Denne evne give mulighed for at fange almindelige fisk med net eller krog, eller store fisk med harpun, samt generel viden om fisk og sø- eller havliv. Sværhedgraden af dette slag kan også varieres efter hvor bekendt spilleren er med fiskeforholdene og -metoden på det bestemte sted.

Ride En spiller, der vil mere end sidde på et ridedyr, der bliver trukket afsted, skal slå sit ride. Normalt vil Spillemesteren kun forlange et generelt slag for hele rideturen (også selvom den varer en hel dag). Se i afsnittet om bevægelse side 38, hvor hurtigt og hvor lang tid man rider. Der står også, hvad man gør, hvis man vil prøve at kæmpe fra hesteryg.

Specielle situationer kan opstå hvor Spillemesteren kan forlange et slag på denne evne. Hvis en spiller ikke klarer sit slag vil det normalt blot betyde, at han ikke kan styre dyret, og han skal derfor slå et slag til, for at se om han falder af. Denne evne bruges også til at passe dyret, berolige det og til at vurdere, hvor godt et ridedyr han står overfor (værdi, styrke, helbred ect.)

Bemærk, at denne evne skal læres seperat for hver slags ridedyr, man vil lære at ride på, men med samme basis. Dog kan Spillemesteren acceptere, at man kan bruge den samme evne til flere ridedyr, der minder om hinanden, evt. med svært slag. F.eks. vil en, der kan ride på en hest, kunne finde ud af at ride på et æsel, mens en ko nok vil kræve et svært slag, og en elefant eller en kamel vil kræve en evne for sig.

Sejle For at kunne sejle kanoer, joller, robåde og lign. kræver det, at en spiller skal kunne sejle. Hvis han har 33 eller mere i evne, vil han under normale omstændigheder sejle uden problemer. Hvis man derimod kommer ud i blæst, hård strøm eller farlige vande, kan Spillemesteren forlange et terningslag, ligesom det kræves for at føre større fartøjer eller i ukendt farvand. Se hastigheden af de enkelte fartøjer i afsnittet om Bevægelse side 38. Evnen kan også bruges til at reparere små både etc.

Bemærk, at denne evne skal læres seperat for hver slags båd, man vil lære at sejle i, men med samme basis. Visse bådtyper minder dog så meget om hinanden, at man kan bruge den samme evne til dem.

Specielle Evner

For at give mulighed for at kunne magi, være god til kamp og lign. vil alle spillere få nogle specielle evner. Disse kan vælges fra den nedenstående liste, men det er vigtigt, at spillernes egne ideer bliver brugt. Hvis en spiller synes, at han skal kunne en evne, som ikke står nedenfor, kan han skrive den op og få den godkendt af Spillemesteren. Normalt vil dette gøres ved at spilleren skriver evnen op, og Spillemesteren bestemmer så hvor meget erfaring evnen koster.

Spillerne må vælge for 1000 erfarings point mellem følgende evner, når de starter. Senere i spillet kan disse evner købes, hvis man møder en, der kan undervise spilleren. Det vil koste den mængde erfaring der står ud for de enkelte evner. Når man har lavet sin person, fundet ud af hvilke specielle evner man har og det viser sig, at de koster mere en 1000 erfarings point, er det op til Spillemesteren, om personen må få lov til at bruge så mange point.

Der er stor forskel på, hvordan de specielle evner virker. Nogen er ligesom de normale evner, andre er noget man lærer en gang for alle, og så kan man det bare. Der er også en del evner, der kræver, at man er rimelig i en relevant evne, før man kan lære den. Dette vil blive beskrevet under den enkelte evne.

Sigte (500 erfaring) Denne evne giver mulighed for at sigte med en våbenkategori. Man kan således selv bestemme, hvilket område af kroppen, man vil ramme (dog skal det være muligt at ramme den). Angrebsslaget bliver ikke til et svært slag, hvis man har denne evne og sigter (se side 40 om at sigte). Denne evne forudsætter 44 % i evne i den våbenkategori, man lærer sigte for.

To Våbenangreb (500 erfaring) Dette giver mulighed for at bruge to våben, dog må de tilsammen maximalt give 120 i skade. Bemærk, at forsvareren skal forsvare sig mod begge angreb, og at samme forsvarstype ikke kan beskytte mod to angreb i samme sekund. Man kan altså godt bruge Undvige til at undgå det ene angreb og Skjold mod et andet, men man kan ikke bruge Undvige mod dem begge. Denne evne gør endvidere, at man er lige god til at bruge begge hænder. Man kan godt bruge begge våben til at parere med, men man skal blot huske, at ens initiativ bliver udsat hver gang, man parerer (Se afsnittet om kamp side 40). Hvis man forsøger at bruge to våben uden at have denne evne, bliver både angreb og parering svære slag. Man skal have mindst 44 % i evne i begge våben for at kunne bruge denne evne. Init for våbnene bliver som det langsomste våben. F.eks. vil en spiller med et sværd og en dolk, have init d8 på begge våben, men selvfølgelig kun hvis de bliver brugt i to våbens angreb.

Direkte Angreb (300 erfaring) Denne evne giver spilleren mulighed for at angribe på en sådan måde, at forsvareren ikke kan undvige. Man kan dog heller ikke selv undvige under hele våbeninitiativet. Man skal have mindst 33 % i sin våbenevne for at kunne lave Direkte Angreb med det våben.

Totalt Forsvar (300 erfaring) En spiller med denne evne kan stå og blokere for alle angreb. Han skal ikke slå sine Undvige-, Parere- eller Skjoldslag, da de automatisk regnes for at være max slag (dog vil det aldrig være et strike). Dvs. en spiller, der har 76 % i Undvige, hele tiden vil betragtes som om han har slået 76. Spilleren kan ikke angribe andre, mens han bruger denne evne, men han kan afbryde og genoptage normal initiativkamp, når han vil. For at lære denne evne skal man have mindst 33 % i alle tre forsvarsevner.

Hvis Direkte Angreb og Totalt Forsvar bruges mod hinanden, ophæver de hinanden mht. hvor godt man forsvarer sig, dvs. man slår Undvige, Parere og Skjold som normalt. Forsvareren vil stadig ikke kunne angribe, og angriberen kan ikke forsvare sig.

Blær (200 erfaring) Selvom denne evne skal læres seperat for hver våbenkategori, giver den ikke nogen direkte fordel i kamp. Når man har denne evne, kan man forsøge at skræmme folk ved at vise, hvor god man er til at bruge sit våben. Det vil typisk dreje sig om at hvirvle det rundt eller gøre noget andet, der virker imponerende. Hvis Spillemesteren ikke vil lave noget specielt til situationen, kan man typisk lade tilskuere slå deres Psykisk Styrke eller højeste våben evne, og de, der ikke klarer slaget, står og stirrer[1] i d10 sekunder. Hvis den, man forsøger at gøre indtryk på, selv kan blære sig med sit våben, vil han ikke lade sig påvirke. Der kræves mindst 44 % i evne på våbnet for at man kan håndtere det på den måde. Det tager et våbeninit at blære sig og man kan ikke angribe samtidig.

Finte (200 erfaring) Denne evne skal læres seperat for hver våbenkategori. Der kræves mindst 44% i evne på våbnet for at kunne lære at finte. En finte består i, at man starter et angreb, og når så forsvareren er gået i gang med sit forsvar, ændrer man angrebet til at gå ind et andet sted, hvor forsvareren ikke kan nå at forsvare sig. Når man bruger en finte, får man svært slag på sit angreb, da det ikke er nemt at ændre sin angrebsmåde hurtigt, men til gengæld får modstanderen også svært slag på alle forsvarsslag mod det, da angrebet er anderledes end forventet.

Afvæbning (300/200 erfaring) Denne evne skal, ligesom Finte og Sigte, læres seperat for hver våbengruppe. Med den kan man forsøge at afvæbne sin modstander, hvis da ellers vedkommende bruger et våben. For at gøre det, skal man ramme modstanderens våben. Dette svarer til at ramme et bestemt område, dvs. det er svært slag, med mindre man har evnen Sigte. Hvis man rammer, kan modstanderen stadig slå modslag med Undvige eller Skjold. Man kan ikke benytte Parere imod afvæbning. Da våbnet (normalt) ikke er en del af kroppen, tager man ikke skade af at blive afvæbnet.

Hvis ikke modslagene lykkes, vil forsvareren miste sit våben, og skal så bruge tid på at samle det op, hvor lang tid afgøres af Spillemesteren.

Visse våben er besværlige at afvæbne med. Hvis man har et våben af en anden kategori en modstanderen, og våbnene ikke er lige gode at parere med, bliver slaget for at ramme modstanderens våben til et svært slag, da det er besværligere at ramme på den rigtige måde for en afvæbning.

Karate (500) Denne evne gør spilleren til en farlig person. Uden våben er han i stand til at slå en anden mand ihjel. Med sine cirkelspark og håndkantslag kan han slå vagtkaptajnen ned, uskadeliggøre vagterne og ødelægge byportens bom. Evnen kræver, at spilleren har mindst 33% i Akrobatik. Spilleren har basis som Nævekamp og kan

[1] Paralyseret, se side 49

senere træne i evnen, hvis han kan finde en karateekspert. Skade, initiativ og deslige for karateangreb kan findes i våbentabellen side 44.

Speciale (500/300/200 erfaring) Denne evne giver mulighed for at blive specialist i en enkelt evne. Denne gruppe vil have en bonus på 10 % oven i basis. Dette svarer til, at man får grundviden om evnen, og denne viden bliver en meget stor fordel senere. Hvis spilleren har trænet denne evne før, vil han ikke nødvendigvis stige i evnen. Har man mere end 10% over sin basis i den evne, vil det bare være ens basis, der stiger, hvis ikke, vil man komme til at have lige meget i evne og basis. F. eks. vil én med 20% i basis og 35% i evne komme til at have 30% i basis og stadig 35% i evne. Hvis han havde 26% i evne, ville både evne og basis være 30%, da man ikke kan have mindre i evne end i basis.

For evner, hvor basis bruges flere gange f.eks. Våben og Ride, skal specialet læres seperat for hver kategori af evnen. Speciale i et våbenkategori vil ikke have nogen effekt på andre våbenkategorier. Man kan godt specialisere sig mere end en gang i en evne. Anden gang koster 300 points, og man får 5% mere, mens tredie gang koster 200 points og giver også 5%. Derefter kan man ikke specialisere yderligere i den evne.

Hvis man specialisere sig i en evne, hvis basis bruges som basis for andre specielle evner, som man senere lærer, vil deres basis være inklusive specialiseringen. Hvis derimod man specialiserer sig i en evne *efter* man har lært andre evner, der bruger den basis, bliver det ikke overført. F.eks. vil en specialisering i Teknik give højere basis i Fælder, hvis man lærer Fælder efter man specialiserer sig i Teknik.

Specifik hurtighed (150 erfaring) Denne evne gør, at man bliver hurtigere til at udføre en bestemt evne. Når man slår initiativ for en evne, man har lært hurtighed for, trækker man 1 fra, dog vil det mindst tage 1 sekund. Man kan ikke lære den flere gange for samme evne. Denne evne kan ikke kombineres med den specielle evne Hurtighed (se denne).

Dirke (150 erfaring) Dette betyder at en spiller kan dirke en lås op. Normalt bruges Teknik til dette, men i modsætning til Teknik, kan man med denne evne blive ved med at forsøge, indtil man slår fumle, eller det lykkedes. 44% i Teknik er forudsætningen for at lære denne evne, og man starter med at have lige så meget i basis og evne, som man har i basis i Teknik, hvorefter man kan stige på normal vis.

Fælder (150 erfaring) Teknik kan normalt bruges til at fjerne fælder. Men hvis man fejler med Teknik udløses fælden. Med denne evne vil den kun udløses, hvis man slår fumle, så man kan godt slå flere gange. Kun med denne evne kan man lave fælder, selvom man med Jagt kan lave simple dyrefælder. Man skal have mindst 44 % i Teknik for at lære denne evne. Man starter med det samme i evne og basis, nemlig ens basis i Teknik, og kan senere stige som i de normale evner.

Erhverv (300 erfaring) Hvis en spiller ønsker at lære et andet erhverv, f.eks. handel, så han kan bedømme priser mm., kan dette selvfølgelig lade sig gøre. Bemærk, at man får basis 0. Man vil starte med 5d10 i evnen, men kan senere bruge erfaring på at stige på normal vis.

Instrument (300/200 erfaring) Dette er evnen til at lære at spille på et instrument. Man kan også vælge at lære at synge, skrive musik og lign. Basis vil være som Kultur, evnen vil være som basis +d10% og man kan bruge erfaring til at stige senere. Når man først har lært at spille på et instrument, koster det kun 200 for hvert nyt instrument, man derefter måtte ønske at lære at spille på.

Kunst (200 erfaring) Denne evne giver mulighed for at udføre en kunstform, f.eks. maling, dans, digtning eller lignende. Evnen vil omfatte dels det at kunne udføre den form for kunst, dels den viden, der naturligt knytter sig til kunstformen. En skulptør vil f.eks. vide noget om jordformer og måske farver, mens en kunstskrædder vil kende til forskellige stoffer og hvordan man farver dem. Basis er som Kultur , evnen som basis +d10 % og man kan stige i den senere på normal vis.

Sprog (200 erfaring) Dette er evnen til at tale og forstå et sprog. Basis og evne er som Kulturbasis og man kan derefter bruge erfaring på at stige i den. Nogle gange vil Spillemesteren give mulighed for at starte med en højere evne, da det nye sprog kan ligne et sprog man kan i forvejen, f.eks. svensk – dansk. Hvis man først begynder at lære et sprog undervejs i spillet, vil det enten kræve et intensivt kursus eller kræve, at man opholder sig i landet, hvor sproget tales, i længere tid.

Alle[2] kan fra starten deres modersmål, og man vil have tre gange basis i evne. Dog har man mindst 33 %, da de fleste kan finde ud af at tale deres eget sprog rimeligt (Spillemesteren kan godt lade specielt dumme individer starte med mindre).

[2] Ok, næsten alle. Stumme folk kan ikke.

Læse & Skrive (300/200/100 erfaring) Dette er evnen til at lære at læse og skrive et skriftsprog. At en spiller kan læse betyder ikke, at han forstår det, der står skrevet, men han kan læse det højt, således at en anden spiller evt. kan oversætte. Man starter med 0 i basis, 33+d10 i evnen og kan stige senere. Hvis man lærer denne evne undervejs i spillet, får man i første omgang kun d6 i evne, og må så øve sig så meget, at man kan stige videre. Når man først har lært at læse og skrive, koster det kun 200 points for det næste skriftsprog og 100 for hvert skriftsprog, man måtte lære derefter.

Magievner

De enkelte magisystemer købes som en evne hver, og man kan senere stige i det. De forskellige magisystemer er nøjere beskrevet i afsnittet om magi side 52. Husk, at nogle systemer kræver, at man køber fortryllelser eller andre ting. Mange af dem kræver desuden evnen mana.

Mana (500 erfaring) Dette er den fundamentale evne i de fleste magi systemer. Bemærk, at man ikke stiger i denne evne på normal vis, da man altid kan få 1 mana point for 20 erfarings points. Man starter med 5d10 mana points. Se også afsnittet om mana side 55. Forudsætningen for at lære Mana evnen er 44 % i Psykisk Styrke.

Almindelig magi (300 erfaring) Den almindelige magiker, hvis man da kan tale om noget almindeligt i forbindelse med magi, lærer fortryllelser mere eller mindre udenad, og bruger mana til at udføre dem. Han kan godt have dem nedskrevet, men han kan ikke læse dem direkte op fra bogen.

Bogmagi (300 erfaring) En bogmagiker benytter sig af nedskrevne fortryllelser. En bogmagiker kan, når han skal bruge sin magi, tage sin magibog frem i den ene hånd og læse op, mens han med den anden hånd holder de materialer og laver de bevægelser magien kræver. Det er forholdsvis nemt for en bogmagiker at finde nye fortryllelser, men det er sværere at udføre magien, især i kampsituationer. At blive bogmagiker kræver en evne på mindst 44% i Læse & Skrive.

Dæmonmagi (300 erfaring) Dæmonmagi virker ved, at man fremkalder ånder, enten de ånder, der lever inden i ting, eller de kraftige, frie dæmoner. Man kan godt bruge dæmonmagi uden at have Mana evnen, men det er ikke nemt. Man skal have mindst 44 % i Psykisk Styrke for at have nogen chance for at lære denne magiform.

Gudemagi (300 erfaring) Denne form for magi kaldes gerne for mirakler. Den bruges af præster, der beder til deres gud, og så i nogen tilfælde sker det, som præsten beder om. Det er nemt at blive gudemagiker, men guder er normalt egenrådige, og man risikerer at komme i klemme i ting, man ikke har magt over.

Malemagi (300 erfaring) Som malermagiker er man i stand til at lave magi vha. sine malerier. Man er desuden er dygtig kunstner og man skal have 44% i Kunst. En malermagiker går i trance for at kommunikere med malerierne.

Musikmagi (300 erfaring) Musikmagi bruger et musikinstrument til at lave magi. Hvilken magi man kan lave afhænger af instrumentet, men de fleste instrumenter kan lave forskellige former for lydmagi. Man skal selvfølgelig have mindst 44 % i instrumentet for at kunne bruge det til at lave magi med. Desuden skal man lære nogen af de specielle melodier, man laver magien med.

Prosamagi (300 erfaring) I dette system laver man magi ved at fremsige vers. Man kan sige lige, hvad man har lyst til, men det koster mana derefter. Til gengæld bliver det billigere hvis man laver et godt vers. Man skal have 44 % i Psykisk Styrke for at lære prosamagi.

Runemagi (300 erfaring) For at bruge runemagi skal man kende nogen runer, som man kan kombinere til at udføre en specifik form for magi. Disse følger ikke med, når man køber evnen. Runemagi er specielt effektiv til fortryllelser, der skal vare længe. Man skal dog være opmærksom på, at man skal have 44 % i Læse & Skrive for at kunne lære runemagi.

Tordenmagi (300 erfaring) Med tordenmagi kan man lave forskellige eksplosive indretninger. Man skal dog huske på, at man skal have fat i nogen opskrifter på disse, de følger ikke automatisk med. Desuden skal man have mindst 44 % i Mineraler.

Urtemagi (300 erfaring) Urtemagi virker ved, at man laver forskellige medikamenter udfra alskens urter. Man skal selvfølgelig vide noget om planter for at kunne bruge evnen, så 44 % i Planter er en forudsætning. Denne evne giver kun generel viden om, hvordan man bruger planter til magi, man skal desuden have nogen specifikke fortryllelser.

Specielle Startevner

Disse evner kan kun købes i starten af spillet (dvs. når man laver spilleren), og kræver speciel tilladelse af Spillemesteren. Nogen af dem, for eksempel varmesyn eller skønhed, kan være et krav for visse racer. Spillemesteren må afgøre for hver race, om man skal lære evnen, eller om den er medfødt og dermed ikke koster noget. I det sidste tilfælde bør der være ulemper ved den race, som opvejer de fordele, man derved får.

Retningssans (300 erfaring) En spiller med denne evne vil have en fornemmelse af, hvad retning nord er, også under jorden eller i totalt mørke. Den vil ikke automatisk vise en vej ud af forvirrende steder, men den kan hjælpe til at huske den vej, man kom ind.

Nattesyn (400 erfaring) Dette giver et syn som en ugle. Man kan færdes i stjerneskin, som var det dagslys. Bemærk, at man stadig kan færdes normalt i sollys, og at denne evne ikke giver mulighed for at se noget i totalt mørke. Denne evne er normalt en, som kun visse racer har.

Mørkesans (400 erfaring) Dette er evnen til at fornemme sine omgivelser i totalt mørke. Denne evne virker ved, at man kan høre tilbagekastet lyd fra sine skridt. Man kan altså ikke læse eller på anden måde se detaljer i sine omgivelser. Denne evne kan læres af alle racer, men det vil være nemmere for f.eks. underjordiske racer at lære den.

Varmesans (500 erfaring) Dette giver mulighed for at se lys i det infrarøde område. Man kan altså se alle levende varmblodige dyr. Bemærk, at luften ligeledes ofte er varmere end jorden, og man kan altså "se" sine omgivelser på samme måde som med Mørkesans. Man kan dog stadig ikke adskille ting, der har samme temperatur, som f.eks. skrift på papir, runer på en dør eller små revner i stenvægge. Denne evne er medfødt, og vil derfor normalt kun haves af bestemte racer.

Aurasyn (500 erfaring) Denne evne muliggør en person til at se en anden persons aura. I de fleste tilfælde er der ikke meget at se, men særligt kraftfulde folk, som præster eller magikere, eller folk, der har en ekstrem opførsel, vil have en kraftig aura, der er farvet efter deres opførsel. Også magiske og religiøse genstande vil have en aura, der i tilfælde af de mere kraftige også er farvet efter opførsel. Vær opmærksom på, at ens aura ikke skjules af Usynlighedsfortryllelsen.

Spillemesteren kan evt. lave et lidt mere komplet system for, hvad man kan læse i en aura.

Hurtighed (400 erfaring) Denne evne gør, at alle ens initiativer bliver 1 sek hurtigere, dog minimum 1. Denne evne kan ikke købes mere end en gang, og man kan heller ikke bruge den sammen med specifik hurtighed.

Skønhed (200/200 erfaring) Dette gør, at spilleren ser godt ud. Spillemesteren vil lade denne evne influere på spillerens omgangskreds, omend ikke nødvendigvis altid på en behagelig måde. Typisk vil personer af det modsatte køn være flinkere overfor en, men man bliver samtidig et mål for folk, der er jaloux. Man kan højst købe denne 'evne' to gange, hvorefter man vil se ekstremt godt ud! Hvis man er interesseret, kan man også købe den modsatte, Grimhed, for samme pris. Den kan være nyttig til at give et bestemt image, eller til at skræmme folk med. Hvis man ikke har købt denne evne, vil man se normal ud for ens race.

Regenerere A (500 erfaring) Spillerens sår vil helbredes dobbelt så hurtigt som normalt, det vil sige, at man normalt vil stige 2 i Helbred for hver time, man sover. Denne evne er især brugbar for store krigere, der har meget i Helbred. Man kan ikke købe denne evne mere end en gang. Yderligere information om hvordan man helbredes fås side 81.

Regenerere B (500 erfaring) Med denne evne skal spilleren ikke klare et Helbredsslag for at hans sår kan hele, men vil automatisk stige 1 i Helbred for hver times søvn. Evnen kan ikke købes mere end 1 gang. Se også side 81.

Faresans (300 erfaring) En spiller, der har denne evne, kan, når han bruger den, mærke om der er fare for hans liv. Hvis spilleren vil bruge evnen, spørger han Spillemesteren, om der er fare, Spillemesteren slår derefter en d4, og meddeler spilleren følgende, afhængig af resultatet.

1. Her meddeler Spillemesteren noget som kan være forkert.
2. Spilleren får at vide at han ikke kan afgøre det.
3. Spillemesteren meddeler noget, som delvist er rigtigt, men ikke hele sandheden.
4. Et klart ja eller nej! (Hvis det er muligt at afgøre).

Der kan kun slåes en gang i hver situation. Det er op til Spillemesteren at afgøre, om spillerne er i en ny situation, ellers meddeler han blot resultatet af forrige slag. Bemærk, at denne evne ikke angiver, hvad det er, der er farligt.

Oversigt over specielle evner

Følgende er en tabel over de ovenfor beskrevne specielle evner, deres basis, pris og eventuelle krav:

Specielle evner	Basis[3]	Evne	Erfaring	Krav	Note
Sigte	-	-	500	44% på våbnet	
To våben angreb	-	-	500	44% på hvert våben	
Direkte angreb	-	-	300	33% på våbnet	
Totalt Forsvar	-	-	300	33% på Undvige, Parere og Skjold	
Blær	-	-	200	33% på våbnet	
Finte	-	-	200	44% på våbnet	
Afvæbning	-	-	250	44% på våbnet	
Karate	Nævekamp	-	500	33% Akrobatik	
Speciale	-	-	500/300/200	–	
Hurtighed (specifik)	-	-	150	44% på evnen	Som hurtighed på 1 evne
Dirke	Teknik	+d10	150	44% i teknik	
Fælder	Teknik	+d10	150	44% i teknik	
Erhverv (ekstra)	0	5d10	300	–	
Instrument	Kultur	+d10	300/200	–	
Kunst	Kultur	+d10	200	–	
Sprog[4]	Kultur	+d10	200	–	
Læse & Skrive[4]	0	33+d10	300/200/100	–	
Mana	0	5d10	500	44% Psykisk Styrke	
Almindelig Magi	Psykisk Styrke	+d10	300	44% Psykisk Styrke, Mana	Uden fortryllelser
Bogmagi	Psykisk Styrke	+d10	300	44% Læse & Skrive	Kan bruges uden mana
Dæmonmagi	Psykisk Styrke	+d10	300	44% Psykisk Styrke	Kan bruges uden mana
Gudemagi	Psykisk Styrke	+d10	300	Ingen	
Malemagi	Kunst	+d10	300	44% i Kunst	Uden malerier
Musikmagi	Instrument	+d10	300	44% Instrument	Uden sange
Runemagi	Psykisk Styrke	+d10	300	44% Læse & Skrive	Uden runer
Prosamagi	Psykisk Styrke	3d10	300	44% Psykisk Styrke, Mana	
Tordenmagi	Mineraler	+d10	300	44% Mineraler	Uden opskrifter
Urtemagi	Planter	+d10	300	44% Planter	Uden opskrifter
Retningssans	-	-	300		
Nattesyn	-	-	400	(Kræver tilladelse)	
Mørkesans	-	-	400	(Kræver tilladelse)	
Varmesans	-	-	500	(Kræver tilladelse)	
Aurasyn	-	-	500	(Kræver tilladelse)	
Hurtighed	-	-	400	(Kræver tilladelse)	1 lavere initiativ
Skønhed	-	-	200/200	(Kræver tilladelse)	
Regenerere A	-	-	500	(Kræver tilladelse)	2 Helbred/times søvn
Regenerere B	-	-	500	(Kræver tilladelse)	Ingen Helbreds slag
Faresans	-	-	300	(Kræver tilladelse)	

Startevner

Når man laver sin spiller, skal man også finde ud af, hvor god man er til de forskellige evner. For de 30 evner, som alle har, starter man med at finde ud af, hvad ens basis er. Dette gøres ved at fordele de 30 tal, der angiver basis for evnerne, over de enkelte evner. I tabellen længere er fordelinger for de professioner, der er beskrevet på side 17 og fremefter. Disse bør man bruge, hvis man har valgt en af de erhverv, og ikke har en god grund til, at det skal være anderledes. Man kan fordele disse tal:

1 evne har	(45%)
1 evne har	(40%)
2 evner har	(35%)
4 evner har	(30%)
5 evner har	(25%)
5 evner har	(20%)
5 evner har	(15%)
4 evner har	(10%)
3 evner har	(5%)

Disse værdier angiver, hvor meget man har lært af de forskellige evner. For eksempel vil en pirat have sine højeste værdier på kampevner samt Sejle

[3]Hvis der står en evne, vil man have basis, som denne evne.

[4]Bemærk, at man har tre gange sin Kultur basis som evne i sit modersmål, dog mindst 33.

og Svømme. Det er op til spilleren at finde ud af, hvordan netop hans person har brugt sin ungdoms læretid. Man kan også selv fordele sine værdier, dog skal man lige lade Spillemesteren kontrollere disse.

Hvordan man finder de totale evner afhænger af, hvilken metode Spillemesteren bruger. Vi vil her give 2 metoder.

Der er ialt 30 evner, hvoraf evnerne Våben, Ride og Sejle faktisk dækker over flere evner med samme basis. De ekstra procent man lægger på våben gælder kun for et enkelt våbenområde, som f.eks. sværd. Vil man også lære noget om buer, kan man dele den ekstra erfaring mellem de to. Hvis man senere i spillet får lyst til at lære at bruge et nyt våben, eller ride et nyt dyr, har man kun den basis man har skrevet op nu, og evnen skal så købes op derfra.

Metode 1

Med denne metode laver man en tilfældig variation i evnerne, vha. terninger.

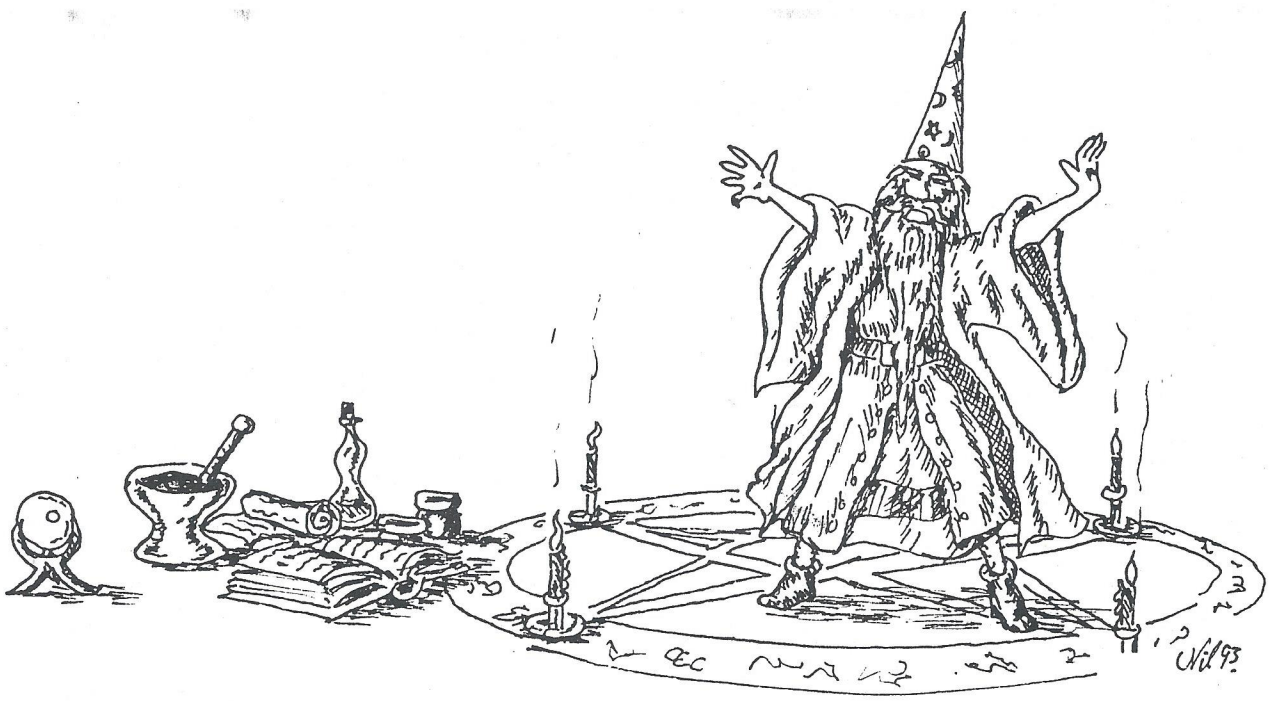
Man laver evnerne ved at slå en d10 for hver og lægge den oveni. Dette er så ens evne. Man kan nu flytte disse ekstra points mellem de forskellige evner, men for hver 2% man tager fra en evne, kan man kun lægge 1% på en anden, og man *må* ikke komme under sin basis i nogen evne. Vær opmærksom på at det kun er de ekstra procent man kan flytte rundt med, og at disse ikke er en del af basisprocenten. Sørg for at angive en årsag i baggrundshistorien for de evner, man lægger specielt meget over på. Før du flytter rundt på dine procenter, bør du nok også finde ud af, om du har nogle specielle evner der også skal have noget ekstra.

Til at købe specielle evner får man fra starten 1000 erfaringspoints. Det kan være ting som nattesyn, specielle kampteknikker, magi og meget andet. Man må meget gerne selv finde på noget, Spillemesteren vil så angive, hvor meget det koster. Vær opmærksom på, at disse erfaringspoint ikke kan gemmes. Til gengæld kan man købe visse evner, som regnes for medfødte, og derfor ikke kan købes under spillet.

Metode 2

Denne metode giver spilleren lov til at lave sin specielle person. Denne metode kan Spillemesteren bruge, hvis han ikke bryder sig om metode 1.

Spillemesteren angiver et antal erfaringspoints, omkring 2000 til 2500. Dette svarer til, hvad man får ved metode 1, og disse kan bruges til at få både normale og specielle evner for. Til de normale evner, og visse specielle evner, hvor man kan blive bedre på samme måde, bruges samme system som når man får erfaring senere i spillet, se side 79. Så længe forskellen på evnen og dens basis er 30 eller mindre vil det sige, at for 25 erfaringspoints kan man slå en d6 og lægge oveni evnen. Man kan selvfølgelig også bruge sine point på at få specielle evner, og her har man muligheden får at få evner, som man ikke kan få senere i spillet. Man kan ikke gemme disse erfaringspoints, men skal bruge dem inden spillet starter.



Basis for erhverv

Denne tabel giver fordelingen af basis for de erhverv, der er nævnt på side 17 og fremefter. Hvis man har en lidt usædvanlig baggrund for sit erhverv, kan man nok få Spillemesterens accept til at bytte rundt på nogen af tallene.

Vil man som Spillemester gerne have et ekstra stærkt party, kan det enten gøres ved at lægge 5 eller 10 til samtlige tal i tabellen eller ved at lade spillerne slå en højere terning oveni, f.eks. en d20 eller 3d10. Den sidste metode er normalt at foretrække, da det giver en meget stor fordel at få mere i basis. Se afsnittet om erfaring side 79, for hvad forskellen bliver, når en spiller får en højere basis.

Evner	Adelsmand	Bonde	Druide	Fisker	Gøgler	Handlende	Healer	Hyrde	Håndværker	Jæger	Kriger	Kromand	Kunsthåndværker	Magiker	Munk	Præst	Skriver	Spejder	Troubadur	Tyv
Kamp																				
Helbred:	20	35	25	30	20	25	25	30	30	25	45	30	20	15	35	25	15	30	20	20
Styrke:	25	30	20	25	15	15	15	15	35	20	30	30	20	10	20	20	10	25	15	15
Udholdenhed:	15	30	15	30	20	20	30	25	30	25	35	25	30	40	35	30	15	20	20	20
Våben:	30	20	10	15	15	15	10	15	30	30	40	20	15	15	20	20	15	15	20	25
Nævekamp:	5	30	10	30	15	10	10	10	25	15	25	35	20	5	10	5	10	20	10	20
Parere:	30	5	5	5	10	5	5	5	5	5	35	15	5	10	5	5	5	5	10	5
Skjold:	30	10	5	10	20	10	5	10	15	5	30	10	5	5	5	15	5	10	5	15
Bevægelse																				
Undvige:	25	20	25	20	35	20	25	30	20	25	30	25	25	30	25	30	25	25	25	35
Akrobatik:	20	5	30	15	45	20	15	20	10	15	25	20	15	15	30	10	5	15	30	35
Kaste/Gribe:	20	25	15	30	40	10	15	20	15	15	10	30	30	25	15	15	20	20	35	25
Klatre:	10	20	20	25	30	15	20	35	15	30	20	15	10	15	20	25	20	35	15	30
Snige/Skjule:	10	10	30	10	25	10	25	25	10	35	20	10	15	25	25	10	25	40	25	40
Svømme:	20	15	30	35	20	20	20	20	10	20	10	5	10	20	10	20	20	30	20	15
Udbrydning:	5	15	10	15	35	5	20	5	25	15	20	20	20	20	15	10	10	10	5	25
Viden																				
Førstehjælp:	25	25	35	20	15	20	45	30	15	25	25	25	25	20	25	35	25	25	10	10
Teknik:	20	25	10	25	20	30	15	5	40	15	15	15	35	30	10	15	30	5	25	30
Knob & Knuder:	15	30	20	35	25	25	35	15	35	30	15	20	40	25	20	25	20	30	30	30
Kultur:	45	10	15	15	30	40	25	10	25	10	10	25	25	35	30	45	45	5	40	15
Geografi:	35	15	25	25	25	45	20	20	20	20	20	35	20	30	30	35	40	20	35	20
Dyr:	25	40	40	25	10	25	30	45	20	40	15	20	25	20	25	30	30	35	25	10
Planter:	15	45	45	20	5	25	35	35	25	25	5	30	30	30	45	25	30	30	15	5
Mineraler:	15	25	20	5	5	30	25	15	30	10	5	10	30	25	20	20	25	15	10	10
Andet																				
Erhverv:	25	25	20	15	25	35	30	30	45	10	20	40	45	25	15	30	35	20	45	25
Psykisk Styrke:	30	10	35	20	15	25	40	20	20	20	15	25	25	45	40	40	30	15	25	25
Opmærksomhed:	15	20	30	20	30	35	30	40	25	35	30	45	35	35	30	25	35	45	30	30
Fingerfærdighed:	5	5	5	10	30	5	5	25	5	10	15	10	15	20	5	5	15	10	30	45
Jagt:	40	20	25	10	10	15	15	25	20	45	25	15	10	15	15	15	15	25	15	20
Fiskeri:	10	15	15	45	5	15	10	15	5	30	5	5	5	5	25	10	10	15	15	10
Ride:	35	35	25	5	25	30	20	25	10	20	25	15	15	10	15	20	25	25	20	15
Sejle:	10	15	15	40	10	30	10	10	15	5	10	5	10	10	10	15	20	10	5	5

