

INTELLIGENS

“Personer som har intelligens som hovedaspekt besidder store kræfter, som kan bruges på både godt og ondt. Ingen har endnu opdaget hvordan disse kræfter opstår, men der går mange rygter og historier om dette. En person, som vægter intelligensen højest, kan være alt fra en ond kultist, som har fået sine evner af en ond gud, en beskytter der har viet sit liv til at beskytte de svage mod onde kræfter, en mægtig kampmagiker, der kan skade fjenderne og meget mere. Kun fantasien sætter grænser for historien bag din karakter.”

I dette dokument finder du evnerne tilknyttet til intelligens aspektet. Du kan bruge evnerne efter du har købt dem og fået afmærket disse på dit *evne-skema*. Evner købes for *evnepoint* (EP), hos den *evne-ansvarlige* mellem indtjek og briefing.

En evne er enten *vedvarende*, og fungerer under hele spilgangen, eller *ikke-vedvarende*, og kan bruges et antal gange per kamp. Husk at sige/råbe evnes navn og/eller hvad denne gør, når du bruger en ikke-vedvarende evne.

Magier: Hvis der står ”(R)” efter evnen navn, kræver evnen at man siger en *rite* højt og tydeligt før evnen bruges. En rite er en kort trylleformular, som eventuelt kan være en bøn til sin gud eller en forbandelse over personen man kaster magien på.

Eksempel: Man vil bruge evnen *ildpil*. Derfor starter man med at sige riten ”ild lad dig stikke, ild lad dig brande”. Herefter får man kontakt til personen man vil kaste magien på og råber ”ildpil – 1 i skade”.

Hvis der i parentes foran en evnes navn står et bogstav, samt et tal, betyder det at denne evne er på et bestemt *niveau* i en *evne-række*. Hvis dette er tilfældet, kan evnen ikke købes, hvis ikke man har de forrige evner i evne-rækken.

Eksempel: Du kan ikke købe evnen *returner magi*, foruden at have købt evnen *ophæv magi*.

EVNE	BESKRIVELSE	STK.	EP PRIS
Sandhed ^(R)	Personen der rammes af denne magi, skal svare sandt på de næste tre spørgsmål, du stiller ham/hende. Sandhed kan ikke bruges i kamp.	-	1
Forstå sprog ^(R)	Personen der rammes af denne magi, kan forstå, men ikke tale, alle sprog. Magien varer i fem minutter.	-	1
Træskjul ^(R)	Så længe du holder med begge hænder på et træ, er du usynlig. Hvis nogen ser dig, idet du bruger evnen, ved de hvor du er.	1	2
Vindstød ^(R)	Personen der rammes af denne magi, skal gå fem skridt bagud.	2	2
Dræn liv ^(R)	Personen der rammes af denne magi, tager 1 i skade, mens du helbredes for 1 livspoint.	2	2
Frygt ^(R)	Personen der rammes af denne magi, skal flygte væk fra dig i 10 sek.	2	2
Smerte ^(R)	Personen der rammes af denne magi, skal vride sig i smerte i 10 sek.	2	2
Æterisk	Du kan tale, skrive og forstå æterisk. Når man taler æterisk, taler man engelsk. Alle elvere, halvlange og gnomer kan tale æterisk.	-	2
Kaudervælsk	Du kan tale, skrive og forstå kaudervælsk, når man taler kaudervælsk, taler man groft dansk med tyske udtryk, eller bare tysk. Alle orker, dværge og gobliner kan tale kaudervælsk.	-	2
Alkymi	Du kan lave magiske eliksirer af urter og planter. Når du vil lave en eliksir, skal du gå til kroen. Se <i>alkymi</i> .	2*	2
(A1) Ildpil ^(R)	Personen der rammes af denne magi, tager 1 i skade.	3	1
(A2) Ildkugle ^(R)	Personen der rammes af denne magi, tager 2 i skade.	2	2
(A3) Flammespyd ^(R)	Personen der rammes af denne magi, tager 4 i skade.	1	3
(B1) Ophæv magi ^(R)	Du kan ophæve en vedvarende magi (for eksempel pegemagier eller skjold).	3	2
(B2) Returner magi ^(R)	Du kan returnere en hvilken som helst magi, der kastes mod dig, så kasteren selv tager effekten af denne. Returneres en pegemagi,	1	3

	skal du selv pege på kasteren. Riten siges, efter du råber ”returner”.		
--	--	--	--

*Evnen alkymi kan kun bruges to gange på hele spilgangen.

ALKYMI

Med evnen *alkymi* kan du lave magiske eliksirer af urter og planter. Alle eliksirer laves med *urtepoint*, som fås ved at samle urter. Når du skal samle urter, går du til kroen, som vil fortælle hvor du skal lede efter urterne. Herefter begiver du dig ud for at finde urterne, i 10 minutter. Når du har gjort dette, vender du tilbage til kroen. Her rulles med en terning, som bestemmer hvor mange urtepoint du får. Du skal bruge pointene med det samme.

Hvis en person drikker din eliksir, skal du *off-game* gå hen til personen og fortælle hvad drikken gør.

Du skal selv have flasker med til eliksirene. Evnen alkymi, kan bruges to gange per spilgang.

ELIKSIR	BESKRIVELSE	URTEPOINT
Modgift	Personen der drikker denne eliksir, bliver kureret for eliksirerne <i>Sygdom</i> eller <i>Svæk Magi</i> .	1
Søvn	Personen der drikker denne eliksir, falder i søvn med det samme. Søvnens varer fem minutter eller til man bliver vækket.	1
Sygdom	Personen der drikker denne eliksir, mister 2 livspoint og giver 1 mindre i skade (mindst 1 i skade). Effekten virker til man dør eller til man bliver kureret med <i>Modgift</i> .	2
Glemsel	Personen der drikker denne eliksir, glemmer alt hvad der er sket i de sidste 10 minutter.	2
Svæk magi	Personen der drikker denne eliksir, kan ikke kaste nogen former for magi. Effekten virker til man dør eller til man bliver kureret med <i>Modgift</i> .	3
Helbredelse	Personen der drikker denne eliksir, helbredes for 2 livspoint.	3
Vanvid	Personen der drikker denne eliksir, skal opføre sig tosset, højt råbende og/eller aggressivt i tre minutter.	4