

RACE EVNER

I dette dokument finder du alle race evner. 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. Beskrivelser af hver enkelt race, kan findes på vores hjemmeside.

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.

Eksempel 1: Hvis du vil bruge evnen *Natur pil*, peger du på den person du kaster magien på og siger ”natur pil – 2 i skade”.

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 2: Man vil bruge evnen *Vrangforstilling*. Derfor starter man med at sige riten ”Lad dit sind forvirres og se hvad jeg siger. Lad Balarris mig overtage dit sind. ”. Herefter får man kontakt til den person&gruooe man vil kaste magien på og råber ”Vrangforstilling” efterfulgt af hvad personen/gruppen ser.

Velsignelser: Hvis der står ”(V)” efter evnens navn, skal du binde et hvidt bånd (du skal selv medbringe disse) om armen, på den person du har brugt evnen på. Man kan kun have en velsignelse ad gangen.

NÆSTVED ROLLESPILS
FORENING

EVNE	BESKRIVELSE	STK.	EP PRIS
Menneske			
Lærenem	Du kan købe én evne uden for dit hovedaspekt til normal EP pris. (Evner der koster 3 EP kan ikke købes med denne evne).	-	-
Høj elver Minimum krav: Hvide sminkede tegn i ansigtet			
Urte Kender	Du får 2 ekstra urtepoint, hver gang du bruger alkymi.	-	2
Magisk Talent ^(R)	Du kan kopiere den sidste magi du har hørt, selvom du ikke selv har evnen. Du skal kaste magien lige efter du har hørt den.	1	3
Skov elver Minimum krav: Grøn sminkede tegn i ansigtet			
Skov Skjul ^(R)	Magien kastes over en gruppe på maks. 5 personer. Så længe personerne holder begge hænder på et træ/buskads, og er inden for en arms længde af hinanden, er de usynlige. Kan ikke bruges i kamp.	-	2
Natur Pil	Du peger på en person og siger højt "Natur pil". Personen tager herefter 2 i skade.	1	3
Mørk elver Minimum krav: Sort sminkede tegn i ansigtet			
Vrangforestilling ^(R)	Du kan få en person/gruppe til at se syner. Man vælger selv hvad synet er. Kan ikke bruges i kamp.	-	2
Blodsbånd ^(R)	Du kan, i kamp, bruge en evne fra en allierede person. Man vælger selv hvilken evne. Evnen kan kun bruges en gang.	1	3

Bjerg gnom			
Minimum krav: Brun sminkede tegn i ansigtet			
Handelsekspert	Efter briefing, kan du i kroen få udleveret 2 ekstra spil-mønter,	-	2
Forstening	Du råber "forstening" og herefter skal du stå stille med armene over kors. I de næste 60 sek. kan du ikke tage skade. Du er forstenet og kan derfor ikke gøre noget.	1	3
Dværg			
Minimum krav: Sminkede runer i ansigtet			
Grådig	Du kan tvinge en person til at give dig en spilgenstand. Personen kan ikke sige nej. Du bruger evnen ved at pege på personen og højt sige "grådig". Kan ikke bruges i kamp. Du kan bruge evnen 2 gange pr. spilgang.	2	2
Hævn	Du kan en gang i en kamp returnere alt skade, fra ét angreb. Skaden returneres til den der har lavet angrebet.	1	3
Ork			
Minimum krav: Grøn sminke i ansigtet og rød krigsmaling			
Shamanisme ^(R)	Du kan fjerne alle minder om dig selv, fra en anden person. Evnen virker i 15 min. Kan ikke bruges i kamp.	-	2
Krigs ritual ^{(R) (V)}	Du kan velsigne maks. 5 personer med 1 ekstra liv. Du gør dette ved at fremsige en "kamptale" for gruppen. Man kan blive velsignet af denne evne op til 3 gange på samme tid. Kræver grønne bånd.	1	3
Goblin			
Minimum krav: Grøn sminke i ansigtet			
Magisk Forklædning ^(R)	Personen der rammes af magien, ser dig som en anden race i de næste 5 min. Når du kaster magien, skal du sige hvilken race personen ser dig som.	-	2
Forgiftet Våben	Personen der rammes af dit våben, bliver ramt af sygdom (se Alkymi).	1	3