

STYRKE

“Personer der har styrke som hovedaspekt står, som de måske vigtigste personer i en hær, når slagene skal stå. Men ikke alle er ens, dog er kendetegnet blandt mange personer med styrke som hovedaspekt, at de tør se frygten i øjnene, når fjenden står overfor dig. En ridder, med mod og styrke til at bekæmpe det onde, en vild og frygtløs barbar, der lader blodrusen overtage sindet i kampens hede, en sværddanser, som er i stand til at sno sig om sine fjender og ramme plet i enhver situation, eller en helt anden type. Kun fantasien sætter grænser for historien bag din karakter.”

I dette dokument finder du evnerne der tilknytter til styrke 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.

Eksempel 1: Hvis du vil bruge evnen *standhaftig*, råber du ”standhaftig”. Herefter virker evnens effekt.

Eksempel 2: Hvis du vil bruge evnen *skytte*, skyder du en med din bue og pil, hvorefter du får kontakt til personen og råber ”skytte – 2 i skade”.

Hvis der i parentes foran en evne 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 *standhaftig*, foruden at have købt evnen *sejhed*.

EVNE	BESKRIVELSE	STK.	EP PRIS
Rustningbrug	Du kan få op til seks ekstra livspoint, hvis du bærer rustning (se <i>grundregler</i>).	-	1
Næver af stål	Du får 2 ekstra nævekampspoint.	-	1
Skytte	Du kan give 2 i skade med op til fem pile. Du vælger selv hvilke pile.	5	1
Helligt Slag	Du kan, med et slag, dræbe en zombie.	1	2
Heltedød	Du kan helbrede en person, ved berøring, for 3 livspoint. Når du har gjort dette, dør du og kan ikke genoplives af magi. Dog kan du stadig blive zombie.	1	2
(A1) Udholdenhed 1	Du får et ekstra livspoint.	-	1
(A2) Udholdenhed 2	Du får et ekstra livspoint.	-	1
(A3) Udholdenhed 3	Du får et ekstra livspoint.	-	2
(A4) Udholdenhed 4	Du får et ekstra livspoint.	-	2
(A5) Udholdenhed 5	Du får et ekstra livspoint.	-	3
(B1) Styrke	Du kan give 2 i skade med to-håndsvåben.	-	1
(B2) Blodrus	Du mister 3 livspoint. Herefter kan du give 1 ekstra i skade med et nærkampsvåben. Så længe du er i blodrus skal du aktivt opsøge kamp.	1	3
(C1) Kraftslag	Personen du slå, med dit våben, skal gå tre skridt tilbage, uanset om du rammer personen, personens våben eller skjold.	1	2
(C2) Monsterslag	Du kan lave et slag med et nærkampsvåben, som giver 1 ekstra i skade.	1	3
(D1) Sejhed	Du kan én gang ignorere alt skade fra ét angreb.	1	2
(D2) Standhaftig	Så længe du står stille, vil du kun tage 1 i skade fra alle angreb (våben og magi). Du kan ikke bruge andre evner samtidig, på nær <i>styrke</i> .	1	3