



Regelsæt til

Smed

Opdateret: 23. november 2025

Indholdsfortegnelse

Indledning	4
Niveau 1	5
Evne beskrivelse	5
Ekstra NK Niv. 1	5
Indkomst	5
Lave låse Niv. 1	6
Reparere rustning Niv. 1	6
Niveau 2	7
Evne beskrivelse	7
Ekspertvidne	7
Ekstra LP Niv. 1	7
Ekstra NK Niv. 2	8
Lave låse Niv. 2	8
Reparere rustning Niv. 2	8
Niveau 3	9
Evne beskrivelse	9
Ekstra NK Niv. 3	9

Lav Krudt	9
Lave låse Niv. 3	10
Levende armbolt	10
Reparere rustning Niv. 3	10
Metalets kald	10
Niveau 4	12
Evne beskrivelse	12
Ekstra NK Niv. 4	12
Hellig smed	12
Læse og skrive Hellig	13
Perfektionist	13
Titan Smed	13
Runesmedning	13
Generelle evner	22
Evne beskrivelse	22
6. sans	22
Bonk	23
Brug af pistol	23
Bære person	23
Førstehjælp	23
Minearbejder	24
Påfør gift	24
Samler	24

Slagsbror Niv. 1	25
Slagsbror Niv. 2	25
Slagsbror Niv. 3	25
Speciale	25
Urtesamler	25

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.

Som smed kan du kun bruge alle typer rustning, og du kan bruge alle våben der ikke kræver specialansøgning.

Du kan maksimalt få 8 RP fra rustning, uanset hvor meget rustning du har. Det vil sige at selv hvis du får at vide at du har 13 RP ved tjek ind, så har du kun 8.

Smeden arbejder i forskellige materialer, her i blandt metaller og læder. Som smed kan du smede, reparere rustninger og våben, lave smykker, låse og andre nyttige ting. Du ved, hvordan metal formes til rustninger og våben, hvilket dette gør dig i stand til at rette op på de skader, som krigerne får på deres udstyr.

Som erfaren smed kan du lægge runernes kraft i våben og skjolde. Der går rygter om, at nogle smede endda har lært at producere deres egne runer. I tilfældet af at det er sandt, er proceduren dog en yderst bevogtet hemmelighed, som endnu ikke har set dagens lys. Smede holder gerne til i byen, da smeden hellere vil lave et våben end at blive slået ihjel i kamp. Det er også meget lettere at have en smedje i byen, end at rejse rundt med en. Som smed skal du have de nødvendige ting for at udføre hvervet, f.eks. en hammer og en ambolt.

Niveau 1

Man kan komme langt ved at lave hestesko og søm, det er dog ikke noget spændende arbejde, men med flid og dedikation kan du også lappe rustning. Det tager dog sin tid.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 1	1
Indkomst	1
Lave låse Niv. 1	2
Reparere rustning Niv. 1	1

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

Indkomst

Rul en 6-sidet terning ved tjek-in og få den mængde i Fjend¹ udleveret.

¹Møntfoden i A'kastin.

Lave låse Niv. 1

Smeden kan nu lave låse i Niv. 1. Disse låse kan sættes på både punge, tasker og kister, for at beskytte dem fra uvedkommende. Dette markeres med et gult bånd.

Nedenfor ses en beskrivelse af hvad det kræver at fremstille en lås.

Du skal bruge en hammer og armbolt for at bruge denne evne.

Lås Niv. 1	
Ressourcer	Tid
2 Jern	5 min

Reparere rustning Niv. 1

Du kan genoprette 1 RP på ødelagt rustning, når du benytter 2 min på at reparere denne.

Dette kan gentages indtil rustningen fremstår 'uden skader'.

Husk at alt rustning skal fjernes fra en person før det kan repareres.

Du skal bruge en hammer og armbolt for at bruge denne evne.

Niveau 2

Med hammer i hånd gør du en forskel. Krigerne omkring dig er ivrige for at få din hjælp, mens tyvene forbander dine låse. Du kan altid finde arbejde og med dine evner repareres rustning hurtigt og nemt.

Evne navn	Pris i XP
Ekspertvidne	1
Ekstra LP Niv. 1	2
Ekstra NK Niv. 2	1
Lave låse Niv. 2	2
Reparere rustning Niv. 2	2

Evne beskrivelse

Ekspertvidne

Du kan tage med en person som bruger handelspoint. Når de Ekspreskøber Jern, Måsten, Sulfur, Mitril eller Runer vil det koste dem 50% mindre.

Ekstra LP Niv. 1

Du har et ekstra liv.

Ekstra NK Niv. 2

Du har et ekstra nævekamp.

Lave låse Niv. 2

Smeden kan nu lave låse i Niv. 2. Disse låse kan påsættes på både punge, tasker og kister, for at beskytte dem fra uvedkommende. Dette markeres med et rødt bånd. Nedenfor ses en beskrivelse af hvad det kræver at fremstille en lås.

Du skal bruge en hammer og armbolt for at bruge denne evne.

Lås Niv. 2	
Ressourcer	Tid
4 Jern	10 min

Reparere rustning Niv. 2

Du kan genoprette 1 RP på ødelagt rustning, når du benytter 1 min på at reparere denne. Dette kan gentages indtil rustningen fremstår 'uden skader'. Husk at alt rustning skal fjernes fra en person før det kan repareres.

Du skal bruge en hammer og armbolt for at bruge denne evne.

Niveau 3

Lyden af hammer mod stål er som musik, og du er dets dirigent. Smedning er en kunst, og du ser, hvad andre kun kan drømme om. At lappe rustning er nemt som en leg, og med dine evner er du snart på vej til noget større.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 3	1
Lav Krudt	3
Lave låse Niv. 3	2
Levende Armbolt	1
Reparere rustning Niv. 3	2
Metalets Kald	2

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 3

Du har et ekstra nævekamp.

Lav Krudt

Smeden får adgang til alkymistens opskrift for krudt. Det tager 5 minutter at fremstille.

Særlig: Krudt

Type: Særlig

Ingredienser: 2 Sulfur

Effekt: Dette bruges i pistoler.

Lave låse Niv. 3

Smeden kan nu lave låse i Niv. 3. Disse låse kan kun påsættes kister, for at beskytte dem fra uvedkommende. Dette markeres med et sort bånd.

Nedenfor ses en beskrivelse af hvad det kræver at fremstille en lås.

Du skal bruge en hammer og armbolt for at bruge denne evne.

Lås Niv. 3	
Ressourcer	Tid
2 Jern & 2 Mitril	10 min

Levende armbolt

Du må nu reparere rustning mens folk har den på. Din kunde skal være villig til at gøre dette, da de vil opleve intens smerte ved hvert slag.

Reparere rustning Niv. 3

Du kan genoprette 1 RP på ødelagt rustning, når du benytter ½ min på at reparere denne. Dette kan gentages indtil rustningen fremstår 'uden skader'.

Husk at alt rustning skal fjernes fra en person før det kan repareres.

Du skal bruge en hammer og armbolt for at bruge denne evne.

Metalets kald

Når du reparere en rustning kan du bruge 1 Mitril og rustningen vil blive repareret for halvdelen af bærers maksimale RP (rundet op) per interval.

Eksempel: Hvis du reparere en Krieger's rustning og har Reparere Rustning Niv. 3, kan du bruge

1 mitril til at reparere deres rustning 6 RP på 30 sekunder.

Eksempel: Hvis du reparere en Krieger's rustning og har Reparere Rustning Niv. 1, kan du bruge 1 mitril til at reparere deres rustning 6 RP på 2 minutter.

Eksempel: Hvis du reparere en Præsts rustning og har Reparere Rustning Niv. 3, kan du bruge 1 mitril til at reparere deres rustning 1 RP på 30 sekunder.

Niveau 4

Det siges, at guderne skabte verden ved at bringe lys og mørke sammen. Du gør det samme, når du bringer det mørke stål til den lyse flamme. I din smedje er du en gud, og stål og panser bøjer sig for din vilje og du har det sidste ord.

Evne navn	Pris i XP
Ekstra NK Niv. 4	1
Hellig smed	2
Læse/Skrive Hellig	1
Perfektionist	3
Titan Smed	2
Runesmedning	4

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 4

Du har et ekstra nævekamp.

Hellig smed

Du skal vælge en gud, hvis du ikke allerede har gjort dette. Når du smeder på denne guds hellig grund vil det tage halvt så lang tid. Dette inkludere at reparer rustning, lave låse og smede rune genstande.

Har din gud ikke en aktiv hellig grund, bedes du kontakte en arrangør for at udrede

dette.

Læse og skrive Hellig

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på Hellig.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
†	Λ	Π	✕	✓	>	<	X	ℓ	✕	⌘	l	Λ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
⌘	ℓ	†	Λ	✓	†	ℓ	Y	⌘	Λ	⌘	Y	⌘

Figur 5.1: Helligt alfabet

Perfektionist

En Perfektionist kan få det bedste ud af de ressourcer personen har til rådighed. Derfor kan de fremstille produkter med mindre materiale. Når en perfektionist bruger jern til at lave genstande så som låse, ovs, så skal de kun bruge halvt så meget jern, rundet op.

En Perfektionist er også i stand til at kombinere 2 jern og 2 manakrystaller for at skabe 1 mitril. Dette tager 5 minutter. Dette ødelægger både jern og manakrystaller. Dette bliver ikke reduceret.

Titan Smed

Når du laver rune genstande kan du bruge 1 mitril per komponent i opskriften på Rune Genstanden. Hvis du gør dette vil du lave 1 ekstra af den samme runegenstand. Denne evne kan ikke bruges flere gange på samme tid. *Eksempel: Livets le koster normalt 1 Flagermuse gødning, 1 Elementrune, 2 Nagerruner, 1 Dragerune. Det vil sige at det koster 5 Mitril for at duplikere effekten på et nyt våben når denne runegenstand laves.*

Runesmedning

For at tage denne evne skal du have Læse og Skrive Hellig.

Det første du skal vide om runer er, at de IKKE er magiske. Runer er en opfindelse af

dværgene, som blev lavet for at bekæmpe magi og magiske væsner. Derfor er runer altså anti-magiske genstande og de kan derfor aldrig fortrylles.

Det tager 5 minutter per ingrediens at smede en rune genstand. Denne tid vil blive halveret med en assistent.

Runegenstande har dog nogle overnaturlige kræfter, som gør at de bliver bundet til den sjæl som bærer dem. Dette betyder at en rune genstand ikke kan stjæles, men ejeren kan frit give sin rune genstand til en anden person. Den, der modtager en rune genstand som gave vil blive den nye ejer, og rune genstanden kan nu ikke tages fra dem. En usmedet rune kan dog stadig stjæles.

En færdig smedet runegenstand markeres ved et hvidt bånd, hvorpå runens navn er skrevet med sort. Dette bånd skal altid sidde på runegenstanden. Mangler båndet har runegenstanden ingen effekt, før du skaffer et nyt bånd at sætte på. Runesmeden har selv ansvaret for at skaffe de off-game materialer, der skal bruges til at markere en runegenstand.

Du skal bruge en hammer og armbolt for at bruge denne evne.

At bruge runegenstande

Du kan bære forskellige runegenstande på samme tid, der findes dog visse begrænsninger. Du kan kun eje 1 runevåben, 1 runerustning, 1 runehjelm, 1 runering og 1 runeskjold af gangen, altså én af hver type. Du kan ikke eje flere end disse runegenstande.

Du kan f.eks. ikke eje runer i flere forskellige dele af din rustning, ligesom du ikke kan bruge og bære 2 runevåben på samme tid.

Magikastere kan ikke bære og benytte runegenstande, med mindre der står andet under deres profession.

Runesmeden er i stand til at omsmede runer. Det vil sige at han kan forme en type rune til en anden. Dette tager 10 minutter og 1 mitril. Hvis du har en assistent til at hjælpe dig tager det 5 minutter.¹

Nagerune

Denne rune siges at være den ældste rune, der eksisterer. Dens kræfter bruges med offensivt henblik. Dette var også den første rune, som thanen Even Úhr Krezz opdagede, da han fandt runernes kraft dybt i sit folks bjerge.

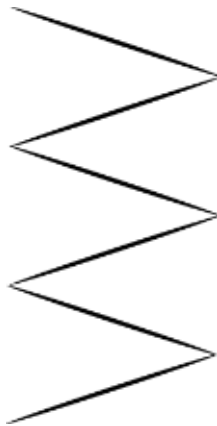
¹Vi foreslår kraftigt at bruge en yngre spiller.



Figur 5.2: Nagerune

Elementrune

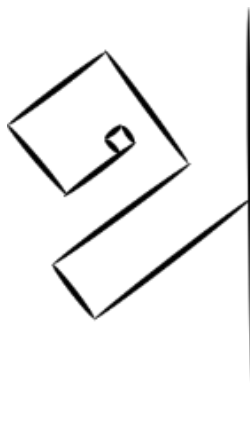
Denne rune besidder alle elementernes kræfter. Hvordan den er opstået ved ingen præcist, men dværgene har dog legender, der fortæller om et uhyre, som levede i fortiden som skabte denne rune. Elementrunens kræfter kan være både offensive og defensive.



Figur 5.3: Elementrune

Jernrune

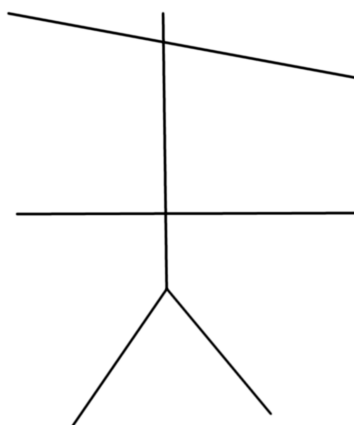
Denne rune er skabt til beskyttelse. Ifølge legenden blev den skabt af thanen Altika, som levede generationen efter Even Ûhr Krezz. Til tider er denne rune også kendt for at have helbredende egenskaber.



Figur 5.4: Jernrune

Dragerune

Den nyeste rune, som først lige er blevet magtfuld. Med ophøjelsen af Esselia og dragernes Opvågning, har denne rune nu fået ny magt, som forstyrrer balancen.



Figur 5.5: Dragerune

Runeskjold: Drageskind

Effekt: Du tager kun halvt så meget skade fra magier. (rundet op)

Ingredienser: 3 Elementruner, 3 Drageruner, 2 Jernruner.

Runeskjold: Essalias beskyttelse

Effekt: Du får dobbelt så meget liv når du bliver helbredt.

Ingredienser: 1 Elementrune, 1 Dragerune.

Runeskjold: Krigerens Skjold

Effekt: Dette skjold giver dig 1 RP på samme måde som en normal rustningsdel vil. Det ekstra RP fra dit skjold vil altid være det første du mister; dette ekstra RP mistes kun når du selv rammes og ikke når nogen slår på skjoldet. Dette RP kan repareres som normalt hos en smed.

Ingredienser: 1 Jernrune.

Runeskjold: Magiens Bane

Effekt: Dette runeskjold gør bæreren i stand til 2 gange per døgn, at modstå en valgfri magi som rammer spilleren. Når spilleren rammes af en magi, de vil beskyttes imod, skal de udtale kommandoen: "Magiens Bane – immun!"

Ingredienser: 4 Jern, 2 Jernruner, 2 Elementruner, 1 Dragerune.

Runevåben: Armens styrke

Effekt: Bæreren af dette våben vil modtage 5 ekstra NK så længe de har våbenet på sig.

Ingredienser: 1 Nagerune

Runevåben: Heksejægeren

Effekt: En gang per døgn kan du ophæve en magi, hvis du rammer en person eller barriere med dette våben. Du kan ikke ophæve magiske genstande, såsom talismaner med dette våben.

Ingredienser: 1 Jern, 1 Sjælestøv, 1 Nagerune, 1 Jernrune, 1 Elementrune, 1 Dragerune.

Runevåben: Kelllwans Klinge

Effekt: Dette våben giver permanent hellig skade. Dette skal som normalt markeres med et grønt bånd. (For optimal effekt kan dette også siges ved slag på fjender, hvor hellig skade kan have effekt.)

Ingredienser: 1 Nagerrune, 1 Elementrune.

Runevåben: Livets Le

Effekt: Når du dræber en person med dette våben vil du genvinde 1 mistet LP. Du kan ikke gå over din maksimale LP ved brug af dette våben.

Ingredienser: 1 Flagermuse gødning, 1 Elementrune, 2 Nagerruner, 1 Dragerune

Runevåben: Magerens Mareridt

Dette våben har ingen effekt i kamp. Det kan bruges til tortur, hvor den vil syge vilje og fokus fra ethvert offer. Tortureres en person med mana i kroppen, vil de miste mana i stedet for LP, med samme interval på 1 mana per minut. Offerets mana kan først genvindes 1 time efter torturen er afsluttet. Har offeret ingen mana (tilbage) i kroppen, vil de miste LP som ved normal tortur. Note: Denne rune genstand tæller ikke mod det samlede antal rune genstande du må have på dig. Denne rune kan sættes på alle torturinstrumenter.

Ingredienser: 1 Nagerrune, 1 Enhjørningeblood, 1 Enhjørningehorn.

Runerustning: Gudernes Rustning

Effekt: Negative magier påvirker dig nu kun halvt så lang tid (rundet op.)

Ingredienser: 3 Drageruner, 1 Elementrune.

Runerustning: Hærførens Rustning

Effekt: Ved at røre en person der bærer Krigerens Rustning, kan du ophæve alle negative magier der påvirker dem.

Ingredienser: 4 Jern, 3 Jernruner.

Runerustning: Jordens Rustning

Effekt: Du bliver immun overfor alle vælte effekter

Ingredienser: 2 Jernruner, 2 Elementruner, 1 Flagermuse gødning.

Runerustning: Krigerens Rustning

Effekt: Denne rustning giver dig 2 ekstra RP. Disse RP fungerer på samme måde som de normale RP du får fra en normal rustning. De ekstra RP vil altid være det første, du mister og de sidste der, bliver repareret. Dette kan ikke overskride grænsen på hvor mange RP din profession maksimalt kan have.

Ingredienser: 2 jern, 1 Jernrune.

Runerustning: Samaritanernes Rustning

Effekt: Hvis du går på 0 LP mens du bærer denne rustning, vil du automatisk genvinde alle dine naturlige LP 10 minutter efter du vågner; dvs. når du igen er kampdygtig ifølge dødsreglerne, som findes i det almindelige regelsæt.

Ingredienser: 1 Jernrune, 1 Enhjørningeblood.

Runerustning: Thanens Rustning

Effekt: Denne rustning reparerer alt din udrustning på mystisk vis. Dette betyder, at du genvinder 1 RP pr. 2. minut når du bærer rustningen og er ved bevidsthed. Du kan ikke genvinde mere RP end du normalt får for din rustning.

Ingredienser: 1 Jernrune, 1 Elementrune.

Runering: Hjerteslagets ring

Effekt: To gang per dag kan du genvinde 2LP ved at sige "Hjerte bank stærkt". Du er stadig påvirket af de normale dødsregler hvis du har været på 0LP

Ingredienser: 1 drage rune 2 element runer 1 niv 4 helbredende drik 1 sjælestøv

Runering: Ring af blod og stål

Effekt: Når du har denne ring på får du + 5NK

Ingredienser: 2 Nage runer 1 jern rune 4 jern 2 sulfur

Runering: Ring af Absorbering

Effekt: En gang per dag kan du absorbere en pege magi du bliver ramt af. Du skal sige: "absorberet".

Ingredienser: 4 drage runer 4 element runer 4 stjernestøv

Runering: Ring af Jern

Effekt: Denne ring tæller som 4 RP. Du kan ikke få mere RP end din professions Maksimum. Dette vil tælle som almindelig rustning som skal repareres når den går i stykker.

Ingredienser: 4 Jern runer og 4 stjernestøv

Runering: Ring af Lyset

Effekt: Våben du holder bliver hellige. Du skal selv medbringe grønt bånd for at sætte om våbnet. Bruges Hellige Hæрге vil denne ring gå i stykker permanent.

Ingredienser: 2 Nage runer 2 Drage runer 1 Stjernestøv

Runehjelm: Hjelm af urokkelig Vilje

Effekt: Du kan to gange pr dag gøre dig immun over for en af følgende effekter Ærefrygt, Sandhed, Søvn, eller Smerte.

Ingredienser: 2 jern runer 1 element rune 4 stjernestøv

Runehjelm: Renselsens hjelm

Effekt: Du kan 2 gange pr dag fjerne en negativ magi du er påvirket af.

Ingredienser: 2 Element runer 2 Drage runer 1 jern rune

Runehjelm: Taktikerens hjelm

Effekt: To gange pr dag kan personen med denne hjelm give 2 andre der bære Krigerens Rustning +2 midlertidig LP I 20 Minutter.

Ingredienser: 2 Element runer 4 jern runer 1 Nager rune

Runehjelm: Tykpandens Hjelm

Effekt: Denne hjelm tæller som 4 RP mere end normalt. Du kan ikke få mere RP end din professions Maksimum. Dette vil tælle som almindelig rustning som skal repareres når den går i stykker.

Ingredienser: 4 Jern runer, 2 Flagermus Gødning, og 2 stjernestøv

Runehjelm: Troldens Hjelm

Effekt: Du kan bruges som rambuk til at bryde magiske barriere ned. Hvis i samlet har 20 Nævekamp, kan du løbe eller blive kastet af din gruppe, ind i en magisk barriere, og den vil blive ophævet. Dette vil fjerne alt din RP, da alt din rustning går i stykker.

Ingredienser: 2 Drage runer, 2 Element runer, og 1 Orleks Styrke Drik.

Generelle evner

Generelle evner er evner, du altid kan købe. De har ikke noget specifikt niveau, men er ikke unikke.

Evne navn	Pris i XP
6 sans	2
Bonk	1
Brug af pistol ¹	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Samler	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale ²	5
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

¹Denne evne kræver specialansøgning

²Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

Bonk

Du kan 'bonke' andre personer. Dette gøres ved at ligge et våben på en anden persons skulder, hvorefter der tydeligt skal siges "Bonk!".

Herefter vil personen falde om og besvime, men ikke miste LP. Denne person vil forblive besvimet i 10 min eller indtil personen tager skade eller bliver vækket af en anden person. Den besvimede person kan gennemses og vil glemme de sidste 10 min inden personen blev 'bonket'.

Det våben der benyttes, skal være godkendt til at 'bonke' med ved våbentjekket.

Brug af pistol

Du kan benytte pistoler in-game.

Et skud fra en pistol giver 3 skade og vælter den beskudte person omkuld. Dette skal synliggøres ved at sige "3 i skade, vælt!", når pistolen affyres mod en spiller.

Det tager 1 minut at lade en pistol, en pistol har et antal skud der svarer til hvor mange løb den har. Du starter spillet med 2 skud. Du kan ramme en person inden for 5 eller 10 meter afhængig af våbnets længde. Dette vil du få at vide når du skaffer pistolen.

Denne evne kræver udfyldelse og godkendelse af en specialansøgning, og kan ligeledes ikke benyttes af magibrugere.

Bære person

Du kan nu bære andre personer. Dette kræver fysisk kontakt til personen, samt mere NK end denne, såfremt personen modsætter sig. Benyttelse af denne evne synliggøres ved at sige "bær person", når du ønsker en person skal følge med.

For hver 10 NK du har kan du bærer 1 ekstra person. Samme regler gælder stadig.

Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder. De vil derefter få 1 LP hver 10 Minutter, indtil de er på fuld LP. De kan ikke kæmpe i 10 Minutter fra de har fået Førstehjælp

Eksempel: Thorleif har normalt 3 LP. Under kamp falder han bevidstløs efter tre slag. Kort efter

kommer Agnetha med førstehjælp. Hun forbinder Thorleif. Han har stadigvæk 0 LP, dvs. han ikke kan løbe eller kæmpe. Men nu er reglerne for naturlig helbredelse trådt i kraft, og efter 10 min. vil han være på 1 LP. 10 min. og efter i alt 30 minutter vil han have opnået fuld LP, altså 3 LP.

Minearbejder

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde ressourcer i stedet for ingenting eller Fjend.

Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Jern: 3 Fjend
- Sulfur: 4 Fjend
- Manasten: 5 Fjend
- Mitril: 7 Fjend
- Runer: 10 Fjend
- Stjernestøv: 15 Fjend

Påfør gift

Du kan påføre gifte, som vil give skade på et våben. Våbnet skal have et blad, så som kniv, sværd eller ligende, og må ikke være et projektil, såsom pile eller en kastet kastekniv. Giften vil kun være på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde. Dette varer i 15 minutter eller til du sætter dit våben i dets holder.

Når et våben bruges på denne måde skal ordene: "Gift kniv x i skade" siges. Her vil x være hvor meget skade du giver med giften. Skulle giften have andre effekter end skade skal disse ikke siges da de ignoreres.

Samler

Når du har været i Minen og Urtdalen må du slå 2 gange og tag det slag du helst vil have.

Slagsbror Niv. 1

Du får +2 NK

Slagsbror Niv. 2

Du får +4 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 1.

Slagsbror Niv. 3

Du får +6 NK. Dette kræver Slagsbror Niv. 2.

Speciale

Det er op til spilleren selv at finde ud, hvad denne evne indebærer i samarbejde med en arrangør. Speciale lader dig i samarbejde med en arrangør definere en evne eller effekt din karakter altid vil have.

Urtesamler

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter. Når du ruller en ressource kan du også vælge at få udleveret fjend alt efter ressourcen:

- Blodbær: 4 Fjend
- Kongetand: 4 Fjend
- Vorterod: 4 Fjend
- Kvækertang: 6 Fjend
- Tudsebark: 6 Fjend
- Ildgræs: 6 Fjend
- Dværgerod: 8 Fjend

- Hybenholdt: 8 Fjend
- Slangefrø: 8 Fjend
- Sort fluesvamp: 10 Fjend
- Cedertræ: 10 Fjend