Regelsæt til

Smed

Opdateret: 12. april 2022

Indholdsfortegnelse

Indledning **4**

Niveau 1 **5**

Evne beskrivelse 5

Brug af Tårnskjold 5

Ekstra NK Niv. 1 5

Indkomst 5

Lave låse Niv. 1 6

Mineral kundskab 6

Reparere rustning Niv. 1 6

Niveau 2 **7**

Evne beskrivelse 7

Ekstra NK Niv. 1 7

Lave låse Niv. 2 7

Reparere rustning Niv. 2 8

Niveau 3 **9**

Evne beskrivelse 9

Ekstra NK Niv. 3 9

Lave låse Niv. 3 10
Reparere rustning Niv. 2 10
Torturens vidunder 10

Niveau 4 **11**

Evne beskrivelse for Mestersmed 11
Ekstra NK Niv. 4 11
Læse og skrive Hellig 12
Perfektionist 12
Runesmedning 13

Generelle evner **19**

Evne beskrivelse 19
6. sans Niv. 1 19
6. sans Niv. 2 20
Bonk 20
Brug af pistol 20
Bære person 20
Førstehjælp 21
Læse og skrive 21
Minearbejder 21
Påfør gift 21
Slagsbror Niv. 1 21
Slagsbror Niv. 2 22
Slagsbror Niv. 2 22

Speciale 22

Urtesamler 22

Indledning

Denne profession kræver **ikke** special ansøgning.
Som smed kan du kun bruge alle typer rustning, lære at bruge tårnskjold, og du kan bruge alle våben.

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
Brug af Tårnskjold	2
Ekstra NK Niv. 1	1
Indkomst	1
Lave låse Niv. 1	2
Mineral kundskab	1
Reparere rustning Niv. 1	1

Evne beskrivelse

Brug af Tårnskjold

Du kan nu bruge tårnskjolde.

Ekstra NK Niv. 1

Du har et ekstra nævekamp.

Indkomst

Rul en 6-sidet terning ved tjek-in og få den mængde i Fjend[1] udleveret.

[1] Møntfoden 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.

Lås Niv. 1	
Ressourcer	Tid
2 Jern	10 min

Mineral kundskab

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde Mitril og runer.

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'.

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 NK Niv. 2	1
Lave låse Niv. 2	2
Reparere rustning Niv. 2	2
Sjakbajs	3

Evne beskrivelse

Ekspertvidne

Du kan tage med en person som bruger handelspoint. Når de bruger deres handelspoint på at købe Jern, Manasten, Sulfur, Mitril eller Runer vil det koste dem 25% mindre handelspoint.

Ekstra NK Niv. 1

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. Ne-

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

Lås Niv. 2	
Ressourcer	Tid
4 Jern	15 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'.

Sjakbajs

Når du tager flere folk med ned for at arbejde i minen, vil hver persons tid de skal bruge for at finde materialer blive formindsket med 5 minutter for hver person. Det vil dog stadig tage minimum 10 minutter. Hvis du har "Mineral Kundskab"så vil de tælle som at have mineral kundskab.
Denne evne kan kun bruges en gang hver 4. time.

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	2
Reparere rustning Niv. 3	2
Torturens vidunder	2

Evne beskrivelse

Ekstra NK Niv. 3

Du har et ekstra nævekamp.

Lav Krudt

Smeden får adgang til alkymistens opskrift for krudt.

Særlig: Krudt

Type: Særlig
Ingredienser: 4 Sulfur & 2 Jern
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.

Lås Niv. 3	
Ressourcer	Tid
2 Jern & 2 Mitril	20 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'.

Torturens vidunder

Når du torturere en person, kan du stille to spørgsmål i stedet for ét.

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.

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

Evne beskrivelse for Mestersmed

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
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Figur 1: Helligt alfabet

Låse Mekaniker

Låse du laver vil springe i luften når de bliver dirket op. Du skal markere din lås med et blåt bånd udover det normale bånd du bruger. Hvis nogen dirker denne lås vil de tage skade. Skaden vil være det dobbelte af låsens niveau.
Husk at gøre opmærksom på dette når du sælger låsen. Hvis den sættes på en kiste bør kisten indeholde en note hvor på denne effekt står.
For at bruge denne evne skal du bruge sulfur når du laver en lås. Mængden af sulfur du skal bruge er det dobbelt af låsens niveau. Når den er sprunget i luften en gang, vil låsen stadig være på plads, men vil ikke sprænge igen før du har sat nyt sulfur i den af en smed.

Perfektionist

En Mestersmed 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 mestersmed er også i stand til at kombinere 5 jern og 5 manakrystaller for at skabe 1 mitril. Dette tager 10 minutter. Dette ødelægger både jern og manakrystaller. Dette bliver ikke reduceret.

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.
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.

At bruge runegenstande
Du kan bruge forskellige runegenstande på samme tid, der findes dog visse begrænsninger. Du kan kun eje 1 runevåben, 1 runerustning og 1 runeskjold af gangen, altså én af hver type.
Du kan f.eks. ikke eje runer i flere forskellige dele af din rustning, ligesom du ikke kan bruge og bærer 2 runevåben på samme tid.

Magikastere (inklusiv præster) kan ikke bære og benytte runegenstande.

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. Hvis du har en assistent til at hjælpe dig tager det 5 minutter.[2]
F.eks.
Bjarne har en Nagerune, men han skal bruge en Jernrune. Han giver derfor sin Nagerune til en RuneSmed som omdanner hans Nagerune til en Jernrune.

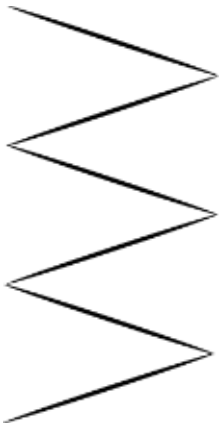
Nagerune

[2]Vi foreslår kraftigt at bruge en yngre spiller.

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 Ûhr Krezz opdagede, da han fandt runernes kraft dybt i sit folks bjerge.

Figur 2: Nagerune

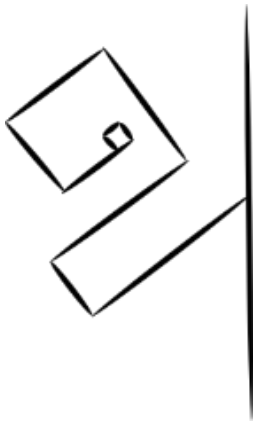
Elementrune
Denne rune besidder alle elementernes kræfter. Hvordan den er opstået ved ingen præcist, men dværgene har dog legender, der fortæller om et uhyre, som levede i fortiden som skabte denne rune. Elementrunens kræfter kan være både offensive og defensive.



Figur 3: Elementrune

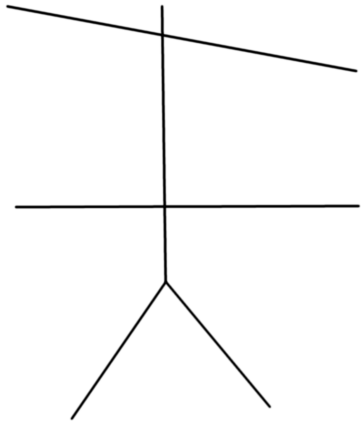
Jernrune
Denne rune er skabt til beskyttelse. Ifølge legenden blev den skabt af thanen Altika, som levede generationen efter Even Ûhr Krezz. Til tider er denne rune også kendt for at have

helbredende egenskaber.



Figur 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: 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: Kellwans 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 samlet antal rune genstande du må have på dig. Denne rune kan sættes på alle torturinstrumenter.
Ingredienser: 1 Nagerrune, 1 Enhjørningeblod.

Runerustning: Dragens Rustning

Effekt: 2 gange pr. scenarie kan du ved at berøre nogen bruge kommandoen: "Drageild – 6 hellig skade". Du vælger selv hvornår du bruger kommandoen.
Ingredienser: 4 Sulfur, 2 Dragerune, 2 Elementrune, 1 Ildgræs.

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: Denne rustning giver dig 3 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.
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.
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 Enhjørningeblod.

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.

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 Niv. 1	2
6 sans Niv. 2	3
Bonk	1
Brug af pistol[1]	6
Bære person	1
Førstehjælp	1
Læse/skrive	1
Minearbejder	2
Påfør gift	4
Slagsbror Niv. 1	4
Slagsbror Niv. 2	6
Slagsbror Niv. 3	8
Speciale[2]	5
Urtesamler	2

Evne beskrivelse

6. sans Niv. 1

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1.

[1] Denne evne kræver specialansøgning
[2] Du skal snakke med en arrangør omkring dit speciale

6. sans Niv. 2

Du er immun over for lommetyveri Niv. 1 og 2.

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 besvimmede person kan gennemsøges 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.

Førstehjælp

Du er i stand til at forbinde sårende i kamp vha. bandager (hvide bånd). Dette tager 30 sekunder.
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.

Læse og skrive

Du kan læse og skrive skrift, der er skrevet på det almindelige skriftsprog.
Dette betyder, at din karakter kan læse og skrive tekst skrevet på dansk.

Minearbejder

Alle kan arbejde i minen, men med denne evne har du en chance for at finde ressourcer i stedet for ingenting eller 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 vare på det næste slag eller til våbnet gives til en anden person, hvor efter giften vil forsvinde.
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.

Slagsbror Niv. 1

Du får +2 NK

Slagsbror Niv. 2

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

Slagsbror Niv. 2

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.

Alle professioner har muligheden for at købe evnen "Speciale" som det sidste i niveau 4. Det er op til spilleren selv at finde ud af, hvad evnen går ud på. Det kan indebære extra evner eller noget din karakter værdsætter højt; for eksempel en speciel velsignelse fra sin gud eller fra andet magtfuldt væsen.

Evnen er dog svær at forklare på skrift, da den afhænger af baggrundshistorie og interesser for den enkelte karakter. Som minimum skal spilleren bruge viden fra skriftruller, plot eller historie i spillet. Vi anbefaler, at spilleren samler så meget af det som muligt, inden de kontakter en arrangør. Den viden spilleren har, giver en effekt på, hvad evnen bliver brugt på, og hvad man får ud af at købe evnen. "Speciale" er derfor ikke den samme evne for hver spiller.

Speciale er en evne, der kun kan købes én gang per karakter. Det vil sige, hvis du køber evnen på en karakter, som er kriger, og derefter multiclasser til præst, kan du ikke købe evnen igen.

Urtesamler

Alle kan samle urter, med denne evne har du finder du ikke længere ingenting eller fjend, men vil altid finde urter.