

Professioner

Denne sektion af reglerne udfolder de mange veje, en karakter kan følge, med tilhørende evner og regler, der giver hver profession sin egen styrke, svaghed og identitet.



Indholdsfortegnelse

Indkomst **3**

Oversigt over evner og professioner **3**

SAMFUND 3

KRIMINELLE 4

KRIGERE 4

RELIGIØSE 4

MAGIKERE 5

Almene evner 6

EVNER I SAMFUND **7**

Adelig 7

FØLGERERKLÆRING 8

Alkymist 10

AT BRYGGE ELIKSIRER 10

AT BRUGE ALKYMI 11

AVANCEREDE KOMPONENTER ALKYMISTEN KAN LAVE 15

Diplomat 16

Handelsmand..... 18
HANDELSOMRÅDER.....18
Læge..... 19
Smed.....21
AVANCEREDE KOMPONENTER SMEDEN KAN LAVE..... 22
SMEDEGENSTANDE.....22
KRIMINELLE EVNER..... 24
LOMMETYVERI.....24
Bedrager.....25
Tyv..... 26
Landevejsrøver.....27
Lejesoldat..... 28
KRIGER EVNER.....30
Bersærker..... 30
Ridder..... 31
Taktiker.....32
RELIGIØSE EVNER.....33
Gejstlig..... 33
VELSIGNELSESKORT..... 34
MIRAKEL-VELSIGNELSESKORT.....35
VELSIGNELSER PÅ ENKELTINDIVIDER / SIG SELV..... 36
VELSIGNELSER I CEREMONIER.....36
Paladin..... 37
Ritualist.....38
RITUALMAGI..... 39
MAGISKE EVNER..... 40
AT BRUGE MAGI.....40
SPONTAN MAGI.....41
MAGIKORT..... 41
GENERELT VEDRØRENDE MAGI..... 41
Druide..... 42
Heks..... 48
Troldmand..... 53
Opfinde evner..... 58
GENERELT VEDRØRENDE OPFINDELSE AF EVNER..... 58

Indkomst

Til LV-Live får alle karakterer en indkomst, baseret på deres samlede EP. Denne indkomst gør at din karakter har til dagen og vejen, men du skal forvente at måtte handle, spille og interagere med verden omkring dig for at kunne få råd til til fx at opgradere din karakter, opnå status i Skovpasset eller indkøbe komponenter.

Din karakter vil ved indtjek få tilføjet et antal korint tilsvarende dine totale EP.
Dvs., at hvis du sidste gang tjekkede ud med 125 korint, og du har 25 EP, vil du få udleveret 150 korint næste gang du tjekker din karakter ind, hvoraf 25 af korinten er din indkomst.

Oversigt over evner og professioner

Navnene på professionerne er blot navne, og man skal være velkommen til at kalde sig noget andet, som man synes giver mening. Heri fungerer navnene på professionerne som overblik og opdeling, men det skal ikke begrænse udformningen af din karakter!

SAMFUND

Adelig	Alkymist	Diplomat	Handelsmand	Læge	Smed
Baron (esse)	Alkymist I	Rygte I	Handels-mand I	Helbrede I	Smedekunst
Grev (inde)	Alkymist II	Sandt rygte Adgang til handelsområdet “Skrift”	Handels-mand II	Blodbank	Smedegenstande I Nævekamp
Hertug (inde)	Alkymist III	Afsløre forfalsket dokument	Handels-mand III	Helbrede II Adgang til handelsområdet “Mystik”	Bonk
Fyrst (inde)	Alkymist IV	Favorabel handel	Handels-mand IV	Diagnose	Smedegenstande II Adgang til handelsområdet “Element”
	Alkymist V	Diplomati	Handels-mand V	Pandemi Genopliv	Skab artefakt

KRIMINELLE

Bedrager	Tyv	Landevejsrøver	Lejesoldat
Forklædning I	Dirke låse + Lommetyveri	Sortkrudtsvåben	Nævekamp
Forfalske dokument	Lommetyveri	Nævekamp	Skjul våben I
Lommetyveri	Desarmer mekanisk fælde	Bonk	Giftvåben
Lommetyveri	Lommetyveri	Udholdenhed	Skjul våben II
Forklædning II	Dirke magiske låse	Falskmøntneri	Snigmord

KRIGERE

Bersærker	Ridder	Taktikker
Blodrus	Skjold	Nævekamp
Nævekamp	Nævekamp Hærdet hud	Udholdenhed
Udholdenhed	Nævekamp Udvidet pladerustning	Taktisk retræte
Hurtig regeneration	Frygtløs	Bannerfører
Udholdenhed	Udholdenhed	Bagholdsangreb

RELIGIØSE

Gejstlig	Paladin	Ritualist
Gejstlig I	Troens beskyttelse	Ritualmagi I
Gejstlig II	Hellig portal	Påvirke velsignelser
Gejstlig III	Alter-beskyttelse	Ritualmagi II
Gejstlig VI	Udholdenhed Udvidet pladerustning	Troens cirkel
Gejstlig V: Høj Gejstlig	Opofrelse	Skab artefakt Identificer artefakt

MAGIKERE

Druide	Heks	Troldmand
Vindstød Åndelig forbindelse	Forbandet dokument Psykisk tortur	Sandt / Falskt *Stå*
Farvet sind Overfør liv	*Frygt* Magisk lænke	Fortie Gør lås magisk
Naturens ro *Stød*	*Smerte* Tag liv	Hypnose *Magisk skadeskugle* Sløret sans
Huller i hukommelsen Følelsernes magt Åndemaner	Forbandet fængsel Sjæleklemme	Husk det nu Usynlig
Dyreaspekt Ophæv magi	Blodmagi Heksens mærke	*Afværg magi* Magisk bobbel

Priser på niveauer og professioner står forklaret i "*Grundregler*" > "*Køb af evner og professioner*".

Almene evner

Almene evner er evner som alle kan købe uanset, hvilken profession(er) man har købt. Almene evner koster som udgangspunkt altid 2 EP. *Alle kan fra start af benytte sig af korte våben og kastevåben.*

- **Bloddepot:** Du kan have 1 ekstra blodkort ved din karakter, og dermed opnå +1 LP. Du starter stadig kun med to blodkort.
- **Bue og pil:** Denne evne giver dig lov til at bruge enhver bue og pil, som ikke trækker mere end 30 pund. Skade fra pile ignorerer rustning, og trækkes direkte fra modstanderens livspoint. Skjolde kan parere pile.
- **Et-håndsvåben:** Denne evne giver dig lov til at bruge et-håndsvåben på mellem 50 cm - 110 cm.
- **Rustningsbrug:** Denne evne giver dig mulighed for at bruge en rustning i kamp (*se "Grundregler" > "Rustningspoint (RP)"*. Har du ikke har denne evne vil din rustning være at betragte som en del af dit kostume, uden særlige fordele i kamp.
- **To-håndsvåben:** Denne evne giver dig lov til at bruge to-håndsvåben på 110 cm og over i længden. Spyd og stave tilhører denne våbenkategori.
- **To-våben-kamp:** Denne evne giver dig lov til at bruge en kombination af 2 våben. Det kan være et-håndsvåben, korte våben eller sortkrudtsvåben. For at kunne benytte våbnene i kombinationen skal du have de pågældende våbenevner.
- **Tilbeder:** Du er en almindelig tilbeder af en religion og kan få gavn af de velsignelser, din tro kan give dig. Du kan kun få gavn af velsignelserne ved at være aktiv, deltagende og tro mod den religion du er tilbeder af. Uden denne evne kan man ikke modtage velsignelser.

EVNER I SAMFUND

Adelig

En adelig er en, hvis blod bærer fortidens løfter og fremtidens byrder. Han hersker ikke kun med sværd og segl, men med sit navn, hvis ære kan åbne porte eller styrte slægter i fald. Hvor andre kæmper for overlevelse, kæmper den adelige for sit hus.

OPFORDRINGER TIL FEDT SPIL SOM ADELIG

- Hav tydelige kendingsfarver og et våbenskjold, og benyt disse, på dit kostume, telt, dine tjenestefolk og andet tilknyttet dig.
- Skab dit kostume, så det matcher den status du gerne vil spille du har.
- Rollespil på titlen, statussen og magten som adelig: fx lav en ceremoni ud af at slå en kriger til ridder, lav alliancer med andre adelige, giv forskellige individer i dit følge ansvar for områder i dit hus så du ikke selv skal varetage både økonomi og træning af soldater samtidig med at du skal deltage i adelsrådets møder, osv.

OBS! Denne profession kan ikke købes på markedspladsen, denne kan kun købes ved henvendelse i Arrangørgårdem, hvor både EP og korint betales - og samtidig får man lavet sit Adelsbrev.

Niveau 1 **Baron(esse)** *Korintpris: 200*	*"Når du fremviser dit adelsbrev og dermed bekræfter din adelstitel, kan du kræve, at tiltaleformen er korrekt og passende for din stand."* Du kan afværge 1 "*Hypnose*" magi pr. spilgang, såfremt den benyttes til at forråde dit hus/din status som adelig.
Niveau 2 **Grev(inde)** *Korintpris: 300*	*"Når du fremviser dit adelsbrev og dermed bekræfter din adelstitel, kan du forlange at kropersonalet finder dig en siddeplads, også hvis det kræver at de får en anden person til at rejse sig så du kan komme til at sidde ned".* Kan give +1LP til op til 2 individer i sit følge, der har professionen "*Ridder*", når de kæmper inden for en afstand af 5 meter af den adelige, og bærer den adeliges symbol (heraldik).
Niveau 3 **Hertug(inde)** *Korintpris: 400*	*"Når du fremviser dit adelsbrev og dermed bekræfter din adelstitel, kan du stille dig forrest i alle køer i Skovpasset".* Du kan reducere antallet af komponenter fra 5 til 2, som du skal udveksle, når du bliver ramt af diplomat-evnen "*Favorabel handel*".

Niveau 4 **Fyrst(inde)** *Korintpris: 500*	*"Når du fremviser dit adelsbrev og dermed bekræfter din adelstitel, kan du kræve, at kropersonalet i kroerne skal servicere dig ved dit bord, så du slipper for at gå op til bardisken".* Du kan udpege en anden spiller, som skal være din arving i tilfælde af at du bliver karakterdræbt. Denne spiller vil få alt, hvad du har af korint, komponenter, o. lign. Spillerens navn skal noteres af en arrangør under noter på din karakter (dette navn kan opdateres max 1 gang pr. spilgang).

FØLGERERKLÆRING

Adelige er kun rigtige adelsfolk, hvis de har et følge. Et følge er nødvendigt for at en adelig kan etablere sin status og magt i samfundet. Det er uanset om følget består af tjenere, ansatte, militære personer eller andre.

I LV-Live's univers repræsenteres magten ved at følgere erklærer deres troskab til den adelige. Det gøres ved udtjek, når spilgangen er slut, hvor følgerne skal udfylde den adelige i tilhørende felt. Det antal følgere der erklærer deres troskab til den adelige, afgør hvilke(n) fordel(e), den adelige opnår ved næste spilgang.

- En adelig kan ikke selv udfylde en følgererklæring, hverken for sig selv eller andre adelige.
- Ingen individer i Skovpasset er tvunget til at erklære troskab til nogen bestemt adelig, og individer kan under en spilgang ændre troskab så mange gange som vedkommende ønsker.
- Hvert individ i Skovpasset kan maksimalt sværge troskab til 1 adelig ad gangen.
- Adelige må gerne overtale individer til at blive deres følgere - men hvilke aftaler, som den adelige indgår med sine følgere, er op til den adelige selv.

Fordelen vælges og aktiveres ved indjtek medmindre der står andet.

Adelig niveau	Antal følgererklæringer	Adelig fordel
Baron(esse)	6	Du får 1d4 korint.
	8	Du får 1d6 korint.
	9	Du får 1d4 random komponenter udleveret ved indtjek.
	10	Du får 1d8 korint.
	12	Du får 1d10 korint.
	14	Du kan hæve eller sænke prisen på et valgfrit komponent i Handelshuset med 1 korint.

Greve(inde)	14	Du får 1d12 korint.
	15	Du får 1d4 specifikke komponenter udleveret ved indtjek.
	20	Du kan 1 gang denne spilgang få sendt 30 korint til en sag, du ønsker støttet (hemmeligt eller offentligt).
Hertug(inde)	22	Du får 1d20 korint.
	23	Du kan købe legendariske komponenter i Handelshuset til denne spilgang. De vil koste 20 korint pr. stk (max 1 pr. åbningstid).
	25	Du kan hæve eller sænke prisen på et valgfrit komponent i Handelshuset med 2 korint.
Fyrst(inde)	30	Du kan lukke for handlen af én valgfri bestemt komponent i Handelshuset i 2 åbningstider i træk (efter eget valg) under spilgangen.
	40	Du får en tilfældig artefakt udleveret efter spilstart.
	50	Du får + 1 EP (tæller ikke med i dem man kan købe pr. spilgang).

Følgererklæringer er som en slags valuta, som den adelige kan købe fordele for. Man kan købe flere af den samme, så længe man har valuta nok. Du kan købe fordele fra de niveauer du har købt i professionen.

Hvis ikke du har brugt dine følgererklæringer inden spilstop bliver ⅓ af de resterende følgererklæringer opsparet.

Alkymist

En alkymist er en søgende mester af forvandlingens kunst, som blander urter, metaller og esoterisk viden i jagten på skjult sandhed. I kolber og kredse søger han at bøje naturens love og ved, at hver eliksir kan være både velsignelse og forbandelse.

AT BRYGGE ELIKSIRER

Alle **eliksirer** kendetegnes ved en seddel, som sidder om en lille glasflaske eller en "kanyle". Eliksirer kan sælges og købes, med tilhørende flaske el. kanyle og udfyldt(e) alkymiseddel/alkymisedler. Du er som alkymist selv ansvarlig for at medbringe glasflasker, mens kanyler laves hos en smed.

Alkymisedler: Alle opskrifter på eliksirer bruger "alkymisedler".
Antallet af sedler du har bestemmer antallet af eliksirer du kan lave på en hel spilgang.

- Du kan en gang pr. spilgang få udleveret 5 alkymisedler hos alkymimesteren.
- Du kan selv fremstille ekstra alkymisedler hos alkymimesteren i åbningstiden på markedspladsen. Det koster 1 pergament og 1 blæk pr. alkymiseddel og der er ingen begrænsning på, hvor mange man kan lave.
- Du må gerne sælge blanke alkymisedler.
- Blanke alkymisedler kan også blive stjålet.
- Blanke alkymisedler har ingen udløbsdato og må gerne gemmes til det næste LV-Live.
- Hver eliksir skal skrives ned på en individuel alkymiseddel, som repræsenterer én dosis af den pågældende eliksir.

Brygning af eliksirer:
Hvis du vil brygge en eliksir, skal du bruge en alkymiseddel og de komponenter, som eliksiren kræver. Du laver selv dine eliksirer ved at rive det relevante antal komponenter over, udfylder sedlen med:

- Eliksirens navn
- Eliksirens niveau
- Nummeret for det pågældende LV-Live
- Eliksirens holdbarhed
- Ingredienslisten
- En beskrivelse, der inkluderer varigheden af effekten (skriv evt. på bagsiden)

Derefter sættes sedlen på en glasflaske eller en kanyle. Alkymisedlen repræsenterer én dosis af bryggen og kan derfor kun bruges 1 gang.

AT BRUGE ALKYMI

Eliksirer kan gives gennem flasker ELLER påføres drikkekrus, tallerkener, bestik el. lign. genstande som bruges ifm. indtagelse af mad/drikke. Her rollespilles der på, at man hælder eliksiren ud over, hvorefter man sætter alkymisedlen fast på den påvirkede genstand (evt. med en snor, elastik, tape eller lign.).

Via flasker: Man må gerne hælde flere af den samme eliksir på eksempelvis en flaske, men der skal også påføres tilsvarende antal alkymisedler, sådan at der er en seddel til alle der bliver påvirket (1 eliksir kan altså kun påvirke 1 person).

Via kanyler: En eliksir kan anvendes direkte ved at "stikke" med en kanyle og dermed indsprøjte indholdet i blodet. Når du stikker med kanylen, skal du gøre sådan at vedkommende, du stikker, kan mærke "prikket", samtidigt med at du siger "stik". Herefter hiver du alkymisedlen af kanylen og giver den til dit offer.

Eliksirer (på både flaske og kanyle) kan ikke bruges på andre end én selv i kamp! Skal de bruges på andre end én selv, skal den altid bruges enten før eller efter kampen.

Det er dit ansvar som alkymist at forklare den spiller du påvirker med din(e) eliksir(er), hvad bryggen gør og dermed hvordan spilleren skal rollespille på det - hvis ikke det er uddybet godt nok på sedlen!

*Niveau 1 - **Alkymist I***	
Denne evne gør dig i stand til at lave de avancerede komponenter: *olie*, *perle* og *fragment*. Det koster dig 4 komponenter at danne 1 avanceret komponent *(se nedenfor hvilke)*. Dine eliksirers holdbarhed er resten af det igangværende LV-Live.	
Gift (niv. X)	***Beskrivelse:*** Denne eliksir giver XLP skade til den som indtager den, hvis ikke de får en modgift. Den der indtager giften, vil mærke utrolige mavesmerter, og derfor vide at de er blevet forgiftet. Den maksimale skade, du (alkymisten) kan lave eliksiren på, svarer til dit niveau i alkymi. En alkymist i niveau 5 kan altså lave en gift der giver *X=5* i skade. ***Pris:*** 1 svamp pr. niveau eliksiren brygges til. ***Varighed:*** Virker efter 10 min., hvis ikke man når at indtage en modgift (som skal være specificeret til det niveau skade som giften giver).
Løgnerske	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør at du lyver om alt til alle. ***Pris:*** 1 ekstrakt. ***Varighed:*** 5 minutter.
Volapyk	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør at du vrøvler og snakker totalt volapyk. Du kan ikke lave sammenhængende eller forståelige sætninger, men du kan godt forstå hvad andre folk siger til dig. Uanset om du prøver at forklare dig med lyde, skrift, håndtegn eller armbevægelser, skal disse ikke give mening. ***Pris:*** 1 svovl. ***Varighed:*** 5 minutter.

*Niveau 2 - **Alkymist II***	
Identificer eliksir I. Du kan teste eliksirer og finde ud af, hvilken eliksir det er/hvad eliksiren gør - HVIS du kender opskriften på denne! Er det ikke en eliksir, du kan brygge selv kan du ikke fortælle, hvilken eliksir det er.	
Lykkerus	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør dig euforisk lykkelig. Du får en ekstremt intens følelse af velvære, glæde og opstemthed. Du bliver *"Høj på livet"*, og udtrykker det hele tiden. ***Pris:*** 1 svovl og 1 træ. ***Varighed:*** 10 minutter.
Sløv	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør at du bliver sløv og langsom. Du kan ikke løbe, taler meget langsomt og gør alting i "slow motion".

	Pris: 1 træ og 1 sten. ***Varighed:*** 10 minutter.
Søvn	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør at du falder i en dyb søvn og sover som en sten. ***Pris:*** 1 mos og 1 sten. ***Varighed:*** 10 minutter. ***Brydes af:*** Hvis du tager skade, vil du vågne før tid, men du vil være træt og ugidelig indtil resten af de 10 minutter er gået.

*Niveau 3 - **Alkymist III***	
Det koster dig nu 3 komponenter at danne 1 avanceret komponent. Du kan nu brygge eliksirer med holdbarhed på op til 2 LV-Live'er (resten af igangværende spilgang + næste LV-Live).	
Helbrede	***Beskrivelse:*** Denne eliksir healer dig 1 LP. ***Pris:*** 2 urter og 1 ekstrakt. ***Varighed:*** Virker med det samme.
Hukommelsestab	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør at du mister dine erindringer fra de sidste 10 minutter. Du vil ikke kunne huske hvad du har gjort, hvem du har snakket med eller noget som helst. ***Pris:*** 1 svovl, 1 svamp og 1 blæk. ***Varighed:*** Resten af den igangværende spilgang. Andre må gerne fortælle dig, hvad du har lavet - men det er op til dig selv om du tror på det.
Modgift	***Beskrivelse:*** Du skal kunne identificere den eliksir personen er påvirket af (du skal kende eliksiren) for at kunne brygge en modgift. Du vil derfor kun kunne brygge modgift til eliksirer, du kan identificere. ***Pris:*** Samme komponenter som det kostede at brygge eliksiren, som personen er påvirket af + 1 urt. ***Varighed:*** Modgiftens virkning vil altid indfinde sig inden for 0-5 minutter efter personen har indtaget modgiften.

*Niveau 4 - **Alkymist IV***	
Identificér eliksir II. Du kan teste eliksirer og finde ud af, hvilken eliksir det er/hvad eliksiren gør - selvom du ikke kender opskriften på denne! *Obs, du lærer ikke opskriften af dette.*	
Alfestøv	***Beskrivelse:*** Efter brygning af denne eliksir vil den tørre ind og blive til pulver, og bliver et rusmiddel. Den der indtager pulveret, oplever at blive opkvikket, og får følelsen af at være uovervindelig. Den der indtager pulveret bliver også dybt afhængig af stoffet og vil gerne have mere. Mens man er påvirket af alfestøv er man immun over for de mentale magier: "*Følelsernes magt*", "*Huller i hukommelsen*" og "*Sandt / Falskt*". Det gælder selvfølgelig kun, såfremt man får taget doser ofte nok. Man skal have 2 doser om dagen, 1 før kl. 12:00 og 1 før kl. 00:00. Misser man én, vil afhængigheden aftage fra det tidspunkt man ikke nåede at tage dosen inden, og du vil tage 2LP skade. Bemærk: alfestøv er i blodet (det glitrer), så hvis nogen væsner suger dit blod, vil de også blive afhængig af rusmidlet. ***Pris:*** 1 urt, 1 ekstrakt, 1 talisman og 1 svamp. ***Varighed:*** Immuniteten varer så længe du indtager dine 2 daglige doser. Afhængigheden og immuniteten stopper første gang, du ikke får indtaget 1 af de 2 daglige doser.
Kærligheds-eliksir	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør at du får varme følelser overfor den første person du ser efter du har indtaget eliksiren. Du kommer til at holde meget af personen, gøre gode gerninger for personen, og på ingen måde ønske at skade personen. Du giver personen komplimenter og ja, kærlighed. *OBS! Husk stadig samværspolitikken!* ***Pris:*** 1 malm, 1 mos, 1 blæk og 1 pergament. ***Varighed:*** 10 minutter.
Se åndeverden	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør dig i stand til at se ind i åndeverdenen (*dvs. du kan se personer der har hvidt tyl på*). Bemærk: Selv om du kan se personer i åndeverdenen, kan du ikke kommunikere med dem. Kommunikation er kun på deres eget initiativ via "Åndehviske". ***Pris:*** 1 malm, 1 ekstrakt og 2 krystaller. ***Varighed:*** 1 time.

*Niveau 5 - **Alkymist V***	
Det koster dig nu 2 komponenter at danne 1 avanceret komponent. Du kan nu brygge eliksirer med holdbarhed på op til 3 LV-Live'er (resten af igangværende spilgang + næste 2 LV-Live'er).	
Skab Blodkort	***Beskrivelse:*** Det er muligt for alkymisten at fremstille nyt funktionelt blod (blodkort). Dette blod vil have samme effekt og funktionalitet som tilsvarende blod karakterer starter med på deres karakterark. ***Pris:*** 1 urt, 1 ekstrakt, 1 sten, 1 pergament, 1 jern, samt noget fra et individ af samme racebaggrund, som man ønsker blodkortet skal være af (fx et hår fra en udød, når man skal brygge udød-blodkort). ***Skabelsen af nyt blod:*** Alkymisten laver et nyt blodkort forud, ved at sætte processen i gang med ingredienserne osv. Derefter opsøges alkymimesteren ved næste åbningstid sammen med ingredienserne. Disse ingredienser afleveres til alkymimesteren (sammen med alkymisedlen), hvortil alkymimesteren forsyner dig med et kort af den type blod du har fremstillet.
Sandheds-serum	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør at du er sandfærdig omkring alt til alle. ***Pris:*** 1 malm, 1 svovl, 1 ekstrakt, 1 blæk og 1 kul. ***Varighed:*** 15 minutter.
Usynlighed *OBS kræver blåt tyl til den der skal indtage eliksiren.*	***Beskrivelse:*** Denne eliksir gør at du bliver usynlig (du skal tage et blåt tyl over hovedet) (*Se "Legendernes Verden"- "Synlighed og tyl"*). Eliksiren kan også gøre genstande usynlige (de ville også skulle have tyllet på)! Genstanden må ikke være større end at du kan bære den let. En genstand er usynlig for alle, også for den, der gjorde den usynlig. Alkymisedlen skal også fastgøres til genstanden og det er vigtigt at skrive hvornår den blev gjort usynlig. Man kan ikke udføre kamphandlinger, når man er usynlig. ***Pris***: 1 svovl, 2 blæk, 1 pergament og 1 fragment. ***Varighed:*** 10 minutter. Bemærk: Personen som gjorde genstanden usynlig har særligt offgame ansvar for at gøre den synlig igen (fjerne det blå tyl).

AVANCEREDE KOMPONENTER ALKYMISTEN KAN LAVE

- **Fragment -** dannes af *Krystal*
- **Olie -** dannes af *Ekstrakt*
- **Perle -** dannes af *Talisman*

Du omdanner komponenter ved at opsøge alkymimesteren i markedspladsens åbningstid.

Diplomat

En diplomat er en, hvis tunge er hans våben mod verden. Diplomaten kæmper med ord, løfter og skjulte trusler, som på uforklarlig vis binder riger sammen eller river dem fra hinanden.

Niveau 1 **Sandt rygte**	Med sandt rygte kan du 1 gange pr. dag starte en sætning med "Rygtet siger:" efterfulgt af det rygte du gerne vil starte og have folk til at tro på *(husk at forklare personerne du fortæller rygtet til, at de skal anerkende rygtet, tro på det og fortælle det videre)*.
Niveau 2 **Diplomatisk autoritet** **+** **Adgang til handels-området "Skrift".**	Diplomaten kan 1 gang pr. dag kræve at blive hørt. Du anvender evnen ved at råbe "Jeg taler nu med diplomatisk autoritet." Herefter skal alle omkring dig give dig 30 sekunders taletid uden afbrydelse. *(Husk at forklare personerne hvad evnen gør, hvis ikke de kender evnen)*. Du får adgang til Handelshuset og kan købe komponenterne i handelsområdet "Skrift". Du får ingen rabat på disse medmindre du har evnerne fra professionen "*Handelsmand*".
Niveau 3 **Afsløre forfalsket dokument**	Du kan få tjekket om dokumenter er blevet forfalsket, hvis der stilles tvivl om et dokuments validitet. Du tjekker dette ved at gå ned til Lad Vides "forfalsknings-specialister" (i Arrangørgården).
Niveau 4 **Favorabel handel**	Med favorabel handel kan få en anden person til at udveksle komponenter med dig, selvom personen ikke ønsker det. Evnen kan bruges 1 gang om dagen, og startes ved at sige "*Skal vi ikke lave en favorabel handel?*". I skal rollespille handel i mindst 30 sekunder. Du kan udveksle op til 5 komponenter med personen. En udveksling som er påbegyndt, kan ikke stoppes - og personen som bliver udsat for evnen skal gennemføre (selvom de måske brokker sig undervejs). Udvekslingen foregår i 1 til 1 forhold (dvs. 1 komponent for 1 komponent, eller 1 avanceret komponent for 1 avanceret komponent). Du kan ikke bruge evnen til at udveksle legendariske komponenter. Du vælger selv hvilke komponenter du vil give til din modpart og hvilke komponenter du vil have fra vedkommende. Hvis din modpart ikke har den komponent, du søger, så må du vælge en anden. Hvis personen ikke har de nogle komponenter du vil have, eller slet ikke har nogen komponenter, har du 'spildt' dagens "favorabel handel". *(Husk at forklare personerne du bruger evnen på, hvad den gør)*.

Niveau 5 **Diplomati**	Diplomati gør, at du kan overbringe beskeder (mundtlige og skriftlige) sikkert til din (gruppes) fjende, uden at tage skade fra (våben eller magi) af personen/gruppen, du overbringer beskeden til. Evnen kan aktiveres, når du er inden for en rækkevidde af 15 meter fra fjenden, og varer maksimalt 10 minutter. Evnen aktiveres ved at du placerer en hånd på hjertet, træder frem mod personen/gruppen og råber "diplomati". Du kan ikke selv uddele skade mens du bruger evnen. Effekten ophæves hvis du: fjerner hånden fra hjertet, trækker våben, kaster magi eller på anden måde initierer kamp. Evnen virker ikke i kamp. *(Husk at forklare personerne du bruger evnen på, hvad den gør).*

Handelsmand

Handelsfolk er en vigtig del af Skovpasset, da det er dem der sørger for at skaffe komponenter til samfundets borgere. Evnerne i handelsmand repræsenterer din karakters forbindelser ude i verden og giver dig derigennem adgang til at købe komponenterne og med evt. rabat. Komponenterne købes i Handelshuset på markedspladsen i dens åbningstid.

Niveau 1 **Handelsmand I**	Du får adgang til Handelshuset og kan købe komponenterne i det handelsområde du vælger. Du får adgang til et valgfrit handelsområde.
Niveau 2 **Handelsmand II**	Du kan nu købe op til 20 komponenter med 1 korint rabat pr. komponent i dit/dine handelsområde(r) pr. åbningstid.
Niveau 3 **Handelsmand III**	Du kan nu købe op til 20 komponenter med 2 korint rabat pr. komponent i dit/dine handelsområde(r) pr. åbningstid. Du får adgang til et valgfrit handelsområde mere.
Niveau 4 **Handelsmand IV**	Du kan nu købe op til 20 komponenter med 3 korint rabat pr. komponent i dit/dine handelsområde(r) pr. åbningstid.
Niveau 5 **Handelsmand V**	Du kan nu købe op til 20 komponenter med 4 korint rabat pr. komponent i dit/dine handelsområde(r) pr. åbningstid.

Man får kun én rabat og ét antal komponenter, man kan købe. Der lægges ikke sammen fra niveau til niveau (det 'stacker' ikke). Et komponent vil altid koste minimum 2 korint.

HANDELSOMRÅDER

- **Element:** indeholder komponenterne *Malm* og *Svovl*
- **Mystik:** indeholder komponenterne *Ekstrakt* og *Urter*
- **Natur:** indeholder komponenterne *Mos* og *Træ*
- **Okkult:** indeholder komponenterne *Svampe* og *Talisman*
- **Rune:** indeholder komponenterne *Krystal* og *Sten*
- **Skrift:** indeholder komponenterne *Blæk* og *Pergament*

Handelshuset har til hver udlevering kun et begrænset antal af hver komponent, som kan købes. Prisen til næste åbningstid reguleres alt efter hvor mange af hvert enkelt komponent der bliver solgt. Ved høj efterspørgsel på et komponent vil prisen blive hævet med 1 korint ved næste åbningstid. Hvis der derimod er lav efterspørgsel, vil prisen blive sænket med 1 korint ved næste åbningstid, dog altid minimum 2 korint.

Læge

En læge er en lærd vogter af krop og sind, som med urter, kniv og bøn søger at standse døden, når den lister sig for nær. Lægen læser sår som skrifter, balancerer væsker og kender både healingens pris og dens grænser. I krig og fred er lægen den, man kalder på, når håbet bløder.

Niveau 1 **Helbrede I**	Du kan helbrede en patient 1LP pr. urt *(obs! evnen kræver forbindinger, som man vikler urterne fast med)*. Efter påføring af forbinding tager det 5 min. pr. LP, der skal heales - *du skal informere patienten om dette.* Du må gerne bruge evnen flere gange på samme patient.
Niveau 2 **Blodbank**	Du kan tilføje eller fjerne blod fra en anden karakter. Denne evner kræver en kanyle (samme kanyle kan bruges til både at tappe og overføre samme portion blod)! Vedkommende, som der tappes / overføres blod fra/til, skal ligge helt stille (frivilligt eller ufrivilligt). Derefter skal du i 2 min. rollespille at du tapper / overføre blod til en person via kanylen. Tappes der blod, rives ét blodkort af fra vedkommendes karakterark og puttes i en glasflaske eller overføres direkte til anden person (kræver yderligere 2 min.) Overføres der blod, gives blodkortet til vedkommende, som de skal opbevare sammen med deres karakterark. **Begrænsninger:** - Der kan kun tappes/tilføjes 1 blodkort ad gangen til én person, når du bruger evnen. - Blodkort i kanyler, holder kun den spilgang, som blodet er blevet tappet. - Du kan ikke tappe blod fra en person som ikke har flere blodkort, og du kan heller ikke tilføre flere blodkort til en person, end deres max blodkort. *(OBS! Læs resterende vigtig viden om blod og blodkort i "Legendernes Verden" > "Blod og Blodkort")*.
Niveau 3 **Helbrede II + Adgang til handels-området "Mystik"**	Du kan helbrede patienten 2LP pr. urt *(obs! evnen kræver forbindinger, som man vikler urterne fast med)*. Efter påføring af forbinding tager det 5 min. pr. LP der skal heales - *du skal informere patienten om dette.* Du må gerne bruge evnen flere gange på samme patient. Du får adgang til Handelshuset og kan købe komponenterne i handelsområdet "Mystik". Du får ingen rabat på disse medmindre du har evnerne fra professionen "Handelsmand".

Niveau 4 **Diagnose**	Du kan nu diagnosticere patienter der fejler mere end almindelige kødsår. Dvs. du kan se hvilke effekter en patient evt. er påvirket af, men der er ingen garanti for at du selv kan fikse det. Fx kan du identificere og finde metoder til at helbrede sygdomme, (ikke alkymistiske) forgiftninger, tilstande o.lign. Disse metoder kræver fx ofte særlige behandlinger, forskellige komponenter eller blod. Der findes ikke en færdiglavet facitliste over sygdommene og tilstande, så de kan variere. Lægemesteren vil på et tidspunkt få kuren fra Arrangør/plot og gennem rollespil, hjælpe de læger, som researcher en helbredningsmetode.
Niveau 5 **Pandemi + Genopliv**	Din viden om sygdomme og tilstande i kroppen og sind udvikler sig til at du har stor viden om pandemier. Du kan nu være med til at finde helbredningsmetoder til disse store tilstande - men du kan også skabe dine egne pandemier og sygdomme. *Dette skal ske ved sparring med lægemesteren.* Derudover kan du nu genoplive. For at kunne genoplive en døende karakter, må det ikke være mere end 15 minutter siden at vedkommende blev forsøgt karakterdræbt. **Bemærk**: Når du begynder at genoplive en døende karakter, vil nedtællingen af karakterens 15 minutter stoppe, men ikke nulstilles! Karakteren vil ikke forværres yderligere, så længe du er i nærheden og aktivt arbejder på dem. Genoplivningsprocessen kræver følgende: 2 svovl, 2 urter, 2 mos og 1 perle. Patienten genoplives med 0LP og skal derefter helbredes.

Smed

En smed er ildens tjener og stålets mester, der med hammer og ambolt former både våben og skæbner. Han kender metallets vilje, hører det synge under slagene og ved, at et sværd bærer smedens sjæl lige så vel som krigerens hånd.

Niveau 1 **Smedekunst**	Denne evne gør dig i stand til at lave de avancerede komponenter: *aske*, *kul* og *jern*. Det koster dig 4 komponenter at danne 1 avanceret komponent.
Niveau 2 **Smede-genstande + Nævekamp**	Du lærer at lave smedegenstandene: *Lås* (og nøgle), *knojern*, og *bjørnefælde*. Du får +1 nævekampspoint.
Niveau 3 **Bonk**	Det koster dig nu 3 komponenter at danne 1 avanceret komponent. Bonk-evnen giver dig evnen til at slå en person bevidstløs. Du "bonker" ved at du markerer personen oven i hovedet (eller på skulderen) med din kerneløse, bløde knippel/kølle samtidig med at du siger "Bonk". Offeret mister ingen LP men bliver bevidstløst (*se "Grundregler" > "Livsstatus"*). Du skal stå bag ved personen du bonker, hverken du eller personen må være i løb, personen må ikke se det ske, og I må ikke være i kamp. Har personen en hjelm i metal på, kan personen ikke slås bevidstløs. (*OBS: Har du allerede evnen "Bonk" fra professionen "Røver" må du stedet vælge en almen evne*).
Niveau 4 **Smede-genstande II + Adgang til handels-området "Element"**	Du lærer at lave smedegenstandene: *mekanisk fælde*, *håndjern* og *kanyle*. Du får adgang til Handelshuset og kan købe komponenterne i handelsområdet "Element". Du får ingen rabat på disse medmindre du har evnerne fra professionen "*Handelsmand*".
Niveau 5 **Skab artefakt**	Det koster dig nu kun 2 komponenter at danne 1 avanceret komponent. Du får evnen til at skabe og destruere artefakter i samarbejde med en ritualist af minimum niveau 3 (*se "Grundregler" > "Artefakter og plot-genstande"*).

AVANCEREDE KOMPONENTER SMEDEN KAN LAVE

- **Aske -** dannes af *Pergament*
- **Kul -** dannes af *Træ*
- **Jern -** dannes af *Malm*

Du omdanner komponenter ved at opsøge smedemesteren i markedspladsens åbningstid.

SMEDEGENSTANDE

- **Lås (og nøgle):** *Pris:* 1 jern pr. styrke + 1 jern pr. nøgle.
  En lås kan sikre kister, døre og teltåbninger. Man kan ikke sætte en lås på en taske eller pung. Det er kun evnen "Dirke låse" der kan åbne en lås uden nøglen, og bliver låsen dirket op, så går den permanent i stykker. Låse og nøgler holder kun resten af den igangværende spilgang og skulle laves igen til næste LV-Live.
  På "låsesedlen" skal der tydelig stå låsens styrke og en unik kode med minimum 4 tegn, så man kan se hvilke nøgler og låse der hører sammen. Denne kode skal også skrives på nøglen. Bliver nøglen væk, er det ærgerligt og så må låsen dirkes op.
  Der kan højst være en lås på én teltåbning, dør eller kiste. En smed kan ved låsens tilblivelse lave så mange nøgler som du betaler for til samme lås. Man kan ikke lave ekstra nøgler når låsen først er fremstillet.
  Der kan højest sidde én fælde på en lås.

- **Knojern:** *Pris:* 1 jern og 1 fragment pr. nævekampspoint man ønsker knojernet skal give *(max smedens niveau gange 2, dvs. knojern kan max give +10 nævekampspoint)* - Obs! Spilleren der bruger knojernet skal have en handske el. lign. på hænder med sedlen gfastgjort til/indeni.
  Styrken (antal nævekampspoint) skrives på den tilhørende "knojerns-seddel".
  Knojern, som allerede er fremstillet, kan ikke opgraderes. Et knojern holder kun i den pågældende spilgang.

- **Bjørnefælde:** *Pris:* 1 jern og 1 olie *(bemærk du skal selv medbringe en min. 15 mm tyk snor i en tydelig farve (fx pink) på 2m)*. En bjørnefælde laves af snor, som lægges i en rundkreds med enderne bundet sammen. Snoren tilføres en "Bjørnefælde-seddel".
  En bjørnefælde kan kun lægges på jorden udenfor kamp og når en person træder i den, vil de øjeblikkeligt tage 1 LP i skade der ikke kan undgås og skal halte de næste 10 min. eller indtil skaden er helbredt. Bjørnefælden holder kun til det pågældende spilgang og går i stykker så snart den har været udløst.
  Alkymister kan påføre en eliksir til bjørnefælden, som personen der træder i den, også vil blive påvirket *(alkymistkortet skal sidde sammen med "bjørnefælde-sedlen")*.

- **Mekanisk fælde (til låse):** *Pris:* 1 kul og 1 olie pr. niveau (maksimalt 3 niveauer).
  En mekanisk fælde er en fælde som kan laves og kun placeres ovenpå en lås. Når nogen forsøger at dirke låsen, vil den mekaniske fælde give skade direkte til LP. Niveau 1 mekanisk fælde giver 4LP skade, niveau 2 giver 5LP skade og niveau 3 giver 6LP skade. Karakterer som har evnen "Desarmer mekaniske fælder", kan bruge tid på at reducere/fjerne skaden fra en mekanisk fælde.
  Hvis der er en mekanisk fælde på en lås, skal dette skrives på "låsesedlen". Når låsen bliver dirket er fælden brugt og skal dermed laves igen.
  Hvis du har nøglen til en lås med en mekanisk fælde, vil du ikke udløse fælden når du låser låsen op. En mekanisk fælde holder resten af den igangværende spilgang. Der kan højst være én mekanisk fælde på en teltåbning, dør eller kiste.

- **Håndjern:** *Pris:* 1 jern og 1 olie *(bemærk du skal selv medbringe en sort snor eller en kæde og få seddel ved smed).*
  Et håndjern skal 'bindes' let om begge håndled, sådan at bæreren af sikkerhedsmæssige årsager nemt kan rive dem af. Et håndjern forhindrer bæreren i at bruge sine evner og gøre fysisk modstand. Et håndjern holder kun i det pågældende spilgang.
  Den der bærer håndjernene kan ikke selv tage det af. Dette kan kun gøres af andre spillere. Håndjern kan åbnes med evnen "Dirke låse", sker det, så går håndjernenes mekanisme i stykker og håndjernene er dermed ødelagt. Hvis andre åbner håndjernene, vil det ikke gå i stykker.

- **Kanyler:** *Pris:* 1 blæk og 1 perle.
  Kanyler kan kun anvendes en gang og vil gå i stykker efter man har brugt den!
  Kanyler kan fyldes op med én alkymibryg eller ét blodkort og anvendes som beskrevet under "*At bruge alkymi*". Man behøver ikke hælde en alkymibryg eller blod i kanylen med det samme.
  Når kanylen fremstilles, skal perle-komponenten foldes som et kræmmerhus. Når man ønsker at fylde kanylen, tager man alkymikortet/blodkortet og folder det som et kræmmerhus, hvorefter man lægger det ned i perle-komponenten. Efter kanylen er brugt, rives Perle-komponentkortet over og alkymisedlen/blodkortet gives til personen som kanylen blev brugt på. Kanyler kan skjules med den kriminelle evne "Skjul våben". Kanyler holder kun i den pågældende spilgang, og går i stykker efter brug.

KRIMINELLE EVNER

Kriminelle er skyggens børn, som lever mellem lovens sprækker og ernærer sig ved løgn, list og stjålne mønter. De kender Skovpassets skumle veje bedre end præsters bønner og ved, at overlevelse ofte kræver hurtigere hænder end rene samvittigheder.

LOMMETYVERI

En ting mange kriminelle i Skovpasset har til fælles er evnen "Lommetyveri". Derfor er beskrivelsen af denne evne herunder fremfor i hver profession.

For at stjæle værdigenstande fra en anden spiller, som ikke er bevidstløs eller død, skal du bruge evnen "Lommetyveri". Når du køber denne evne, kan du få udleveret et sæt med op til 5 klemmer ved at gå op i Arrangørgården.

Lommetyveri fungerer ved, at du ubemærket fastsætter dine udleverede træ-klemmer på en anden persons tøj, men du må ikke sætte klemmer på kapper eller hatte.
Man må kun sætte 1 klemme på samme person ad gangen. En person kan godt have flere klemmer på sig fra forskellige lommetyve (forskellige numre) på en gang. Vær dog opmærksom på at andre spillere godt kan se hvad du laver, og dermed kan vælge at påberåbe at du er i gang med at bestjæle en anden.
Når en person opdager, at der sidder en klemme på dem, skal de gå hen til NPC-kontoret og aflevere byttet og klemmen i den tilhørende mulepose, som bærer det samme tal som klemmen. Det er også der, du henter dit tyvegods.

Du kan opnå op til 5 klemmer ved at købe evnen "Lommetyveri" de 5 mulige steder i de kriminelle professioner. Når du køber evnen femte gang, vil du få udleveret en "Mestertyvsklemme", som er anderledes end de andre fire klemmer. Denne klemme giver mere udbytte end de andre klemmer.

Udbytte ved én normal klemme: giver **en** af følgende:

- 2 korint
- 1 komponent *eller* 1 avanceret komponent
- 1 alkymiseddel/eliksir

Udbytte ved en Mestertyvsklemme: giver mere end en normal klemme, altså **en** af følgende:

- 5 korint
- 2 komponenter *eller* 2 avancerede komponenter
- 3 korint og 1 komponent
- 2 alkymisedler/eliksir

Bedrager

Niveau 1 **Forklædning I** *(Kræver et ekstra stykke tøj)*	Denne evne giver dig mulighed for at forklæde dig i 2 timer pr. døgn. Når du vil forklæde dig, tager du *mindst* et ekstra stykke tøj på og sætter et forklædningsskilt fast på tøjet, så det er synligt. *Det er vigtig, at det tøj du forklæder dig med, er noget du tager uden på din karakters normale tøj. Du må dog godt tage noget af dit kostume af, for at tydeliggøre, at der er sket en forandring.* Du kan ikke fjerne ting du har fået racepoint for, men du kan forsøge at skjule dem med din forklædning. Andre spillere skal rollespille, at de ikke kan genkende dig. Hvis du på noget tidspunkt taber skiltet eller den genstand skiltet sidder på bliver taget fra dig, vil du blive du genkendelig med det samme. Du kan få udleveret et forklædningsskilt hos bibliotikaren i markedspladsens åbningstid. På forklædningsskiltet skal du skrive navnet på din forklædning, da du i teorien kan have flere forskellige forklædninger.
Niveau 2 **Forfalske dokument**	Denne evne gør dig i stand til at forfalske breve og andre officielle dokumenter lavet både af arrangører, plotmestre og andre spillere. Du kan få hjælp til at lave dokumenterne ved at gå ind på Arrangørgården. Ingen andre end diplomaten kan afsløre forfalskede dokumenter.
Niveau 3 **Lommetyveri**	Du får +1 lommetyvsklemme. Husk at læse reglerne for lommetyveri i starten af afsnittet med kriminelle evner.
Niveau 4 **Lommetyveri**	Du får +1 lommetyvsklemme. Husk at læse reglerne for lommetyveri i starten af afsnittet med kriminelle evner.
Niveau 5 **Forklædning II**	Du kan nu forklæde dig så lang tid som du ønsker det. De øvrige regler fra "Forklædning I" gælder stadig.

Tyv

Niveau 1 **Dirke låse** *(Kræver et dirkesæt el. lign.)* **+** **Lommetyveri**	Dirke låse giver dig mulighed for at dirke låse op. Låse er defineret ved en styrke, på låsen hænger en seddel med styrken skrevet i tal. Du kan dirke 1 styrke pr. 1 minut. Forsøger du at dirke låse med fælder, vil du tage skaden fra fælderne. Du kan ikke dirke magiske låse, da du ikke forstår magien. Du kan også dirke håndjern op. Du får +1 lommetyvsklemme. Husk at læse reglerne for lommetyveri i starten af afsnittet med kriminelle evner.
Niveau 2 **Lommetyveri**	Du får +1 lommetyvsklemme. Husk at læse reglerne for lommetyveri i starten af afsnittet med kriminelle evner.
Niveau 3 **Desarmer mekanisk fælde**	Du kan dirke 2 styrke pr. 1 minut. Derudover kan du fjerne mekaniske fælder fra låse. Sidder der en mekanisk fælde på en lås skal du benytte 1 minut pr. skade du vil fjerne fra fælden. Fælden kan have op til 6LP skade (*se mekanisk lås under "Smedegenstande"*).
Niveau 4 **Lommetyveri**	Du får +1 lommetyvsklemme. Husk at læse reglerne for lommetyveri i starten af afsnittet med kriminelle evner.
Niveau 5 **Dirke magiske låse**	Du kan dirke 3 styrke pr. 1 minut. Du har nu forstået magien i magiske låse og kan derfor dirke magiske låse op. Det tager dig yderligere 1 minut oveni i den tid det ville tage dig at dirke den normale lås op. Hvis det er en blodlås kræver det, at man hælder 1 blodkort af samme racebaggrund, som låsen er lavet med over låsen (riv blodkortet over).

Landevejsrøver

Niveau 1 **Sortkrudts-våben**	Denne evne giver dig lov til at bruge sortkrudtsvåben. Skade fra skud ignorerer rustning, og trækkes direkte fra modstanderens livspoint. Skjolde parerer skud fra pistoler. Pistoler må kun affyre 1 skud, før de skal lades. Der findes 2 typer sortkrudtsvåben, og de kan godt kombineres. - Pistoler, der affyrer nerfdarts eller gummikugler. - Flintelåsvåben, som laver et brag, når de affyres. Flintelåsvåben skal skyde med hundepropper eller knaldhætter og skal kunne høres. **Alle, der kan høre et brag fra et flintelåsvåben, tvinges til kortvarigt at se i retning af lyden.**
Niveau 2 **Nævekamp**	Du får +1 nævekampspoint.
Niveau 3 **Bonk**	Bonk-evnen giver dig evnen til at slå en person bevidstløs. Du "bonker" ved at du markerer personen oven i hovedet (eller på skulderen) med din kerneløse, bløde knippel/kølle samtidig med at du siger "Bonk". Offeret mister ingen LP men bliver bevidstløst (*se "Grundregler" > "Livsstatus"*). Du skal stå bag ved personen du bonker, hverken du eller personen må være i løb, personen må ikke se det ske, og I må ikke være i kamp. Har personen en hjelm i metal på kan personen ikke slås bevidstløs. *(OBS: Har du allerede evnen "Bonk" fra professionen "Smed" må du stedet vælge en almen evne)*.
Niveau 4 **Udholdenhed**	Du får +1LP.
Niveau 5 **Falskmønteri**	Kan benytte falske korint (fejltrykte) efter deres højeste værdi. Andre spillere eller mestre skal acceptere den høje værdi som værende gyldig. - Guldmønt der står 1 på = 100 korint - Guldmønt der står 10 på = 100 korint - Sølvmønt der står 100 på = 100 korint - Sølvmønt der står 1 på = 10 korint - Kobbermønt der står 100 på = 100 korint - Kobbermønt der står 10 på = 10 korint

Lejesoldat

Niveau 1 **Nævekamp**	Du får +1 nævekampspoint.
Niveau 2 **Skjul våben I**	Med denne evne kan du skjule et kort våben, et kastevåben eller en lille pistol. Du kan også skjule kanyler og giftvåben med denne evne. Hvis du bliver gennemsøgt i spillet, skal du blot sige "Skjult Våben" og så skal den der, der gennemsøger dig, ignorere det skjulte våben. Du kan maksimalt have 1 våben skjult ad gangen. Skjulte våben må ikke holdes i hånden eller blot sidde i skeden, der skal faktisk gøres en indsats for at gemme dem. Skjulte våben kan bruges til at afbryde nævekamp.
Niveau 3 **Giftvåben**	Med denne evne kan du kombinere eliksirer med korte våben. Dette vises ved at påføre en alkymiseddel på våbnet. Du kan tilføje alle typer af eliksirer til giftvåbnet. Bemærk: Et giftvåben holder kun i ét døgn, fra det tidspunkt hvor "giften" blev påført våbnet (dvs. da sedlen blev sat på). Skriv tidspunktet på alkymisedlen, når den påføres våbnet. Hvis der ikke er tidspunkt på sedlen, virker "giften" ikke. Har du ikke brugt dit giftvåben inden 24 timer ophører eliksiren med at virke, og du skal fjerne alkymisedlen fra dit våben. Giftvåben kan ikke bruges i kamp, og der kan kun være en eliksir på et våben ad gangen. Eliksiren på giftvåbnet virker kun én gang på den første person du stikker med giftvåbnet, og når du har "snittet"/"stukket" dit offer, giver du dem alkymisedlen med effekten. Bruger du dit giftvåben i kamp, så ryger giften af og er gået tabt.
Niveau 4 **Skjul våben II**	Du kan nu maksimalt skjule 2 våben ad gangen, og op til 1 af dem kan være et ethåndsvåben. Reglerne fra "Skjul våben I" gælder stadig.
Niveau 5 **Snigmord**	Med denne evne kan du dræbe en anden karakter uden at gøre mordet til en dramatisk kamp. Snigmord udføres ved at bruge et kort våben (med klinge) til at "snitte" halsen over på et offer eller "dolke" et offer i ryggen med dit våben. Idet du "snitter"/"dolker" skal du sige "Snigmord" til dit offer. Snigmord fjerner alle en karakters LP, så karakteren kun har 0LP, og gør karakter bevidstløs. Ønsker du at karakterdræbe personen, skal du følge

	retningslinjerne i Grundreglerne under "*At udføre et karakterdrab*". <u>For at benytte evnen er der visse andre krav du skal opfylde:</u> - Offeret må ikke se dig før du snigmyrder vedkommende. - Hverken du eller offeret må være i løb eller kamp. - Du må ikke være usynlig. - Hvis offeret bærer en hård metalrustning (pladerustning) der dækker vedkommendes hals og ryg i en grad at du ikke "kan komme til at snitte", kan du ikke snigmyrde personen.

KRIGER EVNER

Bersærker

En bersærker er krigens raseri, der har overtaget en karakter, som kaster frygt og fornuft fra sig og kæmper med ånd og krop i ét. I kamp træder han ind i et blodrus, hvor smerte glemmes og døden kun er en fjern tanke.

Niveau 1 **Blodrus**	Når du går i blodrus, bliver du rasende og impulsiv, mister alt sans taktik og handler, før du tænker . Du kan godt forsvare dig selv, men du kan ikke bruge professions-evner. Dine tilbageværende LP fordobles i resten af kampen. Har du RP tilbage vil disse ikke længere tælle med. Du kan angribe med alle håndholdte våben. Alle magier preller af på dig, med undtagelse af magiske skadeskugler. Når kampen er slut, falder du udmattet omkuld på 0LP (*se "Grundregler" > "Livsstatus"*). Kampen er slut, når du ikke har flere LP eller at der ikke er flere modstandere i nærheden. At gå i blodrus koster 1 blodkort. Det kan både være dine egne eller andres. Du skal enten smøre andres blod ud over dine hænder fra en flaske med tappet blod eller skære et snitsår i dig selv og smøre det ud over dine hænder. Det vil sige at du ikke kan gå i blodrus mens du slås. Du skal rive det benyttede blodkort over, efter kampen er overstået. - Hvis det er dit eget blod du benytter, skal du først trække et LP fra dine samlede LP efter kampen (*se "Legendernes Verden" > "Blod og blodkort"* og *"Grundregler" > "Livspoint (LP)"*).
Niveau 2 **Nævekamp**	Du får +1 nævekampspoint.
Niveau 3 **Udholdenhed**	Du får +1LP.
Niveau 4 **Hurtig regeneration**	Dine sår healer hurtigere, hvilket betyder at det kun tager 2 min. pr. LP du skal have healet (af niveau 1 læge), eller 2 min. pr. 2LP du skal have healet (af niveau 3 læge).
Niveau 5 **Udholdenhed**	Du får +1LP.

Ridder

En ridder er en værdig kriger, svoret til ære, pligt og beskyttelse af folk. Iført rustning og heraldik bærer han ikke blot våben, men også sin herres og sit eget navns vægt.

Niveau 1 **Skjold**	Denne evne giver dig evnen til at bruge et skjold, uanset størrelse. Skjolde giver ikke bonuspoint til rustningspoint og må ikke bruges som våben (ingen slag eller skub). Skjolde kan parere alle fysiske våben, pile og kugler (NERF-darts/skumskud), men kan ikke blokere magiske skadeskugler. Bemærk: Hjemmelavede skjolde skal være forsynet med polstring på hele kanten. Der må ikke være områder med rigtig metal på dit skjold, da du derved risikere at ødelægge andre spilleres våben.
Niveau 2 **Nævekamp + Hærdet hud**	Du får +1 nævekampspoint. Du får +1RP.
Niveau 3 **Nævekamp + Udvidet pladerustning**	Du får +1 nævekampspoint. Hvis du har evnen "Rustningsbrug", og bruger pladerustning, giver den nu 4RP i stedet for 2RP (*se "Grundregler" > "Rustningspoint (RP)"*).
Niveau 4 **Frygtløs**	Denne evne gør dig immun over for magien "*Frygt*", én gang om dagen.
Niveau 5 **Udholdenhed**	Du får +1LP.

Taktiker

En taktiker er krigens tænker, en som ser slagmarken som et skakbræt og soldater som brikker med vilje og frygt. Med køligt sind vender han kaos til orden og vinder sejre, hvor sværdene krydses.

Niveau 1 **Nævekamp**	Du får +1 nævekampspoint.
Niveau 2 **Udholdenhed**	Du får +1LP.
Niveau 3 **Taktisk retræte**	Denne evne gør dig immun for al skade i 5 sekunder. Den gør dig ikke immun over for magier, der ikke skader. For at aktivere evnen skal du råbe "Taktisk retræte", hvorefter du skal bevæge dig væk fra kampen. Du kan benytte evnen 1 gang pr. kamp.
Niveau 4 **Bannerfører**	Hvis du tager et banner med i kamp og din gruppe har et logo på sig som matcher bannerets logo, så er din gruppe immune over for magiske skadeskugler. Du skal bære banneret under hele kampen (ingen krav til hvordan du bærer det), og går du i 0LP, så mister din gruppe immuniteten mod magiske skadeskugler. Banneret skal minimum have en størrelse på 50 cm x 100 cm.
Niveau 5 **Bagholds-angreb**	Hvis taktikeren og hans gruppe gemmer sig, og kan angribe uden fjenden opdager det - så kan taktikeren råbe "Baghold" og rammer alle tilstedeværende med effekten fra kampmagien "*Stå*" (selvfølgelig med undtagelse af taktikerens gruppe, som har haft gemt sig).

RELIGIØSE EVNER

De religiøse er gudernes tjenere og troens vogtere, som former verden gennem bøn, ritualer og hellige løfter. De taler med stemmer lånt fra det guddommelige og minder dødelige om, at der findes magter højere end hvad verden til dagligt viser.

Gejstlig

Den gejstlige, eller den høj gejstlige, er typisk lederen af en religion. Som leder af en religion har man ansvaret for at holde religionens tilbedere aktive og tro over for religionen. Det betyder at lederen også har myndighed til at smide tilbedere ud af en religion, hvis ikke de opfører sig korrekt, eller ikke dukker op til nok religiøse messer el. lign.

Niveau 1 **Gejstlig I**	Du får evnen til at skabe og lede en religion. Du kan give 1 velsignelse pr. spilgang. Du vælger 1 velsignelseskort fra listen. Du kan kun benytte velsignelseskortet på dig selv. **Husk!** En religion skal godkendes af arrangørerne for at kunne benytte velsignelser (*se "Legendernes Verden" > "Tro og religion"*)
Niveau 2 **Gejstlig II**	Du kan benytte velsignelseskortet til at give velsignelser 2 pr. spilgang. Du kan nu også velsigne enkelte tilbedere i din religion (dvs. 1 ad gangen).
Niveau 3 **Gejstlig III**	Du kan nu lave ceremonier. Du kan benytte velsignelseskortet til at give velsignelser 3 pr. spilgang, op til 1 af dem kan være i en ceremoni. Du vælger 1 nyt velsignelskort fra listen, så du har 2 forskellige.
Niveau 4 **Gejstlig IV**	Du kan benytte velsignelseskortet til at give velsignelser 4 pr. spilgang, op til 2 af dem kan være i en ceremoni.
Niveau 5 **Gejstlig V:** **Høj Gejstlig**	Du er nu høj gejstlig af din religion. Du kan benytte velsignelseskortet til at give velsignelser 5 pr. spilgang, op til 3 af dem kan være i en ceremoni. Du får 1 mirakel-velsignelseskort, og den kan benyttes op til 1 gang pr. spilgang.

Med denne profession er du i stand til at velsigne dig selv og andre i din religion. Ønsker du at modtage velsignelser fra andre gejstlige i din religion kræver det at du har evnen "Tilbeder".

- Hver gejstlig kan benytte velsignelser *i alt* op til 5 gange pr. spilgang (1 pr. niveau). Mirakel-velsignelser tæller som 1 af de 5 velsignelser pr. spilgang.
- Der kan kun være 1 høj gejstlig pr. religion (dvs. en spiller i niveau 5 pr. religion), men der kan godt være flere gejstlige på lavere niveauer.

VELSIGNELSESKORT

Velsignelseskort bruges til at give velsignelser med. En velsignelse er aktiv i 12 timer, eller til den er aktiveret/brugt. Gejstlige vælger velsignelseskort ved køb af niveau 1 og 3 hos trosmesteren, og de får udleveret et kort med deres valgte velsignelse på. På velsignelseskortets bagside vil der være en modsat negativ effekt af velsignelsen, som kun ritualister kan vende velsignelsen til. Disse visualiseres med de grå felter.

**Erstat [GUD] med din religions guds navn, når du siger velsignelsen (både som gejstlig i ceremonien, men også som tilbeder, når du aktiverer den).*

[GUD]s SKJOLD Velsignelsen giver tilbederen +1RP de næste 12 timer eller indtil RP'et er brugt.	**[GUD]s HELBREDELSE** Velsignelsen healer tilbederen 1 LP i det øjeblik velsignelsen gives (*dvs. tilbederen skal have taget skade for at drage fordel af denne*).	**[GUD]s BESKYTTELSE** Velsignelsen giver tilbederen evnen "Skjold" i 12 timer eller indtil tilbederen har haft brugt et skjold i kamp.
Mislykket SKJOLD Velsignelsen giver tilbederen -1RP de næste 12 timer eller indtil tilbederen har været i kamp.	**Mislykket HELBREDELSE** Velsignelsen skader tilbederen 1 LP under ceremonien.	**Mislykket BESKYTTELSE** Velsignelsen gør at tilbederen ikke kan bære våben i 5 minutter.

[GUD]s KLARHED Velsignelsen giver tilbederen mulighed for at benytte magien "*Sandt / Falskt*" 1 gang inden for de næste 12 timer. Tilbederen skal følge magi-reglen og rive tilsvarende komponent over, når magien bruges.	**[GUD]s LIVSKRAFT** Velsignelsen gør tilbederen immun overfor næste sygdom/gift, tilbederen rammes af - såfremt det sker inden for de næste 12 timer.	**[GUD]s SYN** Velsignelsen giver tilbederen effekten af eliksiren "*Se åndeverden*" i en halv time. Tilbederen bestemmer selv hvornår den halve time starter, den skal blot startes inden for 12 timer.
Mislykket KLARHED Velsignelsen giver tilbederen effekten af eliksiren "*Løgnerske*" i 5 minutter.	**Mislykket LIVSKRAFT** Velsignelsen giver tilbederen effekten af eliksiren "*Sløv*" i 5 minutter.	**Mislykket SYN** Velsignelsen gør tilbederen *blind* i 5 minutter.

[GUD]s STYRKE Velsignelsen giver tilbederen +2 nævekampspoint de næste 12 timer eller indtil tilbederen har været i en nævekamp.	**[GUD]s VILJESTYRKE** Velsignelsen gør tilbederen immun overfor næste "*Frygt*"-magi, hvis tilbederen rammes inden for de næste 12 timer.	**[GUD]s RIGDOM** Velsignelsen giver tilbederne mulighed for at bruge evnen "favorabel handel" 1 gang inden for de næste 12 timer. Dog begrænset til en handel på 2 komponenter.
Mislykket STYRKE Velsignelsen giver tilbederen -2 nævekampspoint de næste 12 timer eller indtil tilbederen har været i en nævekamp.	**Mislykket VILJESTYRKE** Velsignelsen rammer tilbederen med magien "*Frygt*", hvor det er præsten/helligdommen tilbederne skal flygte fra.	**Mislykket RIGDOM** Velsignelsen får dig til at forære 1 korint til den første person du ser efter ceremonien, som ikke er en del af din religion.

MIRAKEL-VELSIGNELSESKORT

Mirakelvelsignelse-velsignelseskort bruges til at give mirakel-velsignelser med. En mirakel-velsignelsen er aktiv i 24 timer, eller til den er aktiveret/brugt. Den gejstlige vælger mirakel-velsignelsen når de køber niveau 5 hos trosmesteren, og de får udleveret en kortet. På mirakel-velsignelsens bagside vil der være en mildere effekt af velsignelsen, som kun ritualister kan vende velsignelsen til. Disse visualiseres her med de grå felter.

**Erstat [GUD] med din religions guds navn, når du siger velsignelsen (både som gejstlig i ceremonien, men også som tilbeder, når du aktiverer den).*

[GUD]s SPEJL Mirakel-velsignelsen gør at den første magi, som tilbederen rammes af (indenfor de næste 24 timer), vil blive kastet tilbage på magikasteren selv. *Gælder ikke kampmagier.*	**[GUD]s GENOPSTANDELSE** Mirakel-velsignelsen bringer tilbederen tilbage på 1 LP 1 minut efter at tilbederen har været bragt ned på 0LP, såfremt det sker inden for 24 timer. *Gælder ikke karakterdrab.*	**[GUD]s BLOD** Mirakel-velsignelsen gør tilbederen immun overfor evnerne "*Suge Blod*" og "*Blodbank*" første gang en af dem udføres på tilbederen, hvis det sker inden for 24 timer. Den karakter der forsøger at tage blod fra dig, bliver lammet i 2 minutter.

Mislykket SPEJL	**Mislykket GENOPSTANDELSE**	**Mislykket BLOD**
Mirakel-velsignelsen gør at den første magi, som tilbederen rammes af (indenfor de næste 24 timer), afværges og har ingen effekt.	Mirakel-velsignelsen bringer tilbederen tilbage på 1 LP 5 minutter efter at tilbederen har været bragt ned på 0LP, såfremt det sker inden for 24 timer. *Gælder ikke karakterdrab.*	Mirakel-velsignelsen gør tilbederen immun overfor evnerne "*Suge Blod*" og "*Blodbank*" første gang en af dem udføres på tilbederen, hvis det sker inden for 24 timer.

***Man kan kun være påvirket af en velsignelse ad gangen (uanset om det er en mirakel-velsignelse eller velsignelse).**

VELSIGNELSER PÅ ENKELTINDIVIDER / SIG SELV

Ønsker du at benytte 1 af dine 5 velsignelser på dig selv eller et enkelt individ, skal du/I befinde jer ved din religions hellige område. Du skal finde kortet frem inden i går i gang og have det i hånden/lægge det på et alter/lignende, så det er tydeligt at intentionen er at bruge den. Herefter skal du/I bruge **2 minutter** på at bede ved relikvier, udføre hellige handlinger, el. lign., og den gejstlige skal sige et par ord, og slutte af med velsignelsen.

- Velsignelser brugt på sig selv/enkeltindivider kan også vendes af en ritualist.

VELSIGNELSER I CEREMONIER

Ønsker du at benytte en velsignelse i ceremonien skal du finde kortet frem inden ceremonien og have det i hånden/lægge det på et alter/lignende så det tydeligt at intentionen er at bruge den. En velsignelse benyttet i en ceremoni kan maksimalt påvirke **10 tilbedere** ad gangen. Ønsker du at velsignelsen skal påvirke flere i ceremoni, skal du benytte 2 af ens 5 mulige velsignelser pr. spilgang (gælder ikke med mirakel-velsignelser - den kan kun benyttes 1 gang og dermed max på 10 tilbedere pr. spilgang). Er der flere tilbedere i ceremonien end der skal velsignes, er det vigtigt at den gejstlige i tydeliggør, hvem af tilbederne der får effekten.

- Der kan kun benyttes en slags velsignelseskort pr. ceremoni.
- En ceremoni, hvor en velsignelse skal indgå, skal som minimum være **5 minutter**.

Ceremonier:

En ceremoni er et af religionens hellige ritualer, hvor der tales om ens gud(er), budskaber og hvad, der ellers er relevant for religionen. Den holdes for religionens tilbedere, og nogle gange også for andre interesserede, men aldrig for tilbedere af andre religioner.

Ceremonier kan påvirkes af ritualister og uanset om en religion afholder ceremonier med eller uden velsignelser, vil der ske en effekt (*se under professionen "ritualist" for mere information*).

Paladin

En paladin er et helligt sværd i dødelig skikkelse, edsbundet til både religion og ideal. Med tro som skjold og retfærdighed som klinge vandrer han verden for at værne og straffe.

Denne profession kræver, at man er aktiv i en religion. Forlader man sin religion eller ophører religionen, vil ens evner ikke virke. De kan komme til at virke igen, hvis ens karakter tilslutter sig en ny religion.

Niveau 1 **Troens beskyttelse**	Du får evnen "*Tilbeder*" og kan få gavn af de fordele, din tro kan give dig. At være paladin af en religion giver dig "Troens beskyttelse", som er +1 RP.
Niveau 2 **Hellig Portal**	Sig "Hellig portal" og læg en hånd på hovedet. Du kan teleportere op til 15 skridt i lige linje. Du skal med det samme gå de (op til) 15 skridt sammenhængende i normalt tempo og lige efter at du har sagt "Hellig portal". Du skal også sige "Hellig portal" når du fjerner hånden fra hovedet, så folk ved 'hvorfor du dukker op'. Virker ikke i kamp, og du kan ikke gå igennem mure, telte eller lukkede døre. Du skal kunne se stedet du vil hen til, fra dit startsted. Evnen kan maksimalt anvendes 2 gange om dagen.
Niveau 3 **Alter-beskyttelse**	Du er (en af) din religions beskytter(e), og du får derfor ekstra styrke (+3 LP), når du opholder dig i din religions hellige sted. *Denne evne virker kun, hvis din religion har et helligt sted (se "Legendernes Verden" > "Tro og religion").*
Niveau 4 **Udholdenhed + Udvidet pladerustning**	Du får +1LP. Hvis du har evnen "Rustningsbrug", og bruger pladerustning, giver den nu 4RP i stedet for 2RP (*se "Grundregler" > "Rustningspoint (RP)"*).
Niveau 5 **Opofrelse**	Ved at anråbe din(e) gud(er) i en kamp opnår du immunitet over for al skade i 15 sekunder. Når tiden er gået bliver du udmattet og har kun 1LP tilbage uanset, hvor meget LP du havde før du anråbte dine guder. Du har heller ikke nogen RP tilbage.

Ritualist

En ritualist er den, som væver med verdens kræfter, og leger med ord og ofre, hvor tid og tålmod er vigtigere end hurtige besværgelser. Han kender de gamle regler og ved, at hvert ritual kræver en pris, hvad enten den betales i blod, minder eller skæbne.
Denne profession kræver ikke at man er aktiv i en religion, men halvdelen af evnerne virker kun hvis du har den almene evne "Tilbeder".

Niveau 1 **Ritualmagi I**	Du får evnen til at udføre ritualmagi og kan lave 1 ritual pr. spilgang.
Niveau 2 **Påvirke velsignelser** *(Virker kun hvis man har evnen "Tilbeder").*	Du kan påvirke religioners velsignelser negativt. Evnen benyttes ved, at du overværer en religions ceremoni / gejstliges velsignelse (*se professionen "Gejstlig"*) indenfor en afstand af maksimalt 15 meter. Du skal stå stille og holde øjenkontakt med ceremonien / den gejstlige hele vejen igennem. Det lykkedes dig at påvirke en ceremoni / den gejstlige, hvis ingen kalder dig ud undervejs i ceremonien. Du kan blive kaldt ud af både deltagere i ceremonien, den gejstlige selv eller andre tilfældige forbipasserende. Lykkedes det så går du helt hen til ceremonien / den gejstlige og siger "*AFFECTUS*". Derfra er der to muligheder: 1. Hvis ceremonien / den gejstlige benyttede en (mirakel-)velsignelse: din påvirkning af ritualet svarer til bagsiden af det (mirakel-)velsignelses-kortet den gejstlige benyttede. 2. Hvis ceremonien ikke benyttede en velsignelse: din påvirkning af ritualet er derfor at alle deltagende i ceremonien bliver sløve og forvirret de næste 10 min.
Niveau 3 **Ritualmagi II**	Du får +1 ritual, så du kan lave 2 ritualer pr. spilgang.
Niveau 4 **Troens Cirkel** *(Virker kun hvis man har evnen "Tilbeder").*	Du kan beskytte andre tilbedere i din religion, ved at stå stille og messe højlydt. Din religions tilbedere kan herefter forme en rundkreds omkring dig, hvor de holder hinanden i hånden og så længe de bevarer rundkredsen og du højlydt messer, vil I alle være beskyttet mod alle former for fysiske påvirkninger, alkymibrygge og magi.
Niveau 5 **Skab artefakt + Identificer artefakt**	Du får evnen til at skabe og destruere artefakter i samarbejde med en smed af minimum niveau 3 *(se "Grundregler" > "Artefakter og plot-genstande")*.

	Du kan tilmed identificere artefakters effekt, ved at lave et lille ritual (dette kræver ikke at en plotmester overværer det). Du kan lave ritualmagi med permanente effekter.

RITUALMAGI

Ritualmagi giver dig mulighed for at udføre magiske ritualer, som på den ene eller anden måde kan bøje reglerne i forhold til at opnå særlige effekter eller gøre ting, som ikke allerede dækkes af andre evner.

Når du udfører ritualmagi påkalder du dig **Urkraften**. At tilgå denne mægtige kraft kræver mere end blot at ofre komponenter, omend det kan være en del af det. Fokusset for ritualmagi er at samle energier gennem ord, handlinger, bevægelser og lignende effekter.
Bemærk: Når et ritual udføres skal du have en *plotmester* med som observatør til ritualet! Hvis der ikke er én tilstede ved ritualet, vil det ikke virke! Plotmesteren er den, der endeligt beslutter, om ritualet lykkedes, samt udfaldet af ritualet.

Regler for ritualmagi:

- **Ønsker du et udfald, der bruger magi**, skal du selv have evnen, der giver dig adgang til den pågældende magi. Ellers skal du alliere dig med en magiker, som kan den magi, du ønsker at bruge, og som derved kan hjælpe dig under udførelse af ritualet.
- **Der er intet krav til antal deltagende i et ritual**. Jo flere det skal påvirke, jo større er kravet til hvad man skal give og gøre for at det lykkedes, og på samme måde jo færre deltagende jo større er kravet til deres præcision for at det lykkedes.
- **Varighed af ritualers effekt afgøres af ritualistens niveau**. En ritualist på niveau 1-4 vil kunne lave ritualmagi med effekter med maksimal varighed af resten af spilgangen. En ritualist på niveau 5 vil kunne lave ritualmagi med effekter som er permanente. Dette er dog aldrig et garanteret udfald.

Sådan udfører du et magisk ritual:

1. *Få styr på effekten af dit ritual:* Definer hvad du ønsker at ændre eller påvirke, og hav tydeligt styr på hvorfor du ønsker at opnå dette. **Husk** at alt kan få konsekvenser, uanset om ritualet lykkedes eller mislykkedes.
2. *Ritualer handler altid om balance:* Hvis du ønsker at modtage noget, skal du også give noget. Du skal altså finde ud af hvad du vil give og hvordan.
3. *Saml folk*, og find ud af, hvor mange der skal være med og hvordan de skal være med.
4. *Kontakt en plotmester* og aftal hvornår ritualet kan udføres, hvor en plotmester kan være til stede, og mediere forbindelsen til urkraften og bekræfte effekten.

MAGISKE EVNER

Magikere har evnen til at ændre virkeligheden ved at omdanne komponenter til magi. I LV-Live universet bliver man magiker ved at købe sig ind i mindst en af de tre professioner: *Heks, Druide* og/eller *Troldmand*. På hvert niveau i hver profession får magikasteren adgang til et antal af forskellige magier.

AT BRUGE MAGI

Magi koster komponenter at skabe, uanset om du kaster magien spontant eller med magikort. Derudover skal magikasteren (næsten) altid fremsige en rite. Dette symboliserer magikasterens koncentration, og gør omkringværende spillere opmærksom på, at der kastes en magi. Ritens ordlængde er bestemt ud fra magiens niveau + 2. Hvad der siges er helt op til spilleren selv at bestemme - hver rite skal dog slutte af med magiens navn (og navnet tæller ikke med i antal ord i riten).

Når en magi kastes, skal magikortet rives over, hvorefter riten siges højt. I kamp, skal magikort krølles og derefter rives over, når kampen er slut. Kaster man spontan magi, skal alle komponenter rives over, når riten siges. Dette er en del af spillets mekanismer til at vise, at du kaster en magi.

Det er dit ansvar som magikaster at forklare den spiller du påvirker med din magi, hvad magien gør og dermed hvordan spilleren skal rollespille på det! Den eneste undtagelse er kampmagi, som det forventes at alle spillere har kendskab til.

Magiens Niveau	Prisliste	Antal ord i rite for at kaste
1	1 komponent fra primær handelsområde	3 + magiens navn
2	1 komponent fra primær handelsområde + 1 anden komponent	4 + magiens navn
3	2 komponenter fra primær handelsområde + 1 anden komponent	5 + magiens navn
4	2 komponenter fra primær handelsområde + 2 andre komponenter	6 + magiens navn
5	2 komponenter fra primær handelsområde + 2 andre komponenter + 1 avanceret komponent	7 + magiens navn

**Der findes undtagelser, som falder udenfor ovenstående prisliste.*

SPONTAN MAGI

Alle magikere er i stand til at kaste magi på stedet (spontan magi), hvis de har de rette komponenter. Foruden magiens pris skal der tillægges 1 pergament (komponent). Eksempelvis ville en niveau 1 magi koste 1 komponent *+ 1 Pergament*. Det er derfor dyre at kaste spontan magi, end at forberede sine magier gennem magikort.

MAGIKORT

Magikort repræsenterer den forberedelse og energi, som skal bruges af en magiker til at kaste en magi. Magikort kan købes hos magimestrene, og koster komponenter (*se oversigten ovenfor*). Da ingen magier koster præcis det samme, vælger man blot en magi på tilsvarende niveau i den profession man laver magikortet til og betaler den. Magikortet vil så gælde for alle magier på det niveau (og niveauerne under), som den magi man betalte for. Undtagelsen er magier, der kræver blodkort.
Et magikort påføres en profession, et købte niveau og igangværende LV-Live nummer af magimesteren. Et magi kort gælder resten af spilgangen og de næste 3 spilgange. Et magikort kan kun bruges til at kaste én magi, hvortil kortet skal ødelægges og smides ud. Kasteren kan kun kaste magier, som de selv har evner til.

Eksempel: *Peli vil gerne købe et magikort svarende til niveau 3 i professionen "Druide". Han går derfor op til magimesteren, som så giver ham valgmuligheden at betale prisen for magien "Naturens ro" eller magein "Stød". Uanset hvilken pris han betaler vil magikortet cirkle niveau 3 og druide. Magikortet kan derefter bruges til alle niveau 3, 2 og 1 magier i professionen druide.*

Et Magikort er ugyldig når:

- Mere end en magiprofession er markeret.
- Mere end 1 niveau er markeret.
- Nuværende LV-Live nummer overskrider påskrevne LV-Live nummer med 3.

Magikort er personlige og kan derfor ikke byttes, sælges eller stjæles.

GENERELT VEDRØRENDE MAGI

- En magi manifesteres ikke, før riten er sagt færdig, heri inkluderet magiens navn.
- Bliver en kaster afbrudt i sin rite, af skade, andre magier eller lignende, manifestere magien ikke, og kasteren skal starte forfra på sin rite.
- Magier kan ikke 'stacke' og man kan derfor ikke forstærke effekter yderligere hvis man forsøger at kaste den samme magi to gange.
- Målet for din magi vil altid vide, hvem der har kastet magien, medmindre det specifikt er nævnt i beskrivelsen, at de ikke kan huske det.

Druide

En druide er naturens talerør, bundet til skove, sten og ånders ældgamle vilje. Gennem ritualer og pagt med det vilde former han livets kredsløb og vogter balancen mellem civilisation og natur.

Druidens primære hus: *Natur* (træ og mos).

*Niveau 1 - **Druide I***	
Vindstød *(Kampmagi)*	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren frembringe et vindstød, som vil få alle der står foran dig til at blæse 3 meter baglæns. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus. ***Fokus:*** Flere personer foran dig, som er inden for 3 meter ***Udførelse:*** Kasteren krøller sit magikort, siger tydeligt sin rite + magiens navn og skubber sine håndflader mod personerne foran sig. ***Effekt:*** Alle, foran kasterens hånd, tumler 3 meter baglæns. ***Varighed:*** Øjeblikkelig. ***Brydes af:*** Magien "*Afværg magi*" ***Immunitet*:** Hvis én person har 0LP og ligger på jorden (bevidstløs eller ej), så skal de ikke blæse baglæns (*se "Grundregler" > "Livsstatus"*).
Åndelig forbindelse *(Kræver hvidt tyl)*	***Beskrivelse:*** Denne evne giver dig mulighed for at bevæge dig mellem den fysiske verden og åndeverdenen. Du skal overholde alle regler for ophold i åndeverdenen (*se "Legendernes Verden" > "Åndeverdenen"*). Du får dog yderligere disse fordele: - Når du skifter mellem åndeverdenen og den fysiske verden, er du nu kun desorienteret i 30 sekunder. - Du kan tage op til 2 andre frivillige med derind (en i hver hånd). *Husk, at de skal bære hvidt tyl.* Når du har personer med inde i åndeverdenen skal du altid holde dem i hånden, slipper du dem, vil de ryge ud af åndeverdenen igen med det samme! - Udvider "*Åndehvisken*": Du kan røre 2 personer, én med hver hånd, og på den måde skabe en kommunikation mellem jer alle tre (*se "Legendernes Verden" > "Åndeverdenen"*). ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus. ***Fokus:*** Magikasteren selv, og evt. op til 2 andre.

	Udførelse: Kasteren siger sin rite + magiens navn, og tager derefter (jeres) tyl af/på. ***Effekt:*** Magikasteren (evt. + person(er)) skifter verden. Husk alle skal følge reglerne for åndeverdenen (*se "Legendernes Verden" > "Åndeverdenen"*). ***Varighed:*** Indtil I går ud igen eller magikasteren slipper deres hånd. ***Brydes af:*** at en anden magikaster kaster "*Åndemaner*" på dig. Har du personer med ind, og en anden magikaster kaster "Åndemaner" på en af dem, vil de blot ryge ud af åndeverdenen. ***Begrænsning:*** Hvis én person, du ønsker at tage med i åndeverdenen, har 0LP kan det ikke lade sig gøre at tage personen med (*se "Grundregler" > "Livsstatus"*).

Niveau 2 - ***Druide II***	
Farvet sind	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren skabe en *(af de 3 nedenstående)* følelser, som vil overtage offerets sind. ***Mulige følelser:*** [Glæde], [Trist], [Vrede]. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus og 1 svamp. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren får øjenkontakt med offeret, peger mod offeret, og siger tydeligt så sin rite + magiens navn + [følelsen] ***Effekt:*** Personen bliver påvirket af den valgte følelse. ***Varighed:*** 10 minutter eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** At samme magi kastes igen med en anden følelse, offeret bliver bevidstløs eller magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet:*** Offeret er karakerdræbt.
Overfør liv	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren flytte livspoint imellem 2 frivillige personer. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus og 1 ekstrakt. ***Fokus:*** To personer (den ene kan være magikasteren selv). ***Udførelse:*** Kasteren rør ved personen/personerne og siger tydeligt sin rite + magiens navn. *Obs! Du skal som magikaster gøre opmærksom på, hvem du flytter LP fra og til.* ***Effekt:*** 1LP flyttes fra person A til person B. ***Varighed:*** Øjeblikkelig. ***Brydes af:*** Intet.

*Niveau 3 - **Druide III***	
Naturens ro	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren tvinge offeret til at tage afstand til alt form for kamp, vold og konflikt. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 1 talisman. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren berør offeret, og siger tydeligt så sin rite + magiens navn. ***Effekt:*** Personen bliver pacifistisk, og vil undgå/forsøge at stoppe al form for kamp, vold og konflikt. Hvis personen bliver angrebet, må personen godt forsvare sig selv. ***Varighed:*** 15 minutter eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Offeret bliver bevidstløs eller magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet*:** Hvis offeret er påvirket af magien "*Dyreaspekt*" eller, hvis offeret er karakterdræbt.
Stød *(Kampmagi)*	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren give stød til et offer, som vil få dem til at spjætte og slippe, hvad de har i hænderne. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 1 blæk. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren krøller sit magikort, siger tydeligt sin rite + magiens navn og peger på offeret (få lige øjenkontakt med offeret, så offeret ved det er ham). ***Effekt:*** Offeret spjætter og slipper, hvad de har i hænderne. ***Varighed:*** 30 sekunder eller hvis magikasteren stopper med at pege. ***Brydes af:*** Magien "*Afværg magi*".

*Niveau 4 - **Druide IV***	
Huller i hukommelsen	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren få en person til at glemme et kort tidsforløb, en ting eller en person. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 2 sten. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren rører ved personen, og siger tydeligt så sin rite + magiens navn. Herefter forklarer kasteren, hvad det helt præcist er, personen skal glemme.

	Effekt: Personen vil føle, at der er et hul i vedkommendes hukommelse, men kan hverken placere, tid, personer, sted eller andre detaljer omkring det glemte, heller ikke at 'hullet i hukommelsen' er forårsaget af magikasteren. ***Varighed:*** Indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Magien "*Husk det nu*". ***Immunitet*:** Hvis offeret er karakterdræbt (*se "Grundregler" > "Livsstatus"*).
Følelsernes magt	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren ændre på person A's følelser over for person B/gruppe B. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 2 urter. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren rør ved personen, og siger tydeligt så sin rite + magiens navn. Herefter forklarer kasteren, hvem person A ændre følelser for og hvad følelserne ændres til. ***Effekt:*** Person A vil ændre følelser og ikke være klar over, at vedkommende er blevet påvirket af en magi eller at magikasteren har noget med det at gøre. ***Varighed:*** 30 minutter eller indtil magien brydes. ***Brydes af*:** Nogen benytter samme magi, at person B/gruppe B skader person A eller magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet*:** Hvis person A er karakterdræbt.
Åndemaner *(Kræver hvidt tyl)*	***Beskrivelse:*** Denne magi tillader kasteren at tvinge en anden spiller ind / ud af åndeverdenen. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 2 svovl. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren skal befinde sig i samme verden som personen kasteren vil åndemane. Kasteren siger sin rite + magiens navn, mens kasteren rører ved den person, som skal tvinges ind / ud af åndeverdenen. <u>Tvinges en person ind i åndeverdenen:</u> puttes et hvidt tyl over personens hoved. *Husk, at du skal medbringe et hvidt tyl til en person, du vil åndemane ind i åndeverdenen.* <u>Tvinges en person ud af åndeverdenen:</u> pilles det hvide tyl af personens hoved. ***Effekt:*** Personen skifter verden. Er personen i åndeverdenen, skal personen følge reglerne for åndeverdenen (*se "Legendernes Verden" > "Åndeverdenen"*). ***Varighed:*** <u>Tvinges en person ind i åndeverdenen:</u> til kasteren giver slip på personen.

	Tvinges en person ud af åndeverdenen: øjeblikkelig. ***Brydes af:*** at en anden magikaster med samme evne udfører åndemaner fra den verden. ***Immunitet*:** Personen er på 0LP (*se "Grundregler" > "Livsstatus"*).

*Niveau 5 - **Druide V***	
Dyreaspekt	***Beskrivelse:*** Denne magi tillader kasteren at antage 'et dyrs egenskaber' i 30 minutter. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus, 2 svovl og 1 aske. ***Fokus:*** Magikasteren selv. ***Udførelse:*** Kasteren tager naturen ind og bruger 1 minuts tid på at blive et med naturens energi. Herefter siger kasteren sin rite + magiens navn + dyreaspektet, kasteren ønsker at antage. ***Effekt:*** Magikasteren tager det valgte dyrs adfærd og får dens buff. ***Varighed:*** 30 minutter eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet*:** Magikasteren er på 0LP (*se "Grundregler" > "Livsstatus"*). ***Mulige dyreaspekter:*** Bjørn: Du får +2 nævekamp. *Rollespil*: Du er stor, tung og dominerende. Du bevæger dig langsomt men målrettet. Du bliver let aggressiv hvis nogen udfordrer dig eller kommer for tæt på. Du brummer og knurrer når du er utilfreds. Du beskytter dem, du holder af med voldsom intensitet. Grævling: Du kan ikke bonkes eller slås bevidstløs på nogen måde. *Rollespil*: Du er stædig, irritabel og vil helst være i fred. Du holder dig til dit territorium og kan ikke lide ubudne gæster. Du er langsom til vrede, men voldsom når du først bliver provokeret. Du opgiver aldrig en kamp frivilligt og kæmper til den bitre ende. Hjort: Du får +1 LP. *Rollespil*: Du er majestætisk, stolt og værdig. Du holder hovedet højt og bevæger dig elegant. Du er fredelig, men vil forsvare dig hvis du bliver trængt op i en krog. Du er tiltrukket af åbne områder og føler dig fanget indendørs. Du er opmærksom på fare og flygter hurtigt.

	<u>Ræv:</u> Du kan lyve overbevisende selv under sandhedsmagier - modparten tror du taler sandt. *Rollespil*: Du er nysgerrig, snedig og altid på udkig efter muligheder. Du stiller mange spørgsmål og lytter mere, end du taler. Du undgår direkte konfrontation og foretrækker at snige dig uden om problemer. Du er charmerende, men utroværdig. <u>Vildsvin:</u> Første gang du tager skade mens aspektet er aktivt, ignorerer du skaden. *Rollespil*: Du er aggressiv, ustoppelig og farer frem uden hensyn. Du tænker ikke før du handler. Du er svær at stoppe, når du først har sat dig noget i hovedet. Du er højrøstet og grov i din opførsel. Du spiser og drikker grådigt hvis muligheden byder sig.
Ophæv magi	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren ophæve en magi, som er blevet kastet (gælder ikke kampmagier). ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus, 2 blæk og 1 olie. ***Fokus:*** En magi. ***Udførelse:*** Kasteren rør ved personen, genstanden eller sig selv, og siger tydeligt sin rite + magiens navn. ***Effekt:*** En eksisterende formular, som er aktiv, brydes øjeblikkeligt. ***Varighed:*** Øjeblikkelig. ***Brydes af:*** Intet. ***Immunitet:*** Ophæv magi virker ikke på kampmagier eller følgende magier: "*Åndelig forbindelse*", "*Overfør liv*", "*Huller i hukommelsen*", "*Åndemaner*", "*Tag liv*", "*Blodmagi*" og "*Husk det nu*". Hvis magien skal benyttes til at modvirke "*Forbandet dokument*" skal magien kastes før dokumentet åbnes.

Heks

En heks er en vandrer mellem det kendte og det forbudte, som væver magi gennem urter, varsler og hviskede løfter. Hun står uden for kirkens og hoffets orden og henter sin kraft fra blod og hemmeligheder.

Heksens primære hus: *Okkult* (talisman og svampe).

*Niveau 1 - **Heks I***	
Forbandet dokument	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren skabe en effekt *(af de 3 nedenstående)*, som vil overtage offerets sind. ***Mulige effekter:*** [Desorienteret], [Paranoia], [Migræne]. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren skriver *"Forbandet dokument: Første læser rammes af [effekt] - 5 min."* i toppen af det dokument, som kasteren ønsker at forbande. Herefter forsegler / folder magikasteren dokumentet, så det ikke er åbent. ***Effekt:*** Første person som læser dokumentet vil blive ramt af den effekt kasteren har skrevet i toppen af dokumentet. ***Varighed:*** 5 minutter på offeret, når det er læst. ***Brydes af:*** Magien "*Ophæv magi*", hvis den er kastet før dokumentet er læst.
Psykisk tortur	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren tvinge et offer til at opleve det scenarie, som kasteren beskriver. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren får holdt offeret fast (af reb, andre personer, etc.), siger tydeligt sin rite + magiens navn, og begynder derefter at beskrive det offeret skal opleve. Kasteren skal se på offeret hele tiden, mens der beskrives. ***Effekt:*** Offeret vil opleve det, du beskriver som om det sker rigtigt, de vil føle smerten, følelserne og alt du beskriver. Offeret vil aldrig tage rigtig skade, selvom det føles sådan. Efterfølgende er offeret desorienteret i 5 minutter. ***Varighed:*** Maximalt 10 minutter, varer så længe magikasteren beskriver eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Magikasteren ser væk fra offeret eller på anden måde forhindres i at snakke, eller magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet:*** Offeret er bevidstløst eller karakterdræbt.

*Niveau 2 - **Heks II***	
Frygt *(Kampmagi)*	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren skabe frygt i offerets sind. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus og 1 mos. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren krøller sit magikort, siger tydeligt sin rite + magiens navn og peger på offeret (få lige øjenkontakt med offeret, så offeret ved det er ham). ***Effekt:*** Offeret vil frygte kasteren, og derfor flygte i modsatte retning af kasteren. ***Varighed:*** 30 sekunder eller til magien brydes. ***Brydes af:*** Magien "*Afværg magi*". ***Immunitet:*** Hvis én person har 0LP og ligger på jorden (bevidstløs eller ej), så skal de ikke flygte (*se "Grundregler" > "Livsstatus"*).
Magisk lænke	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren lænke to personer magisk til hinanden. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus og 1 sten. ***Fokus:*** To personer. ***Udførelse:*** Kasteren siger tydeligt sin rite + magiens navn, og rører herefter ved de to personer som skal lænkes sammen magisk. ***Effekt:*** De to personer vil blive lænket magisk til hinanden, og kan ikke bevæge sig mere end 2 meter fra hinanden. Kommer de mere end 2 meter væk fra hinanden, vil de begge tage 1LP skade, og magien brydes. ***Varighed:*** 15 minutter eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Magien "*Ophæv magi*".

*Niveau 3 - **Heks III***	
Smerte *(Kampmagi)*	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren påføre smerte til et offer, hvilket gør offeret fuldstændig magtesløs. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 1 krystal. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren krøller sit magikort, siger tydeligt sin rite + magiens navn og peger på offeret (få lige øjenkontakt med offeret, så offeret ved det er ham).

	Effekt: Offeret vil ikke være i stand til at gøre noget som helst mens offeret er udsat for smerte, dvs. ingen brug af evner, ikke kæmpe, ikke tale. ***Varighed:*** 30 sekunder eller hvis magikasteren stopper med at pege. ***Brydes af:*** Magien "*Afværg magi*".
Tag liv	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren flytte livspoint imellem 2 ufrivillige personer. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 1 malm. ***Fokus:*** To personer (den ene kan være magikasteren selv). ***Udførelse:*** Kasteren rør ved personen/personerne og siger tydeligt sin rite + magiens navn. *Obs! Du skal som magikaster gøre opmærksom på, hvem du flytter LP fra og til.* ***Effekt:*** 1LP flyttes fra person A til person B. ***Varighed:*** Øjeblikkelig. ***Brydes af:*** Intet.

Niveau 4 - ***Heks IV***	
Forbandet fængsel	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren lave et forbandet fængsel, som et offer kan placeres inden i, og hvis offeret forsøger at forlade, tager de skade. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 2 urter. ***Fokus:*** To personer. ***Udførelse:*** Kasteren markerer en tydelig cirkel på jorden (fx m. reb) på max 3 meter i diameter, og siger tydeligt sin rite + magiens navn. Derefter kan der føres et offer ind i cirklen. ***Effekt:*** Offeret der føres ind i cirklen vil være fanget derinde i 10 minutter. Forlader offeret cirklen før tid vil offeret tage 1LP skade og blive ramt af kampmagien "*Smerte*" i 1 minut. Herefter stopper det forbandede fængsel med at virke og ville skulle kastes igen. ***Varighed:*** 15 minutter, indtil offeret går ud og tager skaden, eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Magikasteren selv fjerner rebet eller magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet:*** Offeret er karakterdræbt.
Sjæleklemme	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren "fjerne" en profession fra offerets evner i 30 minutter.

	Pris: 2 komponenter fra primært hus og 2 blæk. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren siger tydeligt sin rite + magiens navn + professionen, og rører derefter ved offeret. ***Effekt:*** Hvis offeret har en/flere evner i den profession du nævner, må personen ikke bruge disse evner i 30 minutter (hverken aktive eller passive evner virker). Hvis du nævner en profession, offeret ikke har, så har du forspildt din magi. ***Varighed:*** 30 minutter eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet:*** Offeret er karakterdræbt.

Niveau 5 - ***Heks V***	
Blodmagi	***Beskrivelse:*** Denne evne giver dig mulighed for at opgradere udvalgte hekse-magier med blodmagi, som gør magierne stærkere. ***Pris:*** 1 komponent fra primær hus, 1 aske og 1 blodkort. ***Fokus:*** Fremtidig magi. ***Udførelse:*** Kasteren udfører en ofring forud for at brugen af en magi, hvor der ofres 1 blodkort. ***Effekt:*** Næste magi (*fra nedenstående liste*), som magikasteren anvender, vil blive opgraderet til den version, der står på nedenstående liste. ***Varighed:*** Indtil en magi fra nedenstående liste er anvendt. ***Brydes af:*** Intet. ***OBS:*** Magien kan ikke kastes spontant. Den skal klargøres hos magimesteren, hvortil du skal have udleveret et magikort hvor der er skrevet blodmagi på - dette magikort skal rives over sammen med magien, som blodmagien skal påvirke. ***Mulige opgraderinger:*** *Forbandet dokument:* Du får mulighed for at anvende én af effekterne [1 skade] *(fjern min. angivelse)* eller [Aggressiv] i stedet. *Tortur:* Din tortur session ender med at offeret tager 1 skade og besvimer. *Magisk lænke:* Magisk lænke skader nu 2LP skade, hvis de bevæger sig længere end 2 meter væk fra hinanden. *Tag liv:* Du kan flytte 2LP.

	Forbandet fængsel: Offeret tager 2LP skade (og rammes stadig af "*Smerte*"), hvis det bryder cirklen. *Sjæleklemme:* Effekten varer i 1 time i stedet.
Heksens mærke *(Kræver man har noget sminke til at tegne "heksens mærke" med)*	***Beskrivelse:*** Denne magi tillader kasteren at placere et permanent mærke på et offer, som giver offeret en forbandelse. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus, 2 svovl og 1 kul. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren berører offeret og siger tydeligt sin rite + magiens navn + den valgte effekt. Offeret skal stå stille og tage imod tegnet *(obs. aftal med offeret om hvor du tegner, før du gør det)*. Herefter tegner kasteren et mærke et synligt sted på offeret. ***Effekt:*** Offeret bliver ramt af den valgte effekt, som kasteren forklarer. ***Varighed:*** Resten af den igangværende spilgang eller indtil magien brydes. ***Immunitet:*** Offeret kan kun være påvirket af magien fra 1 heksemærke ad gangen. ***Brydes af:*** Magien "*Ophæv magi*". ***Mulige effekter:*** Mathed: Offeret føler sig svækket. De skal rollespille at de mangler handlekraft og er træt og uoplagt. De kan ikke koncentrere sig i mere end få minutter ad gangen og har -2 nævekamp. Magtesløshed: Offeret kan ikke bruge våben. De kan stadig bære dem, men i det øjeblik de forsøger at bruge et våben i kamp, ryster deres hænder ukontrolleret og de må slippe våbnet. De kan stadig deltage i nævekamp. Svækkelse: Offeret har permanent -1 max LP (kan ikke reduceres til under 1 max LP). Denne LP kan ikke heales tilbage så længe forbandelsen varer. Synlighed: Offeret kan ikke forklæde sig, blive usynlig eller selv gå i åndeverdenen. Evner der giver forklædning, usynlighed eller sender dem i åndeverdenen, virker simpelthen ikke på dem. De føler sig konstant iagttaget og eksponeret. Tavshed: Offeret kan ikke tale højere end en hvisken. De kan stadig kommunikere, men skal anstrenge sig for at blive hørt. De kan ikke råbe, synge eller kaste magier der kræver at man siger noget.

Troldmand

En troldmand er en lærd mester af de arkane kunster, som former virkeligheden gennem studier, symboler og besværgelser. Med viden som våben og vilje som fokus bøjer han verdens love efter gamle formularer.

Troldmandens primære hus: *Rune* (sten og krystal).

*Niveau 1 - **Troldmand I***	
Sandt / Falskt	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren tvinge en person til at svare sandt på ét ja/nej spørgsmål. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren lægger en hånd på personen og siger tydeligt sin rite + magiens navn. ***Effekt:*** Personen vil svare sandfærdigt på det næste spørgsmål, personen stilles, enten "Ja", "Nej" eller "Ved ikke". ***Varighed:*** Til personen har svaret ja/nej/ved ikke på næste spørgsmål de stilles. ***Brydes af:*** Magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet:*** Offeret er bevidstløst eller karakterdræbt.
Stå *(Kampmagi)*	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren fastlåse en anden persons ben, så de ikke kan bevæge sig og må stå stille. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren krøller sit magikort, siger tydeligt sin rite + magiens navn og peger på offeret (få lige øjenkontakt med offeret, så offeret ved det er ham). ***Effekt:*** Personen vil ikke kunne flytte eller løfte fødderne fra jorden. ***Varighed:*** 30 sekunder eller hvis magikasteren stopper med at pege. ***Brydes af:*** Magien "*Afværg magi*"

*Niveau 2 - **Troldmand II***	
Fortie	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren tvinge en person til at fortie omkring et emne, som personen ikke længere må tale/skrive om. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus og 1 mos. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren kigger på personen, peger og siger tydeligt sin rite + magiens navn, og siger derefter hvad det er for et emne, personen ikke længere må tale/skrive om. ***Effekt:*** Personen må ikke tale/skrive om det emne, som kasteren har fortiet. Individet må godt handle på viden om emnet, men ikke tale/skrive. ***Varighed:*** Indtil magien brydes, eller resten af igangværende spilgang. ***Brydes af:*** Magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet*:** Offeret er karakterdræbt.
Gør lås magisk	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren gøre en lås magisk. En magisk lås tilføjer 1 minut til tyvens dirke tid, hvis den kriminelle kan dirke magiske låse. Kan den kriminelle ikke dirke magiske låse, kan de ikke trænge igennem låsen. Tilføjes blod til den magiske lås, vil låsen kræve ofring af blod af samme race, for at kunne dirke den magiske blodlås. ***Pris:*** 1 komponent fra primært hus og 1 ekstrakt (+ blodkort = blodlås) ***Fokus:*** En lås. ***Udførelse:*** kasteren skal røre ved låsen og så sige sin rite + magiens navn. ***Effekt:*** Kasteren sætter "Magisk lås"-kortet fast på låsen. ***Varighed:*** Resten af igangværende spilgang eller indtil låsen er blevet dirket. ***Brydes af*:** Evnen "*Dirke magiske låse*" og "*Ophæv magi*". ***OBS*:** Magien kan ikke kastes spontant. Den skal klargøres hos magimesteren, hvortil du skal have udleveret et "magisk lås"-kort eller "blodlås"-kort af magimesteren i stedet for et magikort (*hvis det er blodlås så skriv blodets race på kortet!*).

*Niveau 3 - **Troldmand III***	
Hypnose	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren hypnotisere en person til at udføre en bestemt opgave efter bedste evne. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 1 træ.

	Fokus: En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren berører personen og siger tydeligt sin rite + magiens navn, og siger herefter hvad det er for en opgave, personen skal udføre. ***Effekt:*** Personen vil straks gå i gang med at udføre den opgave, som magikasteren har givet. Personen vil ikke kunne huske, hvem der har benyttet hypnose på dem eller hvorfor de laver opgaven (medmindre personen er blevet fortalt en grund til, hvorfor de laver opgaven). ***Varighed:*** 1 time, indtil opgaven er udført eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Opgaven udføres, personen tager skade (som følge af at udføre opgaven) eller magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet:*** Offeret er bevidstløst eller karakterdræbt. ***OBS:*** Personen skal gives en meget specifik opgave. Resulterer opgaven i at personen tager skade vil magien løftes og personen skal ikke fuldføre opgaven.
Magisk skadeskugle *(Kampmagi)*	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren frembringe et magisk projektil, som giver 3LP skade til personen den rammer. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 1 malm. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren krøller sit magikort, siger tydeligt sin rite + magiens navn og kaster sin skadeskugle. ***Effekt:*** Hvis den rammer en person, vil personen tage 3LP i skade. ***Varighed:*** Øjeblikkelig, hvis nogen rammes. ***Brydes af:*** Intet (skjolde kan heller ikke parere skadeskugler). ***OBS:*** En magisk skadeskugle skal være lavet af en skumbold i minimum tennisbold-størrelse. Hvordan den ser ud, er op til magikeren selv, den kan fx ligne en ildkugle.
Sløret sans	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren sløre en *(af de 3 nedenstående)* sanser hos en person. ***Mulige effekter:*** [Blind], [Døv], [Stum]. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 1 svamp. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren får øjenkontakt med offeret, peger mod offeret, og siger tydeligt så sin rite + magiens navn + [effekten] ***Effekt:*** Personen bliver påvirket af den valgte effekt. ***Varighed:*** 10 minutter eller indtil magien brydes.

	Brydes af: At samme magi kastes igen med en anden effekt, offeret bliver bevidstløs eller magien "*Ophæv magi*". ***Immunitet:*** Offeret er karakterdræbt.

Niveau 4 - ***Troldmand IV***	
Husk det nu	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren genskabe brudstykker af en persons hukommelse, som er blevet fjernet af alkymi, bonk eller magi. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 2 blæk. ***Fokus:*** En enkelt person. ***Udførelse:*** Kasteren rører offeret og siger tydeligt så sin rite + magiens navn, og fortæller hvilken glemt situation personen skal huske fra. ***Effekt:*** Personen vil i løbet af 1 minut huske det de havde glemt (hvis de faktisk ved hvad det er 'de har glemt'). ***Varighed:*** Effekten indfinder sig i løbet af 1 minut. ***Brydes af:*** Intet. ***Immunitet:*** Offeret er karakterdræbt.
Usynlig *(Kræver blåt tyl)*	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren gøre sig selv usynlig. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus og 2 svovl. ***Fokus:*** Magikasteren selv. ***Udførelse:*** Kasteren siger sin rite + magiens navn, og tager derefter sit tyl på. ***Effekt:*** Du bliver usynlig (husk at hvis folk ser dig blive usynlig, ved de at du er usynlig). Man kan ikke udføre kamphandlinger, når man er usynlig. ***Varighed:*** 20 minutter eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Magien "*Ophæv magi*".

Niveau 5 - ***Troldmand V***	
Afværge magi *(Kampmagi)*	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren afværge en anden magikasters kampmagi (evnen virker kun i kamp) kastet mod magikasteren selv eller magikasterens navngivne allierede. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus, 2 blæk og 1 perle. ***Fokus:*** En kastet kampmagi. ***Udførelse:*** Kasteren siger "*Afværg magi - *navn på allierede**" og krøller sit magikort, samtidig med at kasteren 'vinker' en gang foran sig med en hånd, for at symbolisere afværgningen.

	Afværg magi skal kastes umiddelbart efter den anden magikaster har kastet sin magi, derfor kræver den ingen rite. Det er vigtigt at du udtaler navnet på den allierede/dig selv du afværger magien på, da det er det som tydeliggør, hvem du bruger magien på, derfor skal du kende dine allieredes navne, for at kunne afværge magi på dem. ***Effekt:*** En kampmagi afværges. ***Varighed:*** Øjeblikkelig. ***Brydes af:*** Magien "*Afværg magi*" ***Immunitet*:** Virker ikke på magiske skadeskugler eller NPC-magierne "*Jordskælv*" og "*(Masse)paralyse*". ***OBS*:** Magien kan ikke kastes spontant. Den skal klargøres hos magimesteren.
Magisk bobbel	***Beskrivelse:*** Med denne magi kan kasteren lave en cirkel, hvori kasteren selv er immun over for alt skade og effekt, men heller ikke selv kan gøre noget. ***Pris:*** 2 komponenter fra primært hus, 2 urter og 1 aske. ***Fokus:*** Magikasteren selv. ***Udførelse:*** Kasteren markerer en tydelig cirkel på jorden (fx m. reb) på max 3 meter i diameter, og siger tydeligt sin rite + magiens navn. Derefter træder kasteren ind i cirklen. ***Effekt:*** Så længe kasteren er inde i cirklen, kan kasteren ikke tage skade eller blive ramt af magi og alkymi, men samtidig kan kasteren ikke benytte evner eller kaste magier. Bevæger kasteren sig ud af cirklen, ophører magiens virkning og ville skulle kastes igen. ***Varighed:*** Maksimalt 15 minutter eller indtil magien brydes. ***Brydes af:*** Magien "*Ophæv magi*".

Opfinde evner

Hvis du er opnået **højeste niveau** inden for en profession, har du mulighed for at opfinde din egen opskrift/magi/eliksir/evne/osv. Hos mestrene på markedspladsen kan du efterspørge en opfindelses-formular til at skabe en unik evne, som kun du vil være i stand til at bruge så længe du har evnekortet du får udleveret.

Opfindelses-formularen vil indeholde følgende felter, som skal udfyldes:

- Ingame navn og karakternummer
- Profession du opfinder fra (og dermed er top niveau i)
- Ingrediensliste (fx komponenter, avanceret komponenter, legendariske komponenter, blod, korint, etc.)
- Kort beskrivelse af processen for opfindelsens tilblivelse
- Den ønskede effekt af opfindelsen

Den udfyldte formular indleveres til en mester. Du kan kun aflevere 1 pr. spil uden merbetaling. Det koster 20 korint pr. ekstra opskrift.
OBS: Arrangørerne tjekker opfindelserne MELLEM spilgangene.

GENERELT VEDRØRENDE OPFINDELSE AF EVNER

- Opskrifterne er offgame og kan ikke stjæles.
- **Når man skal opfinde koster det 2EP + ingredienslisten x 2,** når man opfinder bruges tiden mellem LV-Live'erne på at det bliver godkendt af arrangørerne (ingame så bruger ens karakter tiden på at opfinde og eksperimentere). Der er risiko for at din opskrift ikke bliver godkendt, og så får du dine EP tilbage til næste spilgang, men komponenterne er forbrugt.
- **Når man skal lære en opskrift af opfinderen / en der kan den, koster det 2 EP.** Når man lærer opskriften af en anden kan man få godkendelsen allerede samme spilgang, ved at gå op til Arrangørgården (sammen med opfinderen), købe for de 2EP, og få opskriftskortet printet. *Man skal være niveau 5 i samme profession, som opskriften er fra.*
- Man kan ikke selv kopiere opskriften, man skal have et officielt opskriftskort printet af LV-Live for at kunne bruge den opfundne evne.
- Man kan ikke opfinde evner eller effekter der kan bruges i kamp.
- Man kan ikke opfinde permanente bonusser eller ting der ikke skal vedligeholdes.