

Evneoversigt - Forest Wizards

Krigerevner	EP pris	Regeltekst
Tykhovedet	3	Du kan KUN blive slået omkuld, eller Bonket, af nogen med højere nævekamp end dig selv.
Udholdenhed 1	2	Du har ialt 1 ekstra Kropspoint (+1 KP) paralyse vare 10 sec kortere og bonk 1 min kortere.
Udholdenhed 2	3	Du har ialt 2 ekstra Kropspoint (+2 KP) paralyse vare 20 sec kortere og bonk 2 min kortere.
Udholdenhed 3	4	Du har ialt 3 ekstra Kropspoint (+3 KP) paralyse vare 30 sec kortere og bonk 3 min kortere.
Udholdenhed 4	6	Du har ialt 4 ekstra Kropspoint (+4 KP)* paralyse vare 40 sec kortere og bonk 4 min kortere.
Udholdenhed 5	8	Du har ialt 5 ekstra Kropspoint (+5 KP) paralyse vare 50 Sek kortere og bonk 5 min kortere.
Rustningsbrug	3	Du får den dobbelte mængde Rustnings Point (RP) for den rustning du har på. Slagkofte og Læder giver normal +1. Ringbrynjer giver normalt +2. Pladerustninger giver normalt +3. Bærer du Armskinner og/eller Benskinner, beskytter denne evne mod Afhug.
Afhug (økse)	3	Du kan 1 gang hvert 5 minut, når du rammer en arm eller et ben, råbe "Afhug!" og den ramte kropsdel bliver ubrugelig indtil den bliver helbredt med magi eller Lægekunst. Slaget giver skade som normalt. Kræver at du bruger en økse

Afvæbne (sværd/dagger)	3	<p>Du kan 1 gang hvert 5 minut, slå på en modstanders våben og sige "Afvæbne!" og de skal så smide, eller slippe, deres våben. De må gerne samle det op igen, men du må ikke samle deres våben op.</p> <p>Evnen virker ikke på folk der har en Våbenkæde på deres våben.</p> <p>Kræver at du bruger sværd eller dagger</p>
Desperado (krudtvåben)	3	<p>Du kan 1 gang hvert 5 minut, skyder en person der ikke holder et tohåndsvåben og råbe "afvæbne!" og så skal den person smide deres våben</p> <p>Kræver at du bruger krudtvåben</p>
Bersærker gang	2	<p>Du kan 1 gang hver time, få Usårlig Nøgleordet, og er immun over for Bange, og Smerte Nøgleordene, i 5 sekunder. Du skal højt råbe, "Bersærker gang 1! Bersærker gang 2! Bersærker gang 3!" og så videre, indtil du når til 5. Du kan stadig rammes af andre magier, eller evner.</p> <p>Du må IKKE flygte fra kampen.</p>
Blodrus (Bersærker gang 2)	3	<p>Du kan 1 gang hver time dag få Usårlig Nøgleordet, og er immun over for Bange, og Smerte Nøgleord, i 10 sekunder. Du skal højt råbe, "Blodrus 1! Blodrus 2! Blodrus 3!" og så videre, indtil du når til 10. Du kan stadig rammes af andre magier, eller evner.</p> <p>Du må IKKE flygte fra kampen, og kan ikke se forskel på venner og fjender. Alle skal dø.</p> <p>Du kan bruge evnen som var det Bersærker gang, men det varer kun 5 sekunder. Du kan dog se forskel på ven og fjende.</p>
Nævekamp 1	2	<p>Du har +1 til Nævekamp. Du kan også bære ting som var du 2 personer.</p>
Nævekamp 2	3	<p>Du har +2 til Nævekamp. Du kan bruge Nævekampsevner mod folk der har trukket deres våben. Du kan ikke vælge "Slå ud".</p>

Nævekamp 3	4	Du har +3 til Nævekamp. Du kan rører en person og sige "Paralyse" og paralyserer den del af deres krop i 60 sekunder.
Nævekamp 4	6	Du har +4 til Nævekamp. Du kan bruge Afvæbne evnen en gang hvert minut.
Nævekamp 5	8	Du har +5 til Nævekamp. Du sætter dig ned og meditere og helbreder 2 kp per 5 minutter.
Skjoldkæmper	3	Du kan blokere et skud skudt fra en pistol eller et gevær, og afværge kastede Gokkler med dit skjold. Ved højt at sige: Skjoldkæmper
Skjoldknuser (hammer)	3	Du kan 1 gang hvert 5 minut, når du rammer et skjold sige Skjold Knuser, skjoldet er nu ubrugeligt og bæreren skal smide det fra sig eller lade det hænge. Skjoldet repareres af en smed før det kan bruges igen. Kræver at du bruger en hammer
Helt 1 (Eventyreren)	2	Du kan udfordre et Monster til en duel, ved at sige "Jeg, (Indsæt din rolles navn), udfordre dig til en duel!" Ingen andre må slås imod Monsteret, men de må gerne kaste magi på dig. Så længe du er i duellen, har du +2 KP, som forsvinder når kampen er slut. Du er immun overfor Bange Nøgleordet under hele kampen.
Helt 2 (Helten)	3	Du kan udfordre et Monster til en duel, ved at sige "Jeg, (Indsæt din rolles navn), udfordre dig til en duel!" Ingen andre må slås imod Monsteret, men de må gerne kaste magi på dig. Så længe du er i duellen, har du +3 KP, som forsvinder når kampen er slut. Du må tage en ven med til at støtte dig i kampen. Din ven får IKKE ekstra Kropspoint. Du er immun overfor Bange, og Smerte Nøgleordet under hele kampen.

Helt 3 (Legenden)	4	Du kan udfordre et Monster til en duel, ved at sige "Jeg, (Indsæt din rolles navn), udfordre dig til en duel!" Ingen andre må slås imod Monsteret, men de må gerne kaste magi på dig. Så længe du er i duellen, har du +4 KP, som forsvinder når kampen er slut. Du må tage en ven med til at støtte dig i kampen. Din ven får +2 Kropspoint. Både du og din ven, er immun overfor Bange og Smerte Nøgleordet under hele kampen.
Troldeslag	3	Du kan 1 gang hvert 5 minut, vælte nogen med et sving fra dit våben. Den ramte skal lægge sig ned. Giver skade som normalt. Kræver at du bruger to-hånds våben.
Behændighedsevner	EP pris	Regeltekst
Lommetyveri	3	Du sætter en klemme på en lomme, eller bæltepung, og hvis du ikke bliver opdaget i 10 sekunder efter at du har sat den på, kan du gå Offgame, og få udleveret en håndfuld af indholdet, eller lægge noget derned, uden at du er blevet opdaget. Kræver en tøjklamme.
Giftkundskab 1	2	Du kan lære, at lave Gifte fra cirkel 1 Gifte. eller ved at finde opskrifter i spil.
Giftkundskab 2	3	Du kan lære, at lave Gifte fra cirkel 1 & 2 Gifte. eller ved at finde opskrifter i spil.
Giftkundskab 3	4	Du kan lære, at lave Gifte fra cirkel 1, 2 & 3 Gifte. eller ved at finde opskrifter i spil. Du kan også eksperimentere med egne opskrifter. Kontakt Spillederen for at snakke om nye gifte.

Løgn	3	1 gang hver time, kan du fortælle en person, eller en gruppe du taler til, en løgn som de så skal tro på. De tror på den indtil den er bevist som en løgn. Du skal afslutte løgngen med at sige klart og tydeligt, "Løgn."
Forfalskning 1	2	Du kan lave dokumenter, og forfalske dem op til dit niveau i Forfalskning. Du skal markere dokumentet i nederst højre hjørne med teksten "Forfalskning", efterfulgt af det niveau af Forfalskning du har brugt. Teksten skal være stor nok til at kunne læses uden hjælp. Du kan se at et dokument er forfalsket, hvis niveauet ikke er højere end dit eget.
Forfalskning 2	3	Dit Forfalskningsniveau er 2.
Forfalskning 3	4	Dit Forfalskningsniveau er 3.
Undergrundskontakter	3	Du kan 1 gang pr. spilgang spørge en Spilleleder om information, som kunne tænkes at være kendt af kriminelle, smuglere, og andre folk på den forkerte side af loven. Du kan også skrive breve til dine kontakter, og få svar næste spilgang.
Dirke Låse 1	2	Du kan dirke låse i Niveau 1. Det tager: - 5 minutter at dirke en Niveau 1 Lås. Kræver et låse dirkesæt.
Dirke Låse 2	3	Du kan dirke låse i Niveau 2. Det tager: - 4 minutter at dirke en Niveau 1 Lås. - 5 minutter at dirke en Niveau 2 Lås. Kræver et låse dirkesæt.

Dirke Låse 3	4	<p>Du kan dirke låse i Niveau 3.</p> <p>Det tager:</p> <ul style="list-style-type: none">- 3 minutter at dirke en Niveau 1 Lås.- 4 minutter at dirke en Niveau 2 Lås.- 5 minutter at dirke en Niveau 3 Lås. <p>Kræver et låse dirkesæt.</p>
Dirke Låse 4	6	<p>Du kan dirke låse i Niveau 4.</p> <p>Det tager:</p> <ul style="list-style-type: none">- 2 minutter at dirke en Niveau 1 Lås.- 3 minutter at dirke en Niveau 2 Lås.- 4 minutter at dirke en Niveau 3 Lås.- 5 minutter at dirke en Niveau 4 Lås. <p>Kræver et låse dirkesæt.</p>
Dirke Låse 5	8	<p>Du kan dirke låse i Niveau 5.</p> <p>Det tager:</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 minut at dirke en Niveau 1 Lås.- 2 minutter at dirke en Niveau 2 Lås.- 3 minutter at dirke en Niveau 3 Lås.- 4 minutter at dirke en Niveau 4 Lås.- 5 minutter at dirke en Niveau 5 Lås. <p>Kræver et låse dirkesæt.</p>

Snigmord 1	2	<p>Du kan 1 gang hvert 10 minut, give +4 skade med en daggert, kniv, kastekniv eller pil, så længe dit offer ikke er aktivt i kamp og ikke har set våbnet.</p> <p>Du bruger evnen ved at sige "Snigmord" og den totale skade.</p> <p>Snigmord virker ikke på Golemmer.</p>
Snigmord 2	3	<p>Du kan 1 gang hvert 10 minut, give +5 skade med en daggert, kniv, kastekniv eller pil, så længe dit offer ikke er aktivt i kamp og ikke har set våbnet.</p> <p>Du bruger evnen ved at sige "Snigmord" og den totale skade.</p> <p>Snigmord virker ikke på Golemmer.</p>
Snigmord 3	4	<p>Du kan 1 gang hvert 10 minut, give +6 skade med en daggert, kniv, kastekniv eller pil, så længe dit offer ikke er aktivt i kamp og ikke har set våbnet.</p> <p>Du bruger evnen ved at sige "Snigmord" og den totale skade.</p> <p>Snigmord virker ikke på Golemmer.</p>
Skjul 1	2	<p>Du kan ved at gemme dig i et krat, under en træstamme eller lignende, blive usynlig for andre omkring dig.</p> <p>Du symboliserer dette ved at krydse armene over brystet.</p> <p>Du kan ikke bevæge dig imens du er i Skjul.</p> <p>Du kan ikke gå i Skjul hvis der er fjendtligt sindede der ser på dig.</p> <p>Det tager 10 sekunder at gå i Skjul.</p>

		Hvis du kommer ud i åbent terræn, ud i direkte sollys eller lignende, ophører du med at være i Skjul.
Skjul 2	3	Du kan bevæge dig imens du er i Skjul, men du skal enten kravle eller gå på hug og det skal være meget langsomt. Hvis du kommer ud i åbent terræn, ud i direkte sollys eller lignende, ophører du med at være i Skjul.
Bonk	3	Du kan med et ikke-skarpt våben, eller håndtaget fra en kniv, slå en person uden hjelm bevidstløs i 5 minutter. Hverken du eller personen må være i kamp. Du bruger evnen ved at prikke dit offer på skulderen og sige "Bonk".
Forklædning 1 - 5	2 3 4 6 8	Du kan efter 15 minutters forberedelse, tage en maske på med navnet på en karakter, og så ligner du den karakter for alle der ser på dig. Du kan også, efter 5 minutters forberedelse, tage et rødt pandebånd på og så ligner du en ligegyldig person i mængden. Du kan se igennem andres forklædninger, hvis du er inden for en arms længde af dem, hvis deres Forklædnings Niveau er mindre end dit. Du hvisker til dem "Forklædning", og så udveksler i hvilke Niveauer i hver især har. Hvis i begge har lige meget, kan i ikke se igennem den andens Forklædning
Tortur	3	Du kan med 5 minutters tortur og forhør, få et sandt svar ud af et offer. Du behøver ikke stikke knive i personen, du kan også bare forhører dem. Virker ikke hvis personen er immun overfor Nøgleordet Smerte.

Indbrudstyv 1	2	<p>Du kan, ved spilstart, fortælle din Spilleleder at du vil have begået et indbrud imellem denne spilgang og sidst i spillede. Så ruller du en 6 sided terning, og sammenligner resultatet med listen herunder:</p> <p>1: -1 KP, og du er efterlyst af myndighederne</p> <p>2: -1 KP</p> <p>3: Intet bytte</p> <p>4: Intet bytte</p> <p>5: Intet bytte</p> <p>6: Rul 1 gang, og få så meget i Kobber stykker</p>
Indbrudstyv 2	3	<p>Du kan, ved spilstart, fortælle din Spilleleder at du vil have begået et indbrud imellem denne spilgang og sidst i spillede. Så ruller du en 6 side terning, og sammenligner resultatet med listen herunder:</p> <p>1: -2 KP, og du er efterlyst af myndighederne</p> <p>2: -1 KP</p> <p>3: Intet bytte</p> <p>4: Intet bytte</p> <p>5: Intet bytte</p> <p>6: Rul 1 gange, og få så meget i Sølv stykker.</p>
Indbrudstyv 3	4	<p>Du kan, ved spilstart, fortælle din Spilleleder at du vil have begået et indbrud imellem denne spilgang og sidst i spillede. Så ruller du en 6 sided terning, og sammenligner resultatet med listen herunder:</p> <p>1: -2 KP, og du er efterlyst af myndighederne, muligvis med en permanent straf hvis du fanges.</p> <p>2: -1 KP</p> <p>3: Intet bytte</p> <p>4: Intet bytte</p> <p>5: Intet bytte</p>

		6: Rul 1 gang, og få så meget i Guld stykker.
Udbryderkonge	3	Du kan, hvis du er uforstyrret i 5 minutter, bryde ud af at være bundet. Evnen fungerer selvom du er Ukampdygtig. Kan ikke bryde magiske bindinger.
Undvige 1	2	Du kan 1 gang per 5 minut, sige "Undvige!" når du bliver ramt af et våben slag, og så gælder det slag ikke. Du kan IKKE bruge evnen, hvis du bære nogen som helst form for rustning. Virker ikke imod Snigmord.
Undvige 2	3	Du kan 1 gang per 5 minut, sige "Undvige!" når du bliver ramt af et våben slag, og så gælder det slag ikke. Du kan IKKE bruge evnen, hvis du bære rustning tungere end Slagkoffer og Læder Virker ikke imod Snigmord.
Undvige 3	4	Du kan 1 gang per 5 minut, sige "Undvige!" når du bliver ramt af et våben slag, og så gælder der slag ikke Du kan også undvige pile der rammer dig Du kan IKKE bruge evnen, hvis du bære rustning tungere end Slagkoffer og Læder Virker ikke imod Snigmord.
Skjulte Lommer	3	Når du bliver gennemført så tager det 5 minutter i stedet for 1 minut. Du kan vælge 1 Spilgenstand mindre end en knytnæve (ikke penge), som ikke kan findes på dig, og denne kan heller ikke stjæles med Lommetyveri.

		Genstanden må ikke være åbenlyst synlig på din krop.
Uddannelsesevner	EP pris	Regeltekst
Astrologi	3	<p>Du kan 1 gang per spilgang prøve at forudsige hændelser og vigtige situationer via stjernekort. Informationerne varierer meget, og ikke alle svar er lige nemme at forstå.</p> <p>Kræver at man har nogle stjernekort, enten udleverede eller hjemmelavede.</p> <p>henvend dig til en gm for svar</p>
Læse/Skrive	3	<p>Du får udleveret en sprognøgle, et alfabet som du kan bruge til at oversætte dokumenter skrevet på andre sprog.</p> <p>Du kan også læse dokumenter skrevet på et sprog du kender.</p> <p>Hvis du skriver et dokument på et andet sprog end Jævnt, skal det skrives i øverste venstre hjørne af dokumentet.</p> <p>Du kan købe Læse/Skrive evnen igen og derved lære flere sprog.</p>
Handel	3	Du kan med penge købe Resurser fra en Spilleleder og NPC'er, til mere favorable priser.
Håndværk	2 3 4	<p>Du kan ved spilstart få udleveret Resurser der passer til dit Håndværk.</p> <p>Du kan købe Håndværk 3 gange.</p> <p>Se Håndværk-afsnittet for yderligere regler og forslag til håndværk.</p>

Hårdtarbejdende	3	Du får 1 ekstra Resurse i udbytte for indsamling.
Låsesmed 1	2	Du kan efter 5 minutters arbejde lave Låse og Nøgler til låse du har lavet. - Koster 1 Jern for en Niveau 1 Lås.
Låsesmed 2	3	Du kan efter 5 minutters arbejde lave Låse og Nøgler til låse du har lavet. - Koster 1 Jern for en Niveau 1 Lås. - 1 Jern for en Niveau 2 Lås men tager 5 min længere end en Niveau 1 Lås.
Låsesmed 3	4	Du kan efter 5 minutters arbejde lave Låse og Nøgler til låse du har lavet. - Koster 1 Jern for en Niveau 1 Lås. - 1 Jern for en Niveau 2 Lås men tager 5 min længere end en Niveau 1 Lås. - 1 Jern for en Niveau 3 Lås men tager 5 min længere end en Niveau 2 Lås.
Låsesmed 4	6	Du kan efter 5 minutters arbejde lave Låse og Nøgler til låse du har lavet. - Koster 1 Jern for en Niveau 1 Lås. - 1 Jern for en Niveau 2 Lås men tager 5 min længere end en Niveau 1 Lås. - 1 Jern for en Niveau 3 Lås men tager 5 min længere end en Niveau 2 Lås. - 1 Jern for en Niveau 4 Lås men tager 5 min længere end en Niveau 3 Lås.

Låsesmed 5	8	<p>Du kan efter 5 minutters arbejde lave Låse og Nøgler til låse du har lavet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Koster 1 Jern for en Niveau 1 Lås. - 1 Jern for en Niveau 2 Lås men tager 5 min længere end en Niveau 1 Lås. - 1 Jern for en Niveau 3 Lås men tager 5 min længere end en Niveau 2 Lås. - 1 Jern for en Niveau 4 Lås men tager 5 min længere end en Niveau 3 Lås. - 2 Jern for en Niveau 5 Lås og tager lige så lang tid som en Niveau 4 Lås.
Overbevis	3	<p>Du kan 1 gang hver time, overbevise folk om at noget du siger er sandt.</p> <p>Men det skal være sandt i forvejen.</p>
Akademiske Kontakter	3	<p>Du har kontakter indenfor lærde og historikere, og kan få informationer fra dem, ved at sende breve.</p>
Lægekundskab 1	2	<p>Du kan stoppe folk fra at dø af deres sår, og over 5 minutter give dem 1 KP tilbage.</p> <p>Kræver Bandager.</p>
Lægekundskab 2	3	<p>Du kan redde folk fra at bløde ud, og helbrede dem for 2KP over 5 minutter, eller kurere en Sygdom, eller Gift på Cirkel 1.</p> <p>Kræver læge udstyr.</p>
Lægekundskab 3	4	<p>Du kan redde folk fra at bløde ud, og helbrede dem for 3KP over 5 minutter, eller kurere en Sygdom, eller Gift på Cirkel 2.</p> <p>Kræver læge udstyr.</p>
Kunstner 1	2	<p>Du kan give dem der lytter 1 KP tilbage over 5 min optræden. Du kan ikke helbrede dig selv på denne måde. Halver tiden hvis i er flere der optræder samtidig.</p>

Kunstner 2	3	Du kan give dem der lytter 1 KP tilbage, hvis de har fuldt liv får de 2 MKP over 5 min optræden. Du kan ikke helbrede dig selv på denne måde. Halver tiden hvis i er flere der optræder samtidig.
Kunstner 3	4	Du kan give dem der lytter 2KP tilbage, hvis de har fuldt liv får de 3 MKP over 5 min optræden. Du kan ikke helbrede dig selv på denne måde. Halver tiden hvis i er flere der optræder samtidig.
Smed	3	<p>Du kan, med 10 minutters smedearbejde og 1 ressource som passer til objektet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reparere Rustning: Du "helbreder" alle RP på en rustning. - Reparere våben: Du reparerer et ødelagt våben. - Skjold Knuser immunitet: Gør skjoldet immunt over for den første Skjoldknuser der rammer den. - Våbenkæde: Et hvidt bånd bindes om håndtaget på et våben. Dette gør brugeren immun overfor 3 Afvæbne. - Forbedre Rustning: Giver en rustning +1RP, indtil det er mistet. - Forbedre Våben: Giver et våben +1 skade til de næste 3 slag.
Kok	3	<p>Når du sælger mad du har haft med i spil, kan man få 1 KP tilbage efter 10 minutter fra maden er spist.</p> <p>Du kan ved at spendere 1 Mad-resurse (Frukt, Øl, Brød etc.) lave en middag der giver 2 MKP til de deltagende middagsgæster efter 10 min.</p>

Magievner	EP pris	Regeltekst
Magi Skole Cirkel 1	2	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 1 Magi Skole. Se Magi afsnittet for mere information
Magi Skole Cirkel 2	3	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 2 Magi Skole. Du skal have Cirkel 1 i samme skole først, før du kan købe Cirkel 2 Se Magi afsnittet for mere information
Magi Skole Cirkel 3	4	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 3 Magi Skole. Du skal have Cirkel 2 i samme skole først, før du kan købe Cirkel 3 Se Magi afsnittet for mere information
Magi Skole Cirkel 4	6	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 4 Magi Skole. Du skal have Cirkel 3 i samme skole først, før du kan købe Cirkel 4 Se Magi afsnittet for mere information. Kræver en læremester.
Magi Skole Cirkel 5	8	Du lærer besværgelserne fra en Cirkel 5 Magi Skole. Du skal have Cirkel 4 i samme skole først, før du kan købe Cirkel 5 Se Magi afsnittet for mere information Kræver en læremester.
Alkymist 1	2	Du kan lære at blande Alkemiske drikke, og udføre Alkemiske ritualer, med opskrifter fra Cirkel 1 Alkemiske opskrifter

Alkymist 2	3	Du kan lære at blande Alkemiske drikke, og udføre Alkemiske ritualer, med opskrifter fra Cirkel 1 & 2 Alkemiske opskrifter.
Alkymist 3	4	Du kan lære at blande Alkemiske drikke, og udføre Alkemiske ritualer, med opskrifter fra Cirkel 1, 2 & 3 Alkemiske opskrifter. Du kan også lave et forsøg, i håbet om at få nye opskrifter. Kontakt din Spilleleder og spørg.
Magiske Kontakter	3	Du har kontakter til ånder og magiske væsner, samt troldmænd der ved et og andet om magi og mysterier. Du kan sende et brev til disse kontakter, for at få viden om alt der er af magisk natur.
Baggrundsevner		
Adelig		Du får et adelsbrev, som beviser at du tilhører et af store Huse. Du har mere at skulle have sagt overfor det jævne folk, men må ikke starte spil med Kriger Evner. Du starter også din karakter med flere penge end andre.
Velsignet af Guderne		Når du bliver helbredt af Mirakelmageri magi, får du dobbelt så meget KP tilbage som normalt. Dette kan ikke overstige dit maksimale antal KP. Afhængigt af hvilken guddom der har velsignet dig, koster én type evner 1 EP mindre, hvorimod en anden type evner kommer til at koste 1 EP mere. se under guder hvem der giver hvilke fordele.
Veluddannet		Du må ikke vælge Kriger Evner ved karakter skabelse, men må vælge en ekstra evne til 3 Ep fra Uddannelses Evne Listen.

		<p>Første gang du køber en Krieger Evne, koster det dobbelt så mange EP.</p>
Gadebarn		<p>Du må ikke købe Læse/skrive evnen ved karakterdannelsen, og du kan ikke læse eller skrive Jævnt. Du må vælge 1 ekstra evne fra Behændigheds listen til max 3 Ep.</p> <p>Første gang du køber Læse/Skrive evnen, koster det dobbelt så mange EP.</p>
Veteran		<p>Du må ikke vælge Uddannelses Evner ved karakter skabelse, men må vælge en ekstra evne til 3 Ep fra Krieger Evne Listen.</p> <p>Første gang du køber en Uddannelses Evne, koster det dobbelt så mange EP.</p>