



Ros-Live

EVNEKATALOGET

Anno 2023



Opdateret marts 2024

Indhold

Almene evner	4
Blødtortur	4
Førstehjælp, Niveau 1-2	4
Ildsjæl	4
Ligrøver	4
Løn	4
Nævekamp	4
Kampevner	5
Bannerbærer	5
Bersærk	5
Blodrus	5
Fald For Mit Slag	5
Frygtimmunitet	5
Ekstra Liv	5
Hellig Krieger	5
Gudshjælp	5
Hellig	5
Kampgejst	6
Kraftslag	6
Modstå Tortur	6
Standhaftighed	6
Styrke	6
Magibruger	6
Forbandelse	6
Første Forbandelsescirkel	7
Anden Forbandelsescirkel	7
Tredje Forbandelsescirkel	7
Formular	7
Første Formularcirkel	7
Anden Formularcirkel	7
Tredje Formularcirkel	7
Ritual	7
Første Ritualcirkel	7
Anden Ritualcirkel	7
Tredje Ritualcirkel	8
Dødsmaske	8
Fortryllet stav	8

Hexegryde	8
Relik	8
Prædike	8
Sjælesamler	8
Snildeevner	9
Bagholdspil	9
Dirke Lås	9
Giftkniv	9
Lommetyveri, Niveau 1 – 5	9
Skyggeskjul	9
Snigdrab	9
Årvågenhed, Niveau 1 – 4	10
Årvågenhed, Niveau 5	10
Erhvervsevner	10
Fremmede Skriftsprog	10
Historiker	10
Madsamler	10
Smedning	10
Ritning	10
Urtekoger	10
Urtesamler: Sindeblad, Solblad, Kropsblad eller Måneblad	11
Urtevidenskab	11

Almene evner

Blodtortur

Torturen skal spilles af både dig og dit offer. Efter 5 minutter SKAL offeret svare sandfærdigt på et spørgsmål. Du kan kun bruge blodtortur én gang på et offer per dag. Offeret vil den næste time efter torturen være meget bange og nervøs omkring den torturerende.

Note: Det er selvfølgelig muligt at torturere en spiller uden denne evne, men Blodtortur giver dig lov til at kræve at offeret regelteknisk SKAL svare sandfærdigt på dit spørgsmål.

Note: Bemærk at visse effekter lader dit offer lyve eller nægte at svare.

Førstehjælp, Niveau 1-2

Denne evne er delt op i flere niveauer, hver gang du tager denne evne, får du det næste niveau.

Niveau 1: Du kan på 2 minutter helbrede 1 KP på en person. Evnen kan godt bruges flere gange på samme person, men tager 2 minutter per KP.

Niveau 2: Du kan nu også bruge 1 minut på at finde ud af om din patient er påvirket af eventuelle gifte. Du kan også bruge 2 minutter på at fjerne en gift fra din patient. Derudover kan du også på dette niveau bruge 2 minutter på at helbrede en kropsdel brækket med magien "Knogleknus".

Note: Uanset niveau, skal du til denne evne have nogle lægeredskaber (nåle, bandager osv.), og du skal spille på, at du arbejder på patienten.

Ildsjæl

Du halverer effekttiden på alle blade, urter, salver og drikke, uanset om de er positive eller negative.

Ligrøver

Du kan i forvejen gennemsøge en person uden evner. Har du til gengæld denne evne kan du lægge en hånd på dit offer, lavmælt sige "Ligrøver" og tælle *langsomt* til 15. Herefter SKAL personen afsløre, om de har skjulte genstande eller værdier på sig.

Løn

I starten af hver spilgang får du udleveret 5 Ros ved indtjek. Det er dit eget ansvar at gøre opmærksom på denne evne.

Note: Du kan vælge denne evne op til to gange.

Nævekamp

Lægger 2 point til din nævekampsværdi. Note: Denne evne kan vælges flere gange.

Kampevner

Bannerbærer

Hvis du bærer din gruppes banner i kamp, får du 1 Midlertidigt KP. Du og spillere i din gruppe, som går i kamp med dig og bærer din gruppes uniform, bliver immune over for magien "Frygt". Alt dette er kun gældende, så længe banneret bliver holdt oppe og er til stede i kampen. Flygter bannerbæreren, eller falder de i kamp, ophører effekten.

Krav: Du skal bære din gruppes uniform.

Bersærk

Når du ønsker at gå i bersærk, sker det med en optakt. Du kan ikke bare gå i bersærk fra det ene sekund til det andet. Sæt dig og begynd at banke i jorden imens du råber ad himlen. Når du går i bersærk er du udødelig i 20 sekunder og angriber alle, ven eller fjende. Du skal råbe og gå amok lige indtil de 20 sekunder er gået, hvorefter du falder udmattet om på jorden og er ukampdygtig i 5 minutter.

Note: Udelukker evnen "Hellig Kriger".

Blodrus

Når du går i bersærk er du nu også immun over for magi.

Note: Denne evne udelukker evnen "Hellig Kriger".

Krav: Evnen "Bersærk".

Fald For Mit Slag

Du kan vælte din modstander med et enkelt slag. Når du bruger denne evne skal du svinge dit våben mindst en halv gang rundt om dig selv (f.eks. et slag trukket omme fra ryggen) og råbe, "Fald for mit slag!" idet du rammer modstanderen. Så længe du rammer modstanderen, selv om de parerer med et skjold eller våben, vælter de.

Note: Virker én gang per kamp. Kræver et tohåndsvåben. Rammer du ved siden af, er evnen stadig brugt.

Frygtimmunitet

Gør dig immun over for magien "Frygt" én gang per kamp

Ekstra Liv

Du tilføjer 1 til dine Basale KP.

Note: Du kan vælge denne evne op til tre gange.

Hellig Kriger

Velsignelse giver dig 2 ekstra Midletidige KP i stedet for 1.

Note: Udelukker evnen "Bersærk" og Magibruger evnerne.

Gudshjælp

Har du mistet KP, kan du i en kamp gå ned på knæ og bede til din gud i 20 sekunder, hvorefter du får 2 Basale KP tilbage. Bliver du på nogen måde afbrudt, sker der intet.

Note: Virker én gang per kamp. Denne evne er den eneste undtagelse til reglen om at man ikke kan få helbredt sine KP i løbet af en kamp.

Krav: Evnen "Hellig Kriger".

Hellig

Du kan ikke blive rejst som udød. Dette skal du gøre dødedanseren opmærksom på.

Note: Evnen "Sjælesamler" virker stadig på dig.

Krav: Evnerne "Hellig Kriger" og "Gudshjælp".

Kampgejst

Idet du bliver ramt af en formular eller et ritual, kan du påkalde al din styrke til at modstå effekten. Dette gør også, at alle magier, der tidligere den spilgang er blevet kastet på dig, forsvinder, om de så er positive eller negative.

Note: Virker én gang per spilgang. Effekten opløser ikke forbandelser eller GYF'er. Udelukker Magibruger evnerne.

Kraftslag

Rammer du din modstanders skjold, imens du højlydt råber "kraftslag!", går skjoldet i stykker og er ubrugeligt, indtil det bliver repareret af en smed. Parerer modstanderen med sit våben, virker slaget ikke.

Note: Kræver et tohåndsvåben. Virker én gang per kamp! Bliver du blokeret, eller rammer du ved siden af, er evnen stadig brugt.

Modstå Tortur

Du kan modstå 2 omgange af evnen "Blodtortur" per spilgang. Du skal stadig spille på torturen, men du er ikke tvunget til at svare sandfærdigt på spørgsmål.

Standhaftighed

Hvis du ryger ned på 0 KP og bliver liggende i de fulde 10 minutter, uden at blive helbredt, genvinder du halvdelen af dine basale KP - rundet op - i stedet for kun 1 KP.

Note: Udelukker Magibruger evnerne.

Styrke

Rammes du af magien "Byrde" kan du stadig holde dig stående og kæmpe med ét metalvåben, dog med stort besvær. Har du f.eks. to metalvåben, skal du tabe/smide det ene. Spil på, at alt er blevet tungt!

Du får også et ekstra point til din nævekampsværdi.

Note: Har du metalrustning på, skal du alligevel falde til jorden, da det er for tungt.

Magibruger

Advarsel! Det at være magibruger kommer med flere forventninger og konsekvenser end andre typer karakterer. Derfor skal du også have bedre styr på reglerne for at kunne spille med disse evner. Nærmere bestemt forventer vi, at du har læst *Magioversigten i Regelsættet*. Uden at kende reglerne for magi kan du ikke bruge dine Magibruger-evner til Ros-Live, så læs dem grundigt igennem!

Desuden skal du også vide, hvilken type magibruger du er: garker eller galder. Garkere er præster for guderne, og galdere er naturtro magikere som får deres magi fra hvad end de tilbeder. Det er de eneste to typer magibrugere, der findes til Ros-Live, så du **SKAL** vælge en af dem for at kunne bruge Magibruger evner. Det vil også sige, at der følger forventninger i rollespillet med til at være magibruger. En garker som arbejder imod sin gud kan for eksempel godt miste sin magi.

Når du vælger at blive magibruger, udelukker det evnerne "Hellig Kriger", "Kampgejst", og "Standhaftighed".

Forbandelse

Når du tager denne evne, får du adgang til to forbandelser fra en cirkel, som du har adgang til.

Note: Denne evne kan vælges flere gange.

Første Forbandelsescirkel

Med denne evne kan du begynde at købe Forbandelser fra Første Cirkel. Når du tager denne evne, må du vælge én forbandelse fra Første Cirkel, som du får adgang til.

Note: Kan ikke vælges af dværge.

Vil du have flere forbandelser, skal du købe evnen "Forbandelse"

Anden Forbandelsescirkel

Med denne evne kan du begynde at købe Forbandelser fra Anden Cirkel. Når du tager denne evne, må du vælge én forbandelse fra Anden Cirkel, som du får adgang til.

Krav: Evnerne "Første Forbandelsescirkel" og "Hexegryde" mindst tre forbandelser fra Første Cirkel.

Tredje Forbandelsescirkel

Med denne evne kan du begynde at købe Forbandelser fra Tredje Cirkel. Når du tager denne evne, må du vælge én forbandelse fra Tredje Cirkel, som du får adgang til.

Krav: Evnen "Anden Forbandelsescirkel" og mindst tre forbandelser fra Anden Cirkel.

Formular

Når du tager denne evne, får du adgang til to formularer fra en cirkel, som du har adgang til.

Note: Denne evne kan vælges flere gange.

Første Formularcirkel

Med denne evne kan du begynde at købe formularer fra Første Cirkel. Når du tager denne evne, må du vælge én formular fra Første Cirkel, som du får adgang til.

Note: Denne evne kan ikke vælges af orker.

Vil du have flere formularer, skal du købe evnen "Formular".

Anden Formularcirkel

Med denne evne kan du begynde at købe formularer fra Anden Cirkel. Når du tager denne evne, må du vælge én formular fra Anden Cirkel, som du får adgang til.

Krav: Evnen "Første Formularcirkel" og mindst tre formularer fra Første Cirkel.

Tredje Formularcirkel

Med denne evne kan du begynde at købe formularer fra Tredje Cirkel. Når du tager denne evne, må du vælge én formular fra Tredje Cirkel, som du får adgang til.

Krav: Evnen "Anden Formularcirkel" og mindst tre formularer fra Anden Cirkel.

Ritual

Når du tager denne evne, får du adgang til to ritualer fra en cirkel, som du har adgang til.

Note: Denne evne kan vælges flere gange.

Første Ritualcirkel

Med denne evne kan du begynde at købe ritualer fra Første Cirkel. Når du tager denne evne, må du vælge ét ritual fra Første Cirkel, som du får adgang til.

Note: Vil du have flere ritualer, skal du købe evnen "Ritual".

Anden Ritualcirkel

Med denne evne kan du begynde at købe ritualer fra Anden Cirkel. Når du tager denne evne, må du vælge ét ritual fra Anden Cirkel, som du får adgang til.

Krav: Evnen "Første Ritualcirkel" og mindst tre ritualer fra Første Cirkel.

Tredje Ritualcirkel

Med denne evne kan du begynde at købe ritualer fra Tredje Cirkel. Når du tager denne evne, må du vælge ét ritual fra Tredje Cirkel, som du får adgang til.

Krav: Evnen "Anden Ritualcirkel" og mindst tre ritualer fra Anden Cirkel.

Dødsmaske

Lukker op for magier relateret til dødedanseri. Du kan bruge en Dødsmaske, som er en ingame-maske, der forhindrer dig i at blive set og angrebet af udøde. Du skal have en fysisk og gennemført maske på. Det kan ikke bare være et stykke stof der dækker øjnene, eller som man trækker op foran munden.

Note: Kaster du magi eller bruger evner, som kræver denne evne, SKAL du have masken på imens.

Krav: Én af evnerne "Første Formularcirkel", "Første Ritualcirkel" eller "Første Forbandelsescirkel".

Fortryllet stav

Én gang per spilgang, kan du bruge denne stav til at afværge en formular. Staven og dens effekt virker kun for dig. Du SKAL have staven i hånden, når du bruger evnen, og du skal tydeligt sige "Fortryllet Stav" på samme måde som kraftordet til en formular.

Note: Du kan kun have én stav ad gangen. Staven skabes i et ritual på 15 minutter. Staven kan ødelægges med ritualet Afsværgelse eller lignende effekter. Denne evne udelukker evnen "Relik". Staven skal forestille at være lavet af naturligt materiale. Den skal være mindst 20 centimeter og højst 2 meter lang.

Krav: Evnen "Tredje Formularcirkel" og en stav.

Hexegryde

Denne evne gør dig i stand til, at koge essensen ud af dele fra en personlig genstand (se afsnittet om essens og personlige genstande under "Magisystemet" i regelsættet). Essenser kan godt benyttes af personer, der ikke selv har udkogt dem. En ingame gryde eller andet kar skal bruges.

Note: En essens skal have offgame- og ingame-navn på personen som den forbinder til.

Krav: Evnen "Første Forbandelsescirkel".

Relik

Ved at prædike i ét minut, velsigner du én person for hver Ritualcirkel du har adgang til. Disse personer skal være af samme trosretning som dig. Disse personer får kastet formularen "Velsignelse" på sig.

Note: Kan bruges én gang per spilgang. Udelukker evnen "Fortryllet Stav".

Krav: Evnen "Første Ritualcirkel". Et symbol for din tro, som bæres tydeligt.

Prædike

Når du stiller dig og højlydt prædiker din tro i mindst 10 minutter, vil alle, som har lyttet med og er af samme trosretning som dig, få kastet formularen "Velsignelse" på sig.

Krav: Evnerne "Relik" og "Anden Ritualcirkel". Du skal tilbede en gud.

Sjælesamler

Du må suge en essens ud af en bevidstløs spiller. Du skal give spilleren et stykke papir og noget at skrive med og hviske/messe magiske ord eller riter i mindst et minut, imens de skriver deres offgame- og ingame-navn på papiret. Dette papir symboliserer nu deres essens som kan bruges til ritualer og forbandelser.

Note: Lige som andre essenser, skal essenser samlet med denne evne have en ingame beholder.

Krav: Evnen "Dødsmaske".

Snildeevner

Bagholdspil

Du kan nedlægge en person med en enkelt pil. Offeret må ikke have set dig. Du sigter på offeret i 30 sekunder (man behøver ikke at have buen spændt i alle 30 sekunder), hvorefter du skyder dem i ryggen. Du skal højt og tydeligt sige/råbe "bagholdspil!" idet pilen rammer. Hvis pilen rammer går dit mål så med det samme på 0 KP.

Note: Bagholdspil kan ikke bruges i åben kamp.

Dirke Lås

Man kan åbne en lås uden dens nøgle. Det kræver et dirkesæt, man selv sørger for at skaffe. Man bruger *mindst* 60 sekunder hvor man forsøger at dirke låsen op. Hvis man ønsker at låse den igen efterfølgende, bruger man også mindst 60 sekunder.

Note: Du kan IKKE dirke en magisk lås (som har et blåt bånd), før der er brugt formularen "Opløs Magi" eller ritualet "Afsværgelse" på den.

Giftkniv

En kniv kan smøres med en urt eller salve og overføres til en anden ved et stik/snit. Hvis man skader nogen med kniven i en kampsituation, er adrenalinen stærk nok til at udsætte virkning til det øjeblik at man ikke kæmper længere. Det er dit ansvar at overbringe effekten efter kampen, så modtager ved hvad der sker.

Lommetyveri, Niveau 1 – 5

Denne evne er delt op i flere niveauer, hver gang du tager denne evne, får du det næste niveau.

Du holder en knyttet hånd tæt ved den lomme eller pung, du vil stjæle fra, i 30 sekunder. Herefter siger du diskret "lommetyveri (og så dit niveau)" til offeret. Nu skal vedkommende give dig mulighed for at tage en håndfuld fra lommen eller pungen. Hvis offeret opdager din hånd eller har højere Årvågenhed end dit Lommetyveri, fejler dit tyveriforsøg, og offeret opdager dig.

Hvis man kan stjæle ingame-genstande uden brug af denne evne, må man gerne gøre det. Du kan også bruge denne evne til at placere ting på folk.

Har du og dit offer samme niveau i Årvågenhed og Lommetyveri, må I diskret slå sten-saks-papir for at afgøre det.

Skyggeskjul

Du skal sidde/stå et sted, hvor du er helt dækket af skygge, og bruge 20 sekunder på at sikre dig, at ingen holder øje med dig. Herefter krydser du armene over brystkassen og kan ikke længere ses. Holder du ikke længere dine arme over kors, eller siger du nogle lyde, afbrydes Skyggeskjul, og du må starte forfra. Personer, som har set dig i dine 20 sekunders forberedelsestid, kan fortsat set dig efter du er gået i skyggeskjul.

Note: Man kan IKKE gå rundt, når man er i skyggeskjul. Man skal blive stående på stedet. Magien "Åndesyn" giver andre spillere lov til at se dig, mens du er skjult.

Snigdrab

Du kan nedlægge folk med et enkelt snit. Offeret må ikke have set dig. Du snigdræber en person ved at føre en kniv over halsen på offeret og hviske "snigdrab". Offeret falder øjeblikkeligt ned på 0 KP og er bevidstløs. Rustning, der dækker hele hals- og nakke-regionen, gør offeret immun over for Snigdrab. Andre evner kan gøre, at offeret ikke nødvendigvis falder på 0 KP.

Alle uden evnen kan udføre snigdrab på personer, som ikke kan bevæge sig (bagbundne, paralyserede, sovende, besvime osv.)

Note: Snigdrab kan ikke bruges i åben kamp.

Årvågenhed, Niveau 1 – 4

Denne evne er delt op i flere niveauer, hver gang du tager denne evne, får du det næste niveau.

Du kan opdage, hvis folk prøver at lave lommetyveri på dig. Du skal spille på, at du opdager en tyv godt i gang med at stjæle fra dig.

Har du og tyven samme niveau i Årvågenhed og Lommetyveri, må I diskret slå sten-saks-papir for at afgøre det.

Årvågenhed, Niveau 5

Din Årvågenhed stiger til 5, og du ryger kun ned på 1 KP, hvis der bliver brugt evnen "Snigdrab" på dig.

Krav: Niveau 4 af evnen "Årvågenhed"

Erhvervsevner

Fremmede Skriftsprog

Du kan læse og skrive andre racers skriftsprog. Alle karakterer kan læse deres eget sprog (medmindre man ikke synes at det passer til sin karakter), men med denne evne, kan man også læse andre racers skriftsprog. Når du vælger denne evne, må du tage to sprog, som du ikke allerede har.

Der findes følgende sprog: Elvisk, gobsk, mensch, dvæsk og sortelvisk.

Hvis der ikke bliver uddybet, hvilket skriftsprog der bliver brugt, står teksten på det der hedder Alsprog, som alle kan læse.

Note: Kan købes flere gange.

Historiker

Du kan gå til en SV og høre historier som din karakter kender til. Dette kan af og til være en stor hjælp til at få en løsning på plottet. Uden denne evne, kender karakterer kun til den viden man kan finde på hjemmesiden, i regelsættet eller i spil.

Madsamler

Ved at rollespille at du samler mad, kan du optjene madkort. Dette kan f.eks. gøres ved at samle bær, gå på jagt eller at passe sin mark. Uanset hvordan du gør det, tager det 15 minutter per kort, og du kan f.eks. ikke samle 2 madkort på 30 min.

Note: En mark skal være en ryddet plads på mindst 3 x 3 meter. Madkort udleveres ved ressourceudleveringen.

Smedning

Du kan reparere ødelagte skjolde og lave låse. Det tager 5 minutter per genstand, du vil reparere eller lave. Se evt. afsnittet om låse under Mure- og portekapitlet i Regelsættet.

Du kan også lave nye nøgler til en allerede eksisterende lås. Til det skal du bruge både selve låsen og en af nøglerne til den. Dette tager også 5 minutters arbejde.

Ritning

Du kan smede magiske låse. Dette kræver låsen, du vil arbejde på, og at du arbejder på den i 15 minutter.

Du kan også overføre magi til andre genstande. Det kræver mindst én magibruger og 15 minutters arbejde at overføre en magi til en genstand. I løbet af de 15 minutter skal du og magibrugeren (dette kan være dig selv) arbejde ved genstanden hele tiden. Til sidst kaster magibrugeren sin magi på genstanden. Bagefter kontakter i en SV.

Krav: Evnen "Smedning".

Urtekoger

Du kan blande urtekort sammen for at lave urtekort af højere grad. Specifikt kan du blande to blade til en salve. Du kan også blande tre blade eller en salve og et blad, for at lave en bryg. Du kan også prøve at finde på dine egne drikke, dog skal du kontakte en SV for dette.

Krav: Evnen "Urtesamler"

Note: Urtekort udleveres i ressourceudleveringen. Reglerne for urtesystemet, inklusive urtekortenes effekter, kan findes i Regelsættet. Du skal rollespille at du blander urterne sammen, for eksempel ved at koge dem i en lille gryde eller blander dem med en morter og støder.

Urtesamler: Sindeblad, Solblad, Kropsblad eller Måneblad

Ved at rollespille, at du samler eller leder efter urter, kan du samle magiske urter med forskellige spileffekter. Dette tager 15 minutter at gøre og du kan kun samle ét blad af gangen, altså kan du ikke gå og samle i 30 minutter og så få udleveret 2 urtekort.

Note: Urtekort udleveres i ressourceudleveringen.

Reglerne for urtesystemet, inklusive urtekortenes effekter, kan findes i Regelsættet. Hver gang du tager evnen, skal du vælge ét af de fire blade, som du lærer at samle, det vil sige at du kan tage denne evne op til fire gange.

Krav: Evnen "Urtevidenskab".

Urtevidenskab

Du kan åbne og læse urtekort, uden at blive ramt af deres effekt. Det vil sige at du kan finde ud af hvad et urtekort gør uden at bruge det.

Note: Reglerne for urtesystemet, inklusive urtekortenes effekter, kan findes i Regelsættet.