

# ***Hovedregelsæt***

*- Krieger, tyv og jæger*

## **Indhold**

Velkommen .....	2
Ordbog .....	3
Ingame og offgame .....	3
Opstart af karakter .....	3
Kostume krav og fuldt kostume .....	3
BG .....	3
Racer og race bonus .....	4
Kamp .....	4
Døds regler .....	4
Våben regler .....	5
Skjolde .....	5
Rustnings regler .....	5
Magi og alkymi regler .....	6
Magisk RP .....	6
Skjolde og magi .....	6
Magiske skriftruller .....	6
Magi typer .....	6
Alkymi typer .....	6
Ressource regler .....	6
Evne beskrivelser .....	7
Evner og modevner .....	7
Beskrivelse af magier og magiske effekter .....	10
Oversigt over valgfrie evner for kriger, tyv og jæger .....	11
Kriger karakterark .....	132
Tyve karakterark .....	133
Jæger karakterark .....	144

## **Velkommen**

Velkommen til Lyng Rollespils regelsæt. Regelsættet vil fortælle om de regler, som er i rollespillet, som spilles torsdag aften på Lyng fritidscenter. Regelsættet er et kampagneregelsæt. Det betyder, at ens karakter kan blive stærkere jo længere tid, man spiller på den. Der vil være visse uskrevne regler, som man vil støde på ude i rollespillet. Reglerne, skrevne som uskrevne, lærer man kun ved at være en del af rollespillet og læse regelsættet. Til andre arrangementer bruger vi ofte dette regelsæt med udvidelser eller lidt ændrede regler.

En god rollespiller, er en spiller, der gør det sjovt og spændende for andre end sig selv.

God fornøjelse.

Spil ledelsen, personale og frivillige

## **Ordbog**

**Profession:** Det er en "sti" eller "levevej" man vælger. Eksempelvis kriger, tyv, præst, osv.

**Karakterark:** Det papir, der fortæller, hvem man er og hvad man kan, i rollespillet.

**Evner:** Det, som definerer, hvad ens karakter kan i spillet.

**LP:** Livs point, der beskriver karakterens fysiske udholdenhed.

**RP:** Rustnings point, der beskriver en rustnings beskyttelsesværdi.

**BG:** Baggrundshistorien er et resume, som fortæller, hvem karakteren er.

**EP:** Erfarings point, som optjenes i løbet af spillet og bruges til at købe evner for.

**Mana:** Dette er den energi, man bruger for at kaste magi.

**Ingame:** Når man er med i rollespillet og spiller sin karakter/rolle.

**Offgame:** Når man ikke er med i rollespillet. Det viser man ved at lægge sin hånd oven på hovedet.

**SL /GM:** Spilleleder/Gamemaster, der styrer de overordnede rammer og begivenheder for spillet.

**NPC:** Non-Player-Character og betyder ikke-spilbar-karakter og er spillere, der hjælper SL.

**SG:** Spil genstand, som man kan købe, sælge eller stjæle inde i spillet. Der vil være et SG-mærke på en sådan genstand eller det kan være en ressource, der bruges i spillet, såsom penge, metal, dyr og urter/svampe.

## **Ingame og offgame**

Bevæger man sig i spilområdet i kostume, eller et våben, er man en del af spillet. Man kan dog altid træde ud af spillet. Dette gøres ved at lægge en hånd på hovedet, men vi opfordre til at gå offgame så diskret som muligt, således at det ikke forstyrrer andre spillere.

## **Opstart af karakter**

Når man starter sin karakter skal man vælge, *race* og *profession*. Profession betyder om man er kriger, jæger, tyv osv. Race betyder om man er elver, menneske, osv.

Til hver profession hører et *karakterark*. På det kan man se, hvilke evner man kan få og hvor højt i niveau man kan komme. En evne kan hæves over det højeste niveau spilleren kan få ved hjælp af magi m.m.

Alle professioner har nederst på karakterarket plads til 4 valgfrie evner, som man kan vælge ud fra skemaerne over valgfrie evner.

## **Kostume krav og fuldt kostume**

For at deltage i rollespillet er der ikke fastsat en standart for, hvordan et kostume skal se ud. Nogle roller og niv i evner kræver dog et fuldt kostume, det vil da fremgå af oversigterne.

Et fuldt kostume indebærer som minimum rollespilsbukser og rollespilsbluse, samt et bælte m.m.

En kreativ tilgang til kostumet opmuntres, men ofte skal man kunne kende en mager eller præst ved blot at se på ham, og ikke være i tvivl om hans profession.

## **BG**

En BG kan udløse bonus EP, eller evner man normalt ikke ville have adgang til, på sit karakterark.

En BG skal godkendes af SL. Hvordan man gør og en vejledning finder man på Hjemmesiden under *Torsdagsrollespillet - kontakt til spilledelsen og BGér*

Når en BG er godkendt af SL, sammensætter de et karakterark på baggrund af spillerens BG, evne ønsker og kostume.

## Racer og race bonus

Alle racer starter med 16 EP + race bonus, hvis man har fuldt kostume på.

Hvis man ikke har et fuldt kostume, får man 14 EP fra start

Racer	Race bonus	Krav	Restriktioner	Start LP	Start Sprog
Menneske	-	-	-	5 LP	Talansk
Thulding	Skjold og 1 hånds våben	-	Mager og præst kræver SL tilladelse.	5 LP	Talansk
Elver	+2 Mana. Viljestyrke niv 1. Læse og skrive Elvisk.	Elverører (latex eller pakketape)	-	5 LP	Elvisk
Sort Elver	+2 Mana. Viljestyrke niv 1. Opmærksomhed niv 1.	Sorte i huden	-	5 LP	Elvisk
Dværg	Viljestyrke niv 1. Minedrift niv 1.	Skæg og evt. pude til maven	-	6 LP	Dværg
Ork	Håndgemæng niv 1.	Mørkegrønne i huden	Kan ikke være mager eller præst. Kan ikke bruge skriftruller.	7 LP	Sortisk
Goblin	Opmærksomhed niv 3.	Lysegrønne med en rød streg på næsen	Kan ikke være præst.	5 LP	Sortisk

## Kamp

Kamp i live rollespil er en fysisk aktivitet, og det kan være kaotisk, så det kan godt gøre lidt ondt. Kampen foregår ved at slå hinanden med gaffa-/latexvåben. Man har et antal livspoint (LP), der symboliserer, hvor meget skade man kan tage før man er *dødeligt såret*. Derudover kan man have rustning på, som giver RP. Forskellige våben, kan give forskellig skade. Når man slår folk og rammer, siger man, hvor meget skade man giver, hvis man giver mere eller mindre skade end hvad der er normalt for våbnet.

Man slår ikke efter hoved, hals, skridt og aldrig så hårdt at det gør rigtigt ondt. Sker det alligevel, så er man forpligtet til, at tjekke om vedkommende er ok og få sagt undskyld.

## Døds regler

Når ens karakter går på 0 LP er man *dødeligt såret*. Det betyder at man lægger sig på jorden og er bevidstløs, dog har man chancen for at nogen *genopliver* en. Man befinder sig i denne tilstand i 10 min. Efter 10 min vågner man op, men er stadig dødeligt såret, og kan ikke bruge nogle evner eller våben. Man kan dog slæbe sig til en læge eller anden hjælp samt drikke potions. Denne tilstand er man i indtil man har modtaget lægehjælp, eller til næste spilgang.

Ønsker man at udplotte en karakter, gøres dette tydeligt. Herefter går begge parter til SL som stadfæster ud plotningen.

Hvis man bliver dødeligt såret under større slag er det i orden, med hånden på hoved, at bevæge sig væk fra midten af slagmarken og lægge sig igen. Dette gøres af sikkerhedsmæssigt hensyn, så længe de andre kæmper videre.

Man må ikke ligge sig ned og lade som om man er død i kamp, fordi det vil bevirke at spillerne vil slå på døende spillere for at sikre sig, at de er døde.

Når man rammer 0 LP er man hårdt såret og behøver lægehjælp. Dette er man indtil man modtager læge hjælp. Den sårede kan kravle, humpe eller slæbe sig afsted. så længe man er på 0 LP kan man intet.

Ønsker man at udplotte en karakter, gøres dette tydeligt. Herefter går bægge parter til SL som stadfæster udplotningen.

## Våben regler

Det er altid SL, arrangører eller udpegede folk, der bestemmer om et våben er godkendt eller ej. Alle våben skal efterses inden spilstart. Det gælder selvom det har været godkendt før. Bliver våbenet ikke godkendt, inddrages det til spillet er slut.

Kastevåben skal være uden fast kerne og pile må ikke være hjemmelavede og Der må ikke skydes med bue efter mørkets frembrud af sikkerhedsmæssige årsager.

Våben af mærket Calimacil bliver ikke godkendt.

Våben	Max længde ca.	Skade
1 håndsvåben	Fra navle og ned	2 LP
2 håndsvåben	Fra hagen og ned	3 LP
Bue	Max 25 pund	3 LP
Kastevåben	Fra albue til håndled	2 LP
Kniv/ improviseret våben	Fra albue til knyttet hånd	1 LP
Spyd/Hellebard (2 håndsvåben)	20 cm over hovedet	2 LP
Stav (2 håndsvåben)	10 cm over hovedet	1 LP

## Skjolde

Alle skjolde skal, ligesom våben, efterses inden spilstart. Vi godkender rundskjolde op til 80 cm i diameter, samt almindelige trekantede skjolde op til 60x100 cm. Spilleren skal være i stand til at holde skjoldet i strakt arm i mindst 30 sek.

## Rustnings regler

En spiller kan tage rustning på for at få en bedre beskyttelse. Når en spiller tager rustning på beskytter rustningen med sine Rustningspoint (RP).

Når en spiller har RP og tager skade vil spilleren miste RP før sine LP, fordi rustningen beskytter ham. Dette gælder også, hvis man bliver ramt hvor rustningen ikke dækker!

RP beskytter spilleren mod magisk skade. Efter at en rustningen mister RP, skal den repareres af en smed for at få RP igen. Rustningen får ikke RP tilbage mellem spilgange.

Man kan tage flere stykker rustning på og dermed ligge alle RP fra alle rustningsstykkerne sammen. Det gælder dog ikke, hvis det er samme rustningstype på samme kropsdel.

For at få RP fra arme og ben skal begge ens arme eller ben have rustning på.

Rustningstype	Slagkofte Gratis for alle	Læderrustning Evne	Ringbrynje	Pladerustning
RP krop	2	3	4	5
RP Hoved, Arme og Ben	-	1	2	3

**Eks.** En spiller tager en ringbrynje på, der dækker kroppen og begge arme. Derfor får spilleren 6 RP, da rustningen giver 4 RP for kroppen og 2 for begge arme.

## ***Magi og alkymi regler***

Først og fremmest skal det siges at magi er svært at spille på. Det er en fælles opgave mellem dem, der spiller magibrugere og dem, som bliver ramt.

Det er dog altid magi spillerens ansvar at sikre, at den magi der kastes kan forstås, Så modparten kan spille efter det.

Magiske effekter holder hele spilgangen ud, medmindre andet står skrevet for effekten.

Magiske effekter der hæver den samme evne kan ikke lægges sammen.

Man kan ikke lægge bånd af samme farve oven på hinanden. Hverken på personer eller våben.

Man kan dog godt have et armbånd på personen og et på våbnet.

Man kan ikke have virkningen af mere end en velsignelse m.m. på sig af gangen.

Det er kun apotekeren, som ejer en urtehave, der kan plukke urterne

### ***Magisk RP***

Man kan godt få magiske RP selvom man ikke har rustning på. Man mister altid de magisk RP først.

### ***Skjolde og magi***

Hvis et skjold bliver ramt af en markør-magi bliver bæreren ikke ramt af magien og der sker ikke noget med skjoldet.

### ***Magiske skriftruller***

Man bruger en magisk skriftrulle ved at læse magiordene højt og rive den i stykker. Hvis magien er en markørmagi og man ikke har nogen risposer, kan man kaste den som en berøringsmagi.

### ***Magi typer***

**Berørings magi:** Kasteren skal røre målet for at påvirke ham med magi.

**Pege magi:** Kasteren peger på målet, som bliver ramt af magien.

**Markør magi:** Kasteren kaster en rispose og den som bliver ramt, bliver påvirket af magien.

**Skjold magi:** Blåt eller rødt bånd om armen.

**Murmagi:** En markering på op til 5 meter med synligt reb.

**Aura magi:** Rammer altid kasteren selv og er markeret med 1 rød lodret streg under hvert øje.

**Magisk våben:** Hvidt eller orange stofbånd om våbnet.

### ***Alkymi typer***

**Eliksirer:** Drikke med positive virkning.

**Gifte:** Drikke med negativ virkning.

**Salver:** Noget man smører på våben. Markeres med orange bånd.

**Grenader:** Skal forestille en glasflaske, men er i rollespillet en rispose markør, man kaster.

### ***Ressource regler***

Alle kan udvinde metaller i minen og samle urter og svampe som er i spil.

Har man en af evnerne jage, mark, minedrift, urtegning eller urtesamling, så kan man få udleveret ressourcer i starten af hver spilgang. Spillere med *Jage* eller *Urtesamling* kan 1 gang hver spilgang bruge 15 min på at jage eller samle urter ude i området. **Inden man starter går man til SL.**

Man udvinder metaller ved at gå ned i minen og går offgame op til SL og siger man er i minen.

Efter 15 min får man udleveret sit udbytte og går offgame ned i minen igen og går derfra ingame.

Ressourcer skal afleveres til SL i slutningen af spilgangene. Som så udlevere dem igen næste spilgang. Handelshuse, smedjer og lignende kan opbevare ressourcer efter aftale med SL.

## ***Evnebeskrivelser***

### ***Evner og modevner***

Der er evner i regelsættet, som bruges imod andre spillere. Disse evner har en modevne. Tyve evnerne bestjæle, snigmord og bonk, har modevnen opmærksomhed. Nogle magier har modevnen viljestyrke.

Ved lighed i evnerne vinder forsvareren altid

**Eks.** En præst råber, mens han peger på en person: "*Naliss'ra lad ham frygte mig. FRYGT 3, - løb væk i 15 sekunder*". Hvis den magien, bliver kastet på, har viljestyrke 3, 4 eller 5 modstår han magien. Hvis han har viljestyrke 1 eller 2 bliver han ramt af magien.

### ***Bestjæle***

Evnen til at stjæle fra andre. Dette gøres ved at lægge hånden på en persons skulder og sige sit niveau i *bestjæle*. Ofret siger sit niveau i opmærksomhed. Hvis det lykkedes går man diskret off-game og ofret viser alle sine ingame genstande til tyven. Man skal ikke udlevere ting, som er ens egne, men typisk de penge man bruger i spillet, SG genstande osv. Hvis andre står i nærheden og opdager at man lægger hånden på skulderen, så har de opdaget, at man er ved at stjæle fra vedkommende.

### ***Bonk og Snigmord***

Bonk er evnen til at slå andre bevidstløse og snigmord er evnen til snigmyrde andre. Modevnen er opmærksomhed. Man skal udføre angrebet bagfra og fremsige evnen man bruger, samt sit niveau i bonk eller snigmord, hvorefter modparten fremsiger sit niveau i opmærksomhed.

Evnen kan ikke bruges imod personer der er i kamp.

### ***Bonk***

Lykkedes man i at bonke ofret, bliver ofret slået ud i 5 minutter og mister hukommelsen fra 1 minut inden han blev bonket. Tager ofret skade, mens han er bevidstløs, vågner han op igen.

Man kan ikke bonkes hvis man har hjelm på.

### ***Snigmord***

Lykkedes snigmordet, ignorerer angrebet ofrets RP (rustningen tager ikke skade) og han går direkte på 0 LP og er døende. Bliver angrebet derimod opdaget, tager ofret ingen skade. Man kan kun snigmyrde med knive!

### ***Dirke lås***

Evnen til at åbne en lås uden nøgle. For at bruge denne evne, skal man bruge dirkeværktøj, som ingame minimum er en rulle malertape. Når man har dirket en lås påsættes malertapen og låsen skal repareres af en smed for at virke igen. Det tager 15 sekunder at dirke en lås.

### ***Forhør***

Evnen til at få en person til at sige noget, som de ikke har lyst til. Modevnen er viljestyrke. Hvis det lykkes at forhøre én person, kan man stille spørgsmål, som han skal svare sandt på efter bedste evne.

### ***Helbrede***

Evnen til at helbrede sår. Evnen heler 1 LP pr. niveau. Lægen tager 5 min om at ligge bandagen og bliver lægen afbrudt, skal han starte forfra. Man bliver først helet efter de 5 minutter. Evnen kan ikke bruges på døende personer. **Krav:** Hvide bandagerne som skal vær synligt anlagt.



### **Håndgemæng**

Håndgemæng er kamp uden brug af våben. Når man bruger håndgemæng imod en anden, så laver man en lille showkamp og den med højest håndgemæng vinder og slår så den anden ud. Taberen tager 1 LP i skade, falder til jorden. Ved lighed i håndgemæng tager begge skade, men kan godt kæmpe. Man kan ikke benytte håndgemæng hvis personen har trukket våben.

### **Identificere magi**

Evnen til at identificerer magiske genstande. Kontakt SL efter brug af denne evne. Man kan identificere magiske genstande i samme niv. som man har i *identificer magi*.

### **Jage**

Evnen til at nedlægge dyr ved hjælp af en bue. Man får udleveret bytte i starten af hver spilgang. Spillere med *Jage* kan yderligere 1 gang hver spilgang bruge 15 min på at jage ude i skoven. Derefter går man til SL og siger man har været ude og jage, hvorefter man vil få udleveret udbyttet baseret på ens evner.

### **Kamp med 2 våben**

Evnen til at kæmpe med to 1-håndsvåben.

### **Kontakt underverdenen**

At kunne tage kontakt til underverdenen (spilles af SL) Her kan man forsøge at købe og sælge genstande, få opgaver, udlove dusører osv. **Krav:** Fuldt kostume.

### **Læse og skrive sprog**

Hvert niveau gør at man kan læse og skrive et af følgende sprog, talansisk, elvisk, dværg og sortisk.

### **Mark**

Evnen til at dyrke en mark. En mark giver korn, som udleveres ved spilstart. Det kræver, at man markerer en mark med reb eller kraftig snor, som minimum 2x2 meter. Er marken flot lavet, kan der, til tider, forekomme mere korn på marken.

Det er kun bonden, som ejer marken, der kan høste kornet!

### **Minedrift**

Evnen til at udvinde metaller mere effektivt.

### **Opmærksomhed**

Evnen til at modstå bestjæle, bonk og snigmord.

### **Skovskjul**

Evnen til at gemme sig i naturen. Virker kun i skov. Man kan 3 gange hvert scenarie, når man ikke er synlig for andre, læne sig tæt op af et træ og holde en hånd på hovedet. Derefter kan andre ikke se en. Hvis man bevæger sig væk fra træet ophæves evnen. **Krav:** Fuldt kostume.

### **Stabilisere**

Evnen gør, at man kan stabilisere en døende person. Man kan stabilisere en person af gangen per niveau, så længe de alle er inde for en arms bredde. Når stabiliseringen begynder, Bliver de 15 minutter sat på pause, så længe behandlingen står på. Hvis behandlingen bliver afbrudt, så vil man igen blive *dødeligt såret* og forsætter med at være såret i den tid man har tilbage.

### **Tale sprog**

Hvert niveau gør at man kan tale et af følgende sprog, talansisk, elvisk, dværg og sortisk.

### **Udholdenhed**

Hvert niveau øger ens LP med 1.

### **Urtesamling**

Evnen til at samle urter og svampe mere effektivt. Man kan få udleveret urter og svampe i starten af hver spilgang. Spillere med urtesamling kan yderligere 1 gang hver spilgang bruge 15 min på at samle urter ude i området. Derefter går man til SL.

### **Viljestyrke**

Viljestyrke symboliserer, hvor viljestærk din karakter er. Det er en modevne til nogle "magier" og evner.

### **Våbenmester**

#### **1-håndsvåben**

Man skader 3 med 1-håndsvåben.

**Restriktion:** Kæmper man med to 1-håndsvåben, er det *KUN* det ene der får bonussen.

**Krav:** Fuldt kostume.

#### **2-håndsvåben**

3 gange hvert scenarie kan man bruge evnen til at kaste *vælt* på en person man skader, eller *destruer skjold* på et skjold man rammer, med et 2-håndssværd.

**Krav:** Fuldt kostume.

#### **Bue**

3 gange hvert scenarie kan bruge evnen for at kaste *hold person* på en person man skader med en bue.

**Krav:** Fuldt kostume.

#### **Kastevåben**

3 gange hvert scenarie kan man bruge evnen for at kaste *smerte* på en person man skader med et kastevåben.

**Krav:** Fuldt kostume.

#### **Kniv**

Man skader 2 med Knive.

**Krav:** Fuldt kostume.

#### **Skjold**

Spillerens eget skjold giver 4 RP så længe han bærer det på armen, som om det var et stykke rustning. Mister skjoldet dets RP, kan en smed reparere skjoldet for at det får dets RP igen.

Skjoldet kan stadig bruges selvom dets RP er mistet.

**Krav:** Fuldt kostume.

#### **Spyd og hellebard**

3 gange hvert scenarie kan man bruge evnen for at kaste *smerte* på en person man skader med et spyd eller en hellebard.

**Krav:** Fuldt kostume.

## ***Beskrivelse af magier og magiske effekter***

**X** står for magibrugerens niv i viljestyrke

### ***Befale X***

Mageren fremsiger et ord eller kort sætning, som man skal forsøge at udføre efter bedste **evne i 15 min.**

### ***Charmere X***

Målet opfatter kasteren som en af sin bedste ven i 5 min.

### ***Destruer skjold/våben***

Skjoldet eller våbnet, der bliver peget på går i stykker og skal repareres før det kan bruges igen. Dette gælder også magiske våben og skjolde.

### ***Dræn Styrke***

Målet falder til jorden og kan ikke gøre noget i 30 sekunder.

### ***Forstene***

Målet kan ikke bevæge sig og kan ikke tage skade eller påvirkes af magi, på nær af ophæve magi i 10 sekunder.

### ***Frygt X***

Målet løber væk fra kasteren, så hurtigt han kan, i 15 sek.

### ***Hold Person***

Målet kan ikke flytte sine fødder i 10 sek.

### ***Ophæve Magi***

Ophæver 1 nævnt magisk effekt på målet, alle magiske effekter på målet, dog ophæver den ikke magiske effekter på genstande.

### ***Opvarme våben***

Våbnet skal ligge på jorden og kan ikke anvendes i 10 sek. Hvis våbnet ikke bør ligges ned, eks. Ved et markslag skal våben på letteste vis fjernes fra spil.

### ***Paralyse***

Målet kan ikke bevæge sig i 5 sek.

### ***Smerte***

Målet har så ondt, at han ikke kan løbe eller slås i 10 sek., men kan blokere angreb for at forsvare sig selv.

### ***Søvn X***

Målet bliver bevidstløs i 30 sek. eller indtil han tager skade. Kan ikke bruges i kamp.

### ***Usynlighed***

Man kan ikke se usynlige personer eller gå ind i dem. Usynlighed bliver ophævet i det man tydeligt påvirker objekter (døre eller tager ting), hvis man larmer eller hvis man går i kamp. Markeres ved at man tydeligt holder et stykke gult bånd i en knyttet hånd, hævet over hovedet.

### ***Vælt***

Målet skal gå 2-3 skridt tilbage og lægge sig helt ned før han kan rejse sig igen.

## Oversigt over valgfrie evner for kriger, tyv og jæger

Hvis en evne både findes på karakter arket og i de *valgfrie evner* ligges de to evners niveauer sammen.

**Eks.** en tyv med evnen Bestjæle 5 i sine almindelige evner, kan vælge at tilkøbe sig adgang til yderligere 5 niveauer i valgfrie evner. Dermed kan han opnå Bestjæle niv. 10

<i>Kriger</i>		
<i>Evne</i>	<i>Niveau</i>	<i>EP pris</i>
Bestjæle	4	4
Bonk og snigmord	4	4
Dirke lås	4	2
Forhør	2	4
Helbrede	2	4
Identificer magi	1	4
Jage	2	4
Kontakt underverdenen	-	10
<small>Krav: Fuldt kostume</small>		
Mark	2	4
Minedrift	2	4
Smedefærdighed	-	4
Stabilisere	2	3
Udholdenhed	2	4
Urtesamling	2	4

<i>Tyv</i>		
<i>Evne</i>	<i>Niveau</i>	<i>EP pris</i>
Bestjæle	4	4
Bonk og snigmord	4	4
Forhør	2	4
Helbrede	2	4
Identificer magi	1	4
Mark	2	4
Minedrift	2	4
Smedefærdighed	-	4
Stabilisere	2	3
Udholdenhed	2	4
Urtesamling	2	4
Ringbrynje	-	6

<i>Jæger</i>		
<i>Evne</i>	<i>Niveau</i>	<i>EP pris</i>
Bestjæle	4	4
Bonk og snigmord	4	4
Dirke lås	4	2
Forhør	2	4
Helbrede	2	4
Identificer magi	1	4
Mark	2	4
Minedrift	2	4
Stabilisere	2	3
Ringbrynje	-	6
Alkymi	1	10
<small>Krav: Fuldt kostume</small>		
Våbenmester	1	10
<small>Krav: Fuldt kostume</small>		
Våbenmester	1	10
<small>Krav: Fuldt kostume</small>		

<b>Kriger Karakterark</b>												
Hjemmeside: <a href="http://www.lyngrollespil.dk">www.lyngrollespil.dk</a> .												
<b>Navn:</b>						<b>Karakternavn:</b>						
<b>Race:</b>				<b>LP:</b>			<b>Startdato:</b>					
<b>Generelle Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau:</b>									
Håndgemæng	3											
Opmærksomhed	3											
Viljestyrke	6							<b>Kendte Sprog:</b>				
Talesprog	2	X										
Læse & skrive sprog	2											
<b>Professions Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau:</b>						<b>Notater:</b>			
Udholdenhed	4	X										
Forhør	4											
Læderrustning	4											Kan bruge Kniv, Stav og Improviseret våben. Kan bruge alle armskinner.
Ringbrynje	6											
Pladerustning <small>Krav: Fuldt kostume</small>	8											
Våbenmester: <small>Krav: Fuldt kostume</small>	10											
Våbenmester: <small>Krav: Fuldt kostume</small>	10											
Våbenmester: <small>Krav: Fuldt kostume</small>	10											
Våbenmester: <small>Krav: Fuldt kostume</small>	10											
Våbenmester: <small>Krav: Fuldt kostume</small>	10											
<b>Våben Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau:</b>									
1-håndsvåben	4											
2-håndsvåben	4											
Spyd & hellebard	4											
Skjold	4											
Kastevåben	4											
Bue	4											
Kamp med 2 våben <small>Krav: 1-håndsvåben</small>	4											
<b>Valgfrie Evner</b>		<b>EP Pris</b>										

<b>Tyv Karakterark</b>											
Hjemmeside: <a href="http://www.lyngrollespil.dk">www.lyngrollespil.dk</a> .											
<b>Navn:</b>						<b>Karakternavn:</b>					
<b>Race:</b>				<b>LP:</b>				<b>Startdato:</b>			
<b>Generelle Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau:</b>								
Opmærksomhed	3	X									
Håndgemæng	3										
Viljestyrke	6							<b>Kendte Sprog:</b>			
Tale sprog	2	X									
Læse & skrive sprog	2										
<b>Professions Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau</b>						<b>Notater:</b>		
Bestjæle	4								Kan bruge Kniv, Stav og Improviseret våben. Kan bruge alle armskinner.		
Bonk & snigmord	4										
Dirke lås	3	X									
Forhør	4										
Jage	4										
Læderrustning	4										
Kontakt underverdenen <small>Krav: Fuldt Kostume</small>	10										
<b>Våben Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau</b>								
1-håndsvåben	4										
Bue	4										
Kastevåben	4										
Kamp med 2 våben <small>Krav: 1-håndsvåben</small>	4										
<b>Valgfrie Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau</b>								

<b>Jæger Karakterark</b>												
Hjemmeside: <a href="http://www.lyngrollespil.dk">www.lyngrollespil.dk</a> .												
<b>Navn:</b>						<b>Karakternavn:</b>						
<b>Race:</b>				<b>LP:</b>				<b>Startdato:</b>				
<b>Generelle Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau:</b>									
Opmærksomhed	3	X										
Håndgemæng	3											
Viljestyrke	6							<b>Kendte Sprog:</b>				
Tale sprog	2	X										
Læse & skrive sprog	2											
<b>Professions Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau</b>						<b>Notater:</b>			
Udholdenhed	4							Kan bruge Kniv, Stav og Improviseret våben. Kan bruge alle armskinner.				
Jage	4											
Urtesamling	4											
Læderrustning	4											
Skovskjul <small>Krav: Fuldt kostume</small>	10											
Våbenmester: Bue <small>Krav: Fuldt kostume</small>	10											
Kontakt Underverdenen <small>Krav: Fuldt kostume</small>	10											
<b>Våben Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau</b>									
1-håndsvåben	4											
Bue	4											
Kastevåben	4											
Spyd & hellebard	4											
Kamp med 2 våben <small>Krav: 1-håndsvåben</small>	4											
<b>Valgfrie Evner</b>		<b>EP Pris</b>	<b>Niveau</b>									