



<b>KRIMINELLE EVNER</b> .....	<b>3</b>
<b>Lommetyveri (max. 5 niveauer)</b> .....	<b>3</b>
Niveauer.....	4
Udbytte.....	4
<b>Dirke Låse (max. 5 niveauer)</b> .....	<b>4</b>
Forfalske dokument.....	6
<b>Forklædning (max. 5 niveauer )</b> .....	<b>6</b>
<b>Udåd (max. 5 niveauer)</b> .....	<b>7</b>
Niveau 1 : Skjul våben.....	8
Niveau 2 : Giftvåben.....	8
Niveau 3 : Bonk.....	9
Niveau 4 : Skyggeskjul.....	10
Niveau 5 : Snigmord.....	10

# KRIMINELLE EVNER

Kriminelle er folk som tyve, røvere og lejermordere, der udfører kriminelle handlinger for at opnå deres mål, selv om deres motiv også kan være at hjælpe andre eller fordi de gør det af nød. Disse folk bevæger sig i det skjulte og gør sjældent meget væsen ud af sig. Deres branche er farlig hvis de bliver opdaget, men kan være yderst lukrativ, hvis de ikke bliver fanget. Det er ikke kriminelt at besidde disse evner, men at bruge dem mod andre er en helt anden sag.

## Lommetyveri (max. 5 niveauer)

For at stjæle værdigenstande fra en anden spiller, som ikke er bevidstløs eller døde, skal du bruge evnen "Lommetyveri".

Når du køber denne evne, får du udleveret et sæt med op til 5 klemmer, med det samme nummer på hver.

Nummeret på klemmerne fungerer som din hemmelige tyve-identitet i det pågældende LV og kan afsløre din karakters identitet, hvis du ikke passer på!

Dette nummer vil ikke nødvendigvis være det samme til hvert LV.

Lommetyveri fungerer ved, at tyven ubemærket fastsætter en udleveret træ-klemme på et offer tøj eller 3 klemmer på en artefakt eller plot genstand, hvor vedkommende eller andre vil opdage den og tyven må kun sætte 1 af sine klemmer på samme person ad gangen. En person kan godt have flere klemmer fra forskellige lommetyve (forskellige numre) på en gang.

Hvis offeret ikke opdager klemmen og f.eks. uforvarende kommer til at skrabe den af på en bænk, vil lommetyveri-forsøget være mislykket, hvorefter tyven kan samle sin klemme op igen.

Når offeret opdager, at der sidder en klemme på vedkommende, skal personen gå hen til Lad Vide og aflevere byttet **og klemmen** i en særlig mulepose som bærer det samme tal som. Dette skal ske **før eller under** næstkommende åbningstid på Markedspladsen.

Udover byttet må offeret gerne lægge breve, småting, fjer og lignende i muleposen. De eneste regler er, at tingene skal kunne være i den lukkede mulepose, samt at tingene **ikke** må være våde.

**Efter** åbningstiden er forbi og **indtil** næste åbningstid, kan lommetyven åbne muleposen med det nummer der matcher sin klemme og tage byttet samt klemmerne igen. -Hvis det bliver opdaget at man sætter en klemme på en person, også af andre end offeret selv, så er man afsløret, skal vise sit klemme og man skal derefter tage sin klemme tilbage uden bytte. Den, som afslører tyven, må se nummeret på tyvens klemme og vil dermed vide hvem tyven er!

Overleveres tyven til eller fanges af Vogterne, kan disse tage 1 af klemmernes, som de vil opbevare og indlevere i muleposen næste dag **efter** dagens første åbningstid. Vogterne må gerne se nummeret på klemmen. Yderligere straf er op til Vogterne.

Udover dette gælder følgende regler for klemmer :

- En klemme skal placeres et sted på offeret, hvor det efterfølgende kan blive opdaget af offeret eller andre
- En Mestertyvsklemme giver det dobbelte i udbytte
- En Mestertyvsklemme tæller dobbelt, når der skal stjæles artefakter el plot genstand
- Mistes en klemme, kan en ny udleveres i arrangør-gården, men der skal ofte være et godt argument, før der laves en ny og det kan ikke forventes, at den bliver lavet med det samme.
- Klemmer kan kun tages fra tyve af Vogterne

## Niveauer

- Niveau 1: 1 klemme udleveres ved starten af hvert LV
- Niveau 2: 2 klemme udleveres ved starten af hvert LV
- Niveau 3: 3 klemme udleveres ved starten af hvert LV  
Mulighed for at stjæle artefakter og plot genstande
- Niveau 4: 4 klemme udleveres ved starten af hvert LV
- Niveau 5: 4 klemme og en Mestertyvsklemme udleveres ved starten af hvert LV

## Udbytte

En klemme giver **en** af følgende :

- 20 Korint
- 2 Komponenter
- 10 Korint og 1 komponent
- 1 smedekomponent
- 1 alkymiseddel

Tre klemmer på en artefakt/plot genstand giver genstanden

**Bemærk:** Er man offer for et lommetyveri **skal** man så vidt det er muligt forsøge at betale udbyttet. Hvis man stadig er i den uheldige situation, at man ikke kan skaffe Korint og/eller komponenter nok skal man som det mindste lægge klemmen tilbage i den tilhørende mulepose. Det er **kun** et offer for lommetyveri der kan lægge ting i den tilhørende mulepose.

## Dirke Låse (max. 5 niveauer)

**Kræver genstand:** Dirkesæt

Denne evne giver dig mulighed for at dirke låse op. Da låse ikke har et fast niveau men en styrke, som man skal overstige for at kunne dirke låsen op, vil hvert niveau forlænge tiden det tager at dirke en given lås op. For hvert niveau kan du dirke en given styrke op pr. 10. sekund og du skal rollespille at du dirker låsen op for at det virker:

- Niveau 1: Dirke 1 styrke op pr. 10 sekund.
- Niveau 2: Dirke 2 styrke op pr. 10 sekund.
- Niveau 3: Dirke 3 styrke op pr. 10 sekund.
- Niveau 4: Dirke 3 styrke op pr. 10 sekund, samt fjerne mekaniske fælder på låse.
- Niveau 5: Dirke 3 styrke op pr. 10 sekund, samt fjerne magiske låse og magiske fælder specifikt på låse. Kan også åbne en Teknomagikers "Blodlås" ved, at bruge et af sine egne blodkort.

På niveau 4 kan du udover at dirke låse op også fjerne mekaniske fælder som sidder på låsen. Disse er lavet af smeden og er **ikke** magiske fælder. Du skal bruge 10 sekunder for **hver skade** som fælden ellers vil give dig for at fjerne den. Dette betyder, at du kan springe noget af tiden over, ved at tage skaden.

**Eksempel:** Spiller A, som har "Dirke låse" på niveau 4, vil dirke en lås op, som har en mekanisk fælde der giver 3 i skade. Normalt vil det tage 10 sekunder ekstra pr. skadespoint at fjerne fælden, altså 30 sekunder i alt, men det har Spiller A ikke tid til. Vedkommende bruger derfor kun 10 sekunder på at fjerne 1 skadespoint fra den mekaniske fælde og tager de 2 resterende point i skade.

På niveau 5 kan du også fjerne magiske låse og magiske fælder som sidder på en lås. Du kan **ikke** fjerne magiske fælder som sidder på andre genstande end låse. Da en magisk lås kun har 1 niveau tager det kun 10 sekunder at fjerne denne. Der må kun være én magisk lås på en given genstand. En magisk fælde giver 1 i skade og modsat magiske låse, må der må gerne være flere magiske fælder på den samme genstand. Det kræver 10 sekunder at fjerne én magisk fælde. Du kan også åbne Teknomagikerens "Blodlås" ved at bruge et af **dine** egne blodkort.

**Bemærk:** Kun 1 person kan dirke 1 lås op. Man kan altså ikke være flere personer om at dirke en lås op. Du skal desuden have et dirkesæt med for at kunne dirke låse op, hvilket du skal du selv medbringe. Flere personer kan dog godt aktivere en mekanisk fælde på en lås og man kan på den måde fordele skaden.

## Forfalske dokument

Denne evne gør dig i stand til at forfalske breve og andre officielle dokumenter lavet både af arrangører og andre spillere, og få dem printet ud i Arrangør-gården.

Hvis der stilles tvivl om brevet eller dokumentets ægthed, så kan modtageren af brevet altid afsløre sandheden i arrangør-gården, for en smule Korint, hos en af Lad Vides "forfalskningsspecialister".

## Forklædning (max. 5 niveauer)

**Kræver genstand:** Ekstra stykke tøj

Denne evne giver dig mulighed for at forklæde dig og gør at du ikke kan blive genkendt. På "forklædningen" skal der bæres et tydeligt skilt hvorpå der står "Forklædning" sådan at andre spillere kan se at du er i forklædning. Du kan hente et "forklædningsskilt" hos Bibliotekaren.

Når du vil forklæde dig, tager du mindst et ekstra stykke tøj på og **sætter skiltet fast på tøjet, så det er synligt**. Det er vigtigt, 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.

Andre spillere skal nu 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 sagtens skifte forklædningsgenstand, hvis du ønsker det. Det er skiltet der fortæller hvorvidt du kan blive genkendt eller ej.

**Bemærk:** Hvis du er iført en rød hat med forklædningsskilt på og har røvet en handelsmand, så vil han kunne genkende dig senere, som "tyven med den røde hat", hvis du stadig bærer hatten med skiltet på.

**Bemærk:** Udøde og vampyrer kan ikke forklæde sig, så de ligner mennesker, da det primært er et stykke tøj man forklæder sig med. De vil derfor fremstå som en tilsvarende udød af samme type.

Alt efter dit niveau i forklædning vil du være i stand til, at være forklædt i nogle timer hver dag. Tiden du kan bære forklædningen starter i det øjeblik du tager forklædningen på og den **kan kun bæres én gang om dagen**, medmindre du har forklædning på niveau 4 eller 5. Tager du forklædningen af før tiden er udløbet så er den resterende tid spildt.

**Forklædningstidspunktet skifter kl. 22.00.** Dette gælder for alle uanset hvornår de står op eller går i seng. *Eksempel: Du har forklædning på niveau 1, hvilket giver dig 2 timer i forklædning pr. døgn. Dette starter f.eks. ved fredag kl. 22.00 indtil lørdag kl. 22.00. i Denne periode må du være forklædt i 2 timer i træk.*

**Bemærk:** Du må ikke skifte forklædningsgenstand, når du først har taget den på. Ønsker du at udskifte din forklædning, skal dette ske før du starter en ny "periode" i forklædning. Du kan derfor tage den røde hat på som forklædningsgenstand om fredagen, men ønsker du at skifte den, må du vente til lørdag før det er muligt. Denne regel gælder ikke på niveau 5.

- Niveau 1 giver dig lov til, at være forklædt i 2 timer i træk pr. døgn.
- Niveau 2 giver dig lov til, at være forklædt i 4 timer i træk pr. døgn.
- Niveau 3 giver dig lov til, at være forklædt i 6 timer i træk pr. døgn.
- Niveau 4 giver dig lov til, at være forklædt i 8 timer pr. døgn, fordelt som du ønsker.
- Niveau 5 giver dig lov til, at være konstant i forklædning og giver derudover mulighed for at skifte forklædningsgenstand efter behov. Udøde kan desuden forklæde sig som en anden type af udød.

På Niveau 4 har du mulighed for at dele tiden hvori du er forklædt op i mindre segmenter. Så hvis du har niveau 4 i forklædning kan du f.eks. være forklædt i 3 timer, droppe forklædningen og senere tage den på igen i op til 5 timer. Der er ingen begrænsning på hvor mange segmenter du deler forklædningen op i, så længe den ikke overstiger de 8 timer samlet.

På niveau 5 kan du konstant være i forklædning i alle døgnets 24 timer. Derudover må du efter behov udskifte din forklædningsgenstand. På den måde kan du undgå, at handelsmanden genkender dig som "tyven med den røde hat", som i eksemplet ovenfor. Udøde kan desuden forklæde sig som en anden type af udød. På den måde kan et kadaver pludselig ligne en vampyr (husk hugtænderne).

### **Udåd (max. 5 niveauer)**

Hvert Niveau i Udåd, låser op for en given evne, som beskrevet herunder :

- Udåd niveau 1: **Skjul våben**
- Udåd niveau 2: **Giftvåben** (Korte våben)
- Udåd niveau 3: **Skyggeskjul**
- Udåd niveau 4: **Bonk**
- Udåd niveau 5: **Snigmord**

Her følger en beskrivelse af hver af evnerne inden for Udåd.

### **Niveau 1 : Skjul våben**

Med denne evne kan du skjule **et** kort våben og/eller **en** blød kølle/knippel (som bruges til evne "Bonk"). Hvis du bliver gennemført oplyser du hvilket våben der er skjult og den der gennemfører dig ignorerer våbenet som om at det ikke var der. Du kan også skjule engangskanyler med denne evne og der er ingen begrænsning på hvor mange du kan skjule.

### **Niveau 2 : Giftvåben**

Med denne evne kan du kombinere alkymibrygge med korte våben. Dette vises ved at påføre en alkymiseddel på våbenet med beskrivelse af effekten.

Trods navnet gælder denne evne ikke kun gifte. Generelt kan på du tilføje alle typer af brygge til giftvåbnet, som på en eller anden måde påvirker din modstander fysisk. Brygge der kan påvirke offeret psykisk eller som kan påvirke dig, vil **ikke** virke med denne evne. Søvn betragtes som værende en psykisk tilstand.

**Bemærk:** Et giftvåben holder kun i ét døgn, fra det tidspunkt hvor "giften" blev påført våbnet (det vil sige da sedlen blev sat på). Skriv tidspunktet på alkymisedlen, når den påføres våbnet. Hvis der ikke er tidspunkt på sedlen, virker "giften" ikke.

For at bruge dit giftvåben er der visse krav du skal opfylde:

- Du kan kun forgifte folk der **ikke er i kamp**. Så hvis du eller dit offer er i kamp, kan du ikke overføre bryggen til dit offer (Det kræver et godt og præcist stik at bruge et giftvåben). Bruger du dit giftvåben i kamp, vil giften "falde af" og det vil fungere som et kort våben.
- Du kan kun påføre **én** bryg på dit giftvåben ad gangen. Elixirer kan ikke bruges.
- Bryggen på dit våben kan kun bruges **én** gang og bliver overført på den første person du "snitter"/"stikker" med det. Hvis du ikke har brugt dit våben inden 24 timer ophører bryggen med at virke, og du skal fjerne alkymisedlen fra dit våben. (se ovenfor).
- Når du har "snittet"/"stukket" dit offer fortæller du til vedkommende at de er blevet forgiftet af en alkymibryg og virkningen af den. Derpå river du alkymisedlen over.
- Giftvåben kan skjules ved hjælp af evnen "Skjul våben".



### Niveau 3 : Bonk

Denne evne giver dig mulighed for, at slå din modstander ud, uden at skade vedkommende.

Når du "bonker" en modstander, markerer du vedkommende oven i hovedet (eller på skulderen) med din bløde kølle/knippel samtidigt med at du siger "bonk".

For at "bonke" en anden karakter, er der visse kriterier der skal opfyldes:

- Du **skal** bruge en blød kølle/knippel **uden** kerne.  
Ingen andre våben kan bruges til Bonk.  
Det kræver ingen yderligere evner, at bruge en blød kølle/knippel **uden** kerne.
- Du skal umiddelbart stå bag offeret, når du bonker.
- Hverken du eller offeret må være i løb.
- Offeret må ikke se det ske.
- Hverken du eller offeret må ikke være i kamp.
- Offeret må ikke være iført en fast hjelm i metal.
- "Svinget" med køllen skal udføres med albuen eller skulderen - Ikke med håndledet.

### Når du er blevet bonket

Når du hører, du er blevet bonket, skal du falde om og være bevidstløs (se Livsstatus i Grundregler).

Man kan ikke miste LP af at blive bonket.

Du er bevidstløs i max 5 minutter eller indtil der er gået 2 minutter (tæl 120 LV'er), fra første gang du er alene.

Du kan blive vækket af alle, ved at blive rusket vågen eller ved at tage skade.

Når du vågner efter bonk, vil du være ør i hovedet, og ikke kunne kæmpe eller gå et lille stykke tid efter.

Vågner du af, at tage skade, vil du straks føle dig klar i hovedet.

Dog vil du altid have et lille hukommelsestab efter at være blevet bonket, og kan ikke huske, hvad der skete i minutterne op til du blev bonket, ej heller hvem der udførte bonket.

Hukommelsestabet kan "huskes", gennem magi, alkymi eller lignende.

## Niveau 4 : Skyggeskjul

Denne evne gør dig i stand til, at skjule dig så godt i skyggerne, at ingen kan se dig. For at gå i skyggeskjul skal du stå, sidde eller ligge i en skygge der dækker dig helt og holde dine arme op foran dit bryst i et kryds. Når du gør dette er der ingen der kan se dig.

**Bemærk:** Når det er mørkt, så vil alle steder gælde som en skygge, men på en overskyet dag vil der ikke være skygger. Det er ligegyldigt om du er inde eller ude; er der en skygge der er stor nok, kan du gemme dig i den. Der gælder følgende regler når du bruger skyggeskjul:

- Der er ingen tidsbegrænsning på Skyggeskjul.
- Skyggen **skal** dække hele din krop.
- Hvis nogen ser direkte på dig, når du træder ind i en skygge, vil du ikke være skjult.
- Hvis du siger lyde eller bevæger dig, så fjernes dit skyggeskjul med det samme.
- Du kan godt udføre Bonk og Snigmord direkte fra Skyggeskjul, men mister dit skjul.
- Man kan ikke stå flere personer i Skyggeskjul i den samme skygge.

## Niveau 5 : Snigmord

Med denne evne kan du dræbe en anden karakter uden, at gøre mordet til en dramatisk handling og derfor kan du slå ihjel i stilhed, selv om dit offer har alle sine livspoint!

Det er muligt enten at gøre sit offer døende eller øjeblikkeligt karakterdræbe dem.

(Alle andre regler for karakterdrab er fortsat gældende - se Livsstatus i Grundreglerne)

For at kunne snigmyrde en anden karakter er der visse andre krav du skal opfylde:

- Offeret må ikke se dig **før** du snigmyrder vedkommende. Du skal altså fysisk snige dig ind på dit offer, uden at vedkommende aner uråd.
- Hverken du eller offeret må være i løb.
- Du eller offeret må ikke være i kamp.
- 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.
- Du kan kun snigmyrde med et kort våben eller et et-håndsvåben som har en klinge.

- Du kan kun snigmyrde en anden karakter ved at lave et symbolsk snit hen over halsen på offeret eller ved at ”dolke”/”stikke” offeret i ryggen med dit våben.

**Bemærk:** Pas på med ikke at komme i kontakt med offerets hud med dit våben, når du ”snitter halsen over” på dem, da dette kan give brændemærker når du laver snittet. Du må derfor gerne, som et alternativ, nøjes med at ”lægge” dit våben på offerets hals, hvis dette fungerer bedre.

- Idet du laver ”snittet”/”stikket” skal du ENTEN sige :
  - “snigmord” til dit offer, for at gøre dem døende
  - “snigmord karakterdrab” til dit offer, for at karakterdræbe dem