

Forklaring

Klassens titel (klassetype, X niveau) – hvad er klassens navn, hvilken type af klasse er det (typisk subklasser med kun et eller to niveauer) og antallet af niveauer knyttet til subklassen. Hvert niveau i subklassen har et krav, som skal opfyldes.

Tabel – Hvor meget angrebsbonus, resistens og livspoint stiger, når niveauet opnås. Bonusen føjes til de eksisterende værdier. Dertil også de evner og svagheder, der følger med klassen.

Angrebsbonus +X	Resistens +X	Livspoint: X	Evner: X
-----------------	--------------	--------------	----------

Lokation – Hvor man kan opnå niveau i klassen

Krav – Hvad der skal gøres for at opnå for niveau i klassen. Der skal ikke bruges eventyrpoint for at stige niveau.

Evne – Beskrivelse af evne, som følger med niveauet. Hver klasse har typisk mindst to evner, hvoraf den ene giver en bonus til en social handling. Sjældent er der mere end tre evner.

Svaghed – Subklasser har ofte en ulempe eller en svaghed. Det er enten noget, hvor karakteren er svækket, eller en betingelse, som karakteren skal opfylde for at kunne benytte en eller flere af sine evner. Hvis det er en betingelse, og den ikke opfyldes, mistes adgang til evnerne, indtil betingelserne igen er opfyldt.

At stige niveau – Når karakteren stiger niveau, ligger det nye niveau oven i de eksisterende, så man kan se karakterens samlede niveau. En lykkeridder på niveau 4, der opnår niveau som Dunkelmagiker, har en sum på fem niveauer, og er derfor i alt en niveau 5 karakter.

Eventyrpoint ved niveaustigning – Når man stiger niveau ved at opfylde kravene, stiger man også et antal point i eventyrpoint. Man stiger et antal, som svarer til mængden af point, man havde mere end det, der skulle til at opnå seneste niveau.

Eksempel: En lykkeridder på niveau 4 (det kræver 4200 eventyrpoint) har opnået 4700 eventyrpoint (altså 500 mere end seneste niveau), da denne gennemfører ritualet i Troldedyb og opnår niveau som dunkelmagiker. Karakteren er nu en niveau 5 karakter, og rykker derfor op på 6000 eventyrpoint, og dertil ligger det antal point, som var opnået udover minimumniveauet. I alt ender karakteren på 6500 eventyrpoint (altså 500 mere end seneste niveau).

Det betyder, at karakterer ved at opfylde krav til subklasser og stige niveau fastholder deres indtjente eventyrpoint ved siden af.

Dunkelmagiker (subklasse, 1 niveau)

Dunkelmagikere er en gruppe af troldfolk, der har ladet mørkets flue tage ophold i sig, og dens tilstedeværelse styrker deres trolddomskraft, og de har en særlig evne til at lade folks hvisken og sladder komme til sig. Dunkelmagikere kendes på deres blege hud, da de ikke bryder sig om sollys, og på deres øjne, som rummer et særligt mørke.

Angrebsbonus +0	Resistens +1	Livspoint: 4	Evner: Troldfolksmagi, Dunkelt blik, Dunkelkraft, Lyssensitiv
-----------------	--------------	--------------	---

Lokation: Troldegruben på Glimmingø i Dimmermose

Krav: Stir ned i Afgrunden i Troldedyb og lad Skyggefluen tage plads i kroppen (Se Troldedyb-scenariet for nærmere detaljer).

Evne: Troldfolksmagi (+1 niveau) – evnen til at bruge troldfolksmagi stiger et niveau. Hvis man ikke kan troldfolksmagi i forvejen, kan man nu magi som troldfolk niveau 1. Hvis man kan troldfolksmagi i forvejen, stiger evnen med et niveau.

Evne: Dunkelt blik – evnen giver +2 bonus til at opnå rygter fra intelligensvæsner, der naturligt ser i mørke. Ved at spendere 1 magipoint, giver evnen +4 bonus til at opnå rygter fra intelligensvæsner. Det opnåede rygter kan ikke være et falsk rygter.

Evne: Dunkelkraft – evnen giver +4 bonus til en formulartest. For at bruge evnen skal der spenderes et magipoint, og karakteren tildrager sig tilstanden *svækket*.

Svaghed: Lyssensitiv – Når udenfor i dagslys, er der *ulempe* på synsbaserede sansetjeks og afstandsangreb. Ved at spendere et magipoint, kan øjnene gøres dunkle, og svagheden ophører i fire timer.

Kolonias forsvarer (subklasse, 1 niveau)

Kolonias forsvarer er en kriger og hædersperson, som har besejret et stort monster, som har truet landsbyen. Der følger en fantastisk historie med titlen, og ved byporten kan man se det afpillede kranie af monstret. Kolonias forsvarer er yndet af byen.

Angrebsbonus +1	Resistens +1	Livspoint: 10	Evner: Kolonias ven, Monsterbetvinger, Heltedyrkelse forpligter
-----------------	--------------	---------------	---

Lokation: Landsbyforten i Kolonia

Krav: Bring hovedet af et stort monster (minimum størrelse: ogre), som har plaget Kolonia og dens indbyggere, til landsbyforten og præsenter det for indbyggerne fulgt af en heroisk beretning om, hvordan monstret blev besejret.

Evne: Kolonias ven – evnen giver +4 bonus til rygter, diplomati og bluff over for Kolonias indbyggere. Hvis historien om monsteret drab genfortælles i en naboby, og genfortælleren klarer en karisma-test 16, gælder evnen *Kolonias ven* og *Heltedyrkelse forpligter* i nabobyen i en uge.

Evne: Monsterbetvinger – evnen giver +1 bonus skadesrul mod store monstre (minimum størrelse: ogre). Evnen er anstrengende at bruge, og når tærsklen på et stort monster opnås, koster det 10 livspoint.

Svaghed: Heltedyrkelse forpligter – Hvis Kolonia og dens indbyggere er truet af et stort monster eller overnaturligt fænomen, og de ikke hjælpes, kan de to Kolonias forsvarer-evner ikke anvendes.

Bacchuskultist (subklasse, 1 niveau)

Bacchus er en af de Udødelige, og han er associeret med dans, druk og vilde udskejelser. Hans helligfolk og tilhængere er ofte uromagere. Bacchuskultister har et særligt bånd til Bacchus, som under deres vilde fester skænker dem visioner.

Angrebsbonus +0	Resistens +1	Livspoint: 8	Evner: Dans!, Alkoholtolerance, Bacchus' ekstase, Hædre Bacchus
-----------------	--------------	--------------	---

Lokation: Bacchus' hellige lund

Krav: Find den hellige lund en nat, hvor Bacchus's stjerne kan ses på himlen, og dans vildt og voldsomt, indtil man før solopgang falder om bevidstløs om af udmattelse. Det kræver en udholdenhedstest mod sværhedsgrad 12 at danse sig til bevidstløshed.

Evne: Dans! – Evnen giver +4 bonus til at opildne folk til dans.

Evne: Alkoholtolerance – Evnen giver en valgfri +4 bonus til at modstå alkohol og forgiftning.

Evne: Bacchus' ekstase – Ved at danse vildt og påvirket kan en himmelsk vision fra Bacchus opnås. Under dansen efter 1t6 timer foretages en visdom-test mod sværhedsgrad 14. For hver person, som danser vildt med, opnås en +1 bonus. Spilleleder giver spilleren en profetisk vision, som indeholder brugbar viden om en nært forestående fare, om et en umiddelbar fjendes svaghed eller placeringen af en skat – ofte oplysninger forbundet med den mission, som kultisten netop skal af sted på.

Svaghed: Hædre Bacchus – For at fastholde de tre Bacchus-kultist evner skal man mindst en gang om måneden foretage hædringsritualet ved at møde op i en Bacchuslund, når Bacchus' stjerne er på nattehimlen, og man skal ofre husdyr som en ged, får eller noget større. Hvis det ikke gøres, mistes evnerne, indtil hædringsritualet udføres.

Laugstyv (subklasse, 2 niveauer)

I Memimorum har man ophøjet tyveri til et hverv med tilhørende laug og regler for at være tyv. Medlemmerne er oplært i tyvekunstner, og selvom disse typisk gør sig bedst i byernes gader, kan laugstyve også være nyttige i en ruin eller i et hulesystem.

Nv1	Angrebsbonus +0	Resistens +1	Livspoint: 6	Evner: En myndig løgn, Tyvefærdigheder I
Nv2	Angrebsbonus +1	Resistens +1	Livspoint: 6	Evner: En myndig bestikkelse, Tyvefærdigheder II

Lokation: Memimorums tyvelaugs gildesal

Krav for niveau 1: Stjæl kunstskat fra fældefyldt gravkammer eller velbevogtet fornem persons palæ og anbring skatten på langbordet i tyvelaugs gildesal.

Krav for niveau 2: At have opnået niveau 1, samt stjæl kunstskat fra velbevogtet fornem persons palæ, efterlad dit tegn på gerningsstedet og anbring skatten på langbordet i tyvelaugs gildesal.

Evne: En myndig løgn – Evnen giver +4 bonus til at bluffe myndighedsfolk.

Evne: En myndig bestikkelse – Evnen giver +4 bonus til at bestikke myndighedsfolk.

Evne: Tyvefærdigheder I – Vælg tre af følgende færdigheder: Dirke lås, Finde og demontere fælde, Lommetyveri, Hasardspil, Undslippe lænker. Det er ikke muligt at vælge den samme færdighed to gange. Hver færdighed giver en +4 bonus til handlingen.

Evne: Tyvefærdigheder II – Vælg tre af følgende færdigheder: Sladder, Indbrud, Skygge, Forklædning, Forfalske eller evner fra Tyvefærdigheder I. Det er ikke muligt at vælge den samme færdighed to gange. Hver færdighed giver en +4 bonus til handlingen.

Svaghed: Betale gildet – En del af tyvekosterne tilfaldet gildet. Hvis de ikke betales, kan færdighederne fra evnerne Tyvefærdigheder I og II ikke anvendes. Ved hver ankomst til en by med et tyvelaug, skal 10% af skattene fra seneste eventyr overdrages til laugets. Hvis man efter tre eventyr ikke har besøgt en by med et tyvelaug, ankommer en udsending for at erhverve 20% af ens samlede skatte.