**Indre talenter**  
Ønsker du at købe et indre talent skal det aftales med din holdleder. Nogle har en bestemt pris og/eller et eller flere krav for at kunne købes og læres, men et fast krav er altid et specifikt niveau i Visdom-færdigheden. Nogle indre talenter skal måske læres fra en bestemt birolle, eller kan kun købes efter man har klaret en blackbox – muligvis er de knyttet op på din rolles baggrundshistorie. Det bestemmer din holdleder. Hvis et indre talent ikke fremgår her, og du synes det mangler, kan du snakke med din holdleder: såfremt det bliver godkendt bestemmer din holdleder både krav og pris.  
---  
Indre talenter for spilbare arter:  
Husk at disse indre talenter gives automatisk når man laver en ny rolle! **Mørkesyn (dværge og gobliner):** du kan se i mørke (f.eks. Labyrinterne og Sværddybs Mine).  
**Magisk dygtiggørelse (djinn):** du må vælge en valgfri evne i niveau 1, samt opgradere en valgfri færdighed til niveau 2.  
**Forvirring (gobliner og halvlange):** du kan forvirre en person. Det gør du ved at tale hurtigt til den pågældende person i 30 sekunder og derefter sige ”forvirring”. Forvirring virker sådan, at personen nu bliver meget forvirret, ikke kan huske hvad de var i gang med og at de ikke helt ved hvad der sker omkring dem – de kan heller ikke finde ud af at træffe selvstændige valg. Forvirring varer et minut. Husk at Forvirring ikke kan bruges i kamp.  
  
(((Indre talenter for ikke-spilbare arter:)))  
**Tordenstyrke (Tordenelvere):** såfremt det tordner får alle Tordenelvere fem flydende livspoint. Tordenstyrke varer en hel spilgang og virker kun én gang pr. spilgang, dvs. at selvom det tordner flere gange kan man ikke få mere end fem flydende livspoint.  
  
**Tordenpil (Tordenelverne):** denne pil tager alle liv i den kropsdel den rammer, uagtet flydende livspoint, formularer, indre talenter, osv. Blokeres pilen med et skjold ødelægges dette. Pilen kan kun bruges én gang pr. spilgang.  
---  
Indre talenter der kan købes:  
**Kampsang:** du og fire andre skal synge en kampsang sammen: herefter får I alle 1 flydende livspoint (kan bruges én gang pr. spilgang).   
KRAV: Behændighed 1 / Visdom 2  
PRIS: 20 EP  
  
**Spil død:** du spiller død. Man kan ikke se du er levende medmindre formularen ”Sanse Liv” bruges. Dette talent kan bruges så mange gange man har lyst til pr. spilgang.  
KRAV: Behændighed 2 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Mørkesyn:** du kan se i mørke (f.eks. Labyrinterne og Sværddybs Mine). Permanent indre talent.  
KRAV: Behændighed 2 / Visdom 3  
PRIS: 40 EP  
  
**Opmærksomhed:** du kan ikke blive bestjålet eller bonket (kan bruges én gang pr. spilgang).  
KRAV: Behændighed 3 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Lynrefleks:** du kan ikke blive snigmyrdet (kan bruges én gang pr. spilgang).  
KRAV: Behændighed 4 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Sandkast:** du kan kaste sand i ansigtet på en fjende, som så bliver midlertidigt blændet (du mimer at du smider sand i ansigtet på en fjende, som så skal tage sig til øjnene/hovedet i fem sekunder). Dette talent kan bruges to gange pr. spilgang.  
KRAV: Behændighed 2 / Visdom 2  
PRIS: 20 EP  
  
**Afvæbne:** du kan afvæbne din modstander, dvs. han/hun skal tabe sit våben på jorden (kan bruges tre gange pr. spilgang).  
KRAV: Behændighed 3 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Stålgreb:** fungerer som anti-afvæbne, også ved formularer som f.eks. ”Afvæbne” og ”Glødende Våben”. Permanent indre talent.  
KRAV: Behændighed 4 / Visdom 4  
PRIS: 40 EP  
  
**Første slag:** du giver dobbelt skade ved dit første slag (kan bruges én gang pr. kamp).  
KRAV: Fysik 2 / Visdom 2  
PRIS: 20 EP  
  
**Kraftslag:** du kan få din modstander til at falde når du rammer ham/hende (kan bruges tre gange pr. spilgang og virker kun med tohåndsvåben).  
KRAV: Fysik 3 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Lammende slag:** du kan lamme din modstanders kropsdel (arm eller ben) når du rammer ham/hende, dvs. kropsdelen ikke kan bruges i 30 sekunder (kan bruges tre gange pr. spilgang).  
KRAV: Fysik 3 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Skjoldeknus:** du kan ødelægge et skjold ved at slå på det (kan bruges én gang pr. kamp).  
KRAV: Fysik 3 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Stålarm:** du kan parere fem slag pr. spilgang på én af dine arme.  
KRAV: Fysik 4 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Stålfod:** du kan ikke blive væltet af formularer, indre talenter, etc. – f.eks. ”Vindpust” og ”Jordskælv”. Permanent indre talent.  
KRAV: Fysik 4 / Visdom 4  
PRIS: 40 EP  
  
**Ubunden:** du kan ikke blive stoppet af formularer, indre talenter, etc. der stopper bevægelse så længe du er i bevægelse – f.eks. ”Stå”, ”Kviksand” eller ”Paralyse”. Permanent indre talent.  
KRAV: Fysik 4 / Visdom 4  
PRIS: 40 EP  
  
**Sindsmanipulation:** du kan telepatisk påvirke andre til at synes bedre om dine forslag (virker ved, at du ser en person i øjnene og derefter bevæger hånden op foran dig og siger ”sindsmanipulation”). Hvis det er en mindre ting vil de højst sandsynligt følge forslaget, men er det større eller mere betydningsfulde ting, vil de overveje forslaget, men nok ikke følge det – det kommer an på hvad personen synes om dig i forvejen, om dit forslag virker rimeligt og lignende. Dette talent kan bruges to gange pr. spilgang.  
KRAV: Intelligens 2 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Magisk præcision:** dette indre talent gør, at hvis du kaster en formular, og den af en eller anden grund ikke virker (f.eks. hvis folk ikke hører dig), bruger du ikke nogen formular på at kaste den (kan bruges én gang pr. spilgang).  
KRAV: Intelligens 3 / Visdom 3  
PRIS: 20 EP  
  
**Magiimmunitet:** gør dig permanent immun overfor en valgfri formular. Bemærk at præster, magibrugere og Hænder ikke kan købe ”Magiimmunitet”.  
KRAV: Intelligens 4 / Visdom ??? (den pågældende formulars niveau)  
PRIS: 40 EP