

MRF - REGELBOG

Midtsjællands Rollespilsforening

2024



Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	1
Velkommen	8
Hvad er live-rollespil	8
Indlevelse og kostume	8
Praktiske informationer og regler	9
Tid, sted og aldersgrænse	9
Pris	9
Dagen ved spil	9
Spisning	9
Førstehjælpskasse	9
Ved konflikt eller anden uro	9
Pas på skoven	9
Dyr	10
Alkohol	10
Rygning	10
Godt spil	10
Vi er her alle for at have det sjovt.	10
Generelle regler	11
Game Master (GM)	11
Non-Player Character (NPC)	11
Ingame	12
Offgame	12
Ny spiller	12
Evnepoint (EP)	12
Karakter	12
Skift af race	12
Skift af klasse	12
Evner	12
Kropspoint (KP)	13
Infokort	13
Forskellige bånd	13
Handel og tyveri af spilrelaterede værdier	14
Tyveri	14
Ligrøver	15
Våben og kamp	15
Hvornår er man i kamp?	15
Kontakt i kamp er forbudt	16
Våben skade	16
Tre gode råd til kamp	16

Tohåndsvåben	16
Buer	17
Kastevåben / Bold-magier	17
Krudtvåben	17
Skjolde	17
Skjoldmur	17
Borgkamp	17
Showkamp (aftalt kamp)	18
Rustning og Rustningspoint (RP)	18
Reparation af rustning/skjold og sølvvåben	18
Død	18
Kroer, telt- og bålområder	19
Forbudt i kro-, bål- og teltområder	19
Tilladt i kro-, bål- og teltområder	20
Magi og mana	20
Masse-magi	21
Magi i kamp	21
Kontrollerende magi og tyveri i spillet	21
Magiske genstande	21
Ritual	21
Kort over Midtland/Skovpasset	23
Karakteren	24
Baggrundshistorie	24
Racerne	24
Raceevner	24
Dværge	24
Elvere	25
Gobliner	25
Mennesker	26
Orker	26
Sortelvere	27
Sjældne racer	28
Klasser	29
Klasseløse evner	29
Bandit	29
Druide/Shaman	30
Kriger	30
Krigs-Magiker	31
Magiker	31
Paladin	32

Præst	32
Alkymist	34
Alkymi	34
Alkymist drikke	34
Urtekundskab	35
Ressourceevner	37
Dyr, træer og frugt: (max 5 point)	37
Sten, metaler og ædelsten: (max 5 point)	37
Tilfældige ressourcer: (max 5 point)	37
Evner og magier	38
Afvæbne	38
Alkymi niveau 1	38
Alkymi niveau 2	38
Alkymi niveau 3	38
Animer død	38
Animer dødsridder	38
Animer karakter	39
Arbejders held	40
Arbejder niv 1-2	40
Bandit (Klasse)	40
Bannerbærer	40
Beskyttelse	40
Bonk	41
Bære rustning	41
Camouflage	41
Charme	41
Dans	41
Diplomati	41
Drik: Forfriskelse	42
Drik: Fuldt kropspoint	42
Drik: Fuldt mana	42
Drik: gift 2 skade	42
Drik: gift 3 skade	42
Drik: gift 4 skade	42
Drik: Glemsel	42
Drik: Helbredende Elixir	42
Drik: Helt	42
Drik: Hjernedød	43
Drik: Hurtige Fingre	43
Drik: Jernskin	43

Drik: Korfi	43
Drik: Kylling	43
Drik: Kærligheds Elixir	43
Drik: Magisk forstærkelse	44
Drik: Magisk overbelastning	44
Drik: Magisk rustning	44
Drik: Mana	44
Drik: Modvirk glemsel	44
Drik: Modvirk stum	44
Drik: Stum	44
Drik: Styrke	45
Drik: Sølv Tunge	45
Drik: Søvn	45
Drik: Tal med Døde	45
Drik: Udbryder Olie	45
Drik: Usynlighed	45
Drik: Vanvid	45
Druide/Shaman (Klasse)	46
Duelist	46
Dværgerustning	46
Døv	46
ElverTordenpil	46
Energirustning	46
Fange	46
Find ting	47
Flamme-smerte	47
Fodforstening	47
Forbandelse	47
Frygt	47
Frys	48
Førstehjælp	48
Gem ting	48
Gennemskue	48
Genopliv	48
Giftkniv	48
Gigantjæger	49
Glemsel	49
Guddommelig velsignelse	49
Guds Hånd	49
Had	49

Handelsmand	49
Helbred	49
Helligt område	50
Husets velsignelse	50
Hypnose	50
Hårdfør	51
Iskrystaller	51
Jordlance	51
Jordskælv	51
Kamikaze	51
Kampgejst	52
Klanleder	52
Kontroller animeret død	52
Konverter urter	52
Kraftslag	52
Krigs-Magiker (Klasse)	53
Kriger (Klasse)	53
Krudtvåben 1	53
Krudtvåben 2	53
Kujon	53
Langfingret	54
Leder	54
Lys	54
Lyv	54
Magiker (Klasse)	54
Magisk cirkel	54
Magisk fange	55
Magisk genstand	55
Magisk rustning	55
Magisk skjold	55
Magisk slag	56
Magisk stenhud	56
Mana (2 stk)	56
Mester, Alkymi	56
Mod	57
Ophæv animeret død	57
Ophæv helligt område	57
Ophæv magi	57
Orkens styrke	57
Paladin (Klasse)	57

Peptalk	57
Præst (Klasse)	58
Rens gift (Præst)	58
Rens gift (Førstehjælp)	58
Ressourceskaffer	58
Rig familie	58
Ritual	58
Rodnet	58
Runesmed	59
Rustning 2	59
Rustning 3	59
Rustning 4	59
Rustning 5	59
Rustning 6	59
Sandhed	59
Sang	59
Se Snige	60
Sjæle Sår	60
Skildpadde	60
Skjoldbrug	60
Skjold formation	60
Skovens værn	60
Smagsprøve	60
Smed	61
Smerte	61
Smerte egen race	61
Snige	61
Snigmord	61
Spyd Bagerst	62
Stum	62
Syrebold	62
Søvn	62
Tal med en død	62
To våben	62
Tordenpil	62
Tortur	63
Troskab	63
Tykpandet	63
Tyv	63
Tyv niveau 2	63

Tyv niveau 3	63
Tyveribeskyttelse	64
Udbryderkonge	64
Udholdenhed	64
Undvige	64
Urtekundskab 1	64
Urtekundskab 2	64
Urtekundskab 3	64
Urtekundskab 4	64
Urtekundskab 5	64
Vanvid	65
Vampyrisk orb	65
Velsigne person	65
Velsigne skjold	65
Vindstød	65
ÆD DEM!	65
Ødelæg	66
Sjældne racer	67
Azurfolk	67
Dragefødt	68
Einherjer	69
Faun/Satyr	70
Manaskabt	70
Unikke evner og magier for sjældne racer	71
Asgårds velsignelser	71
Drageånde	72
Drageskæl	72
Dragens aspekt	72
Feblod	72
Magisk væsen (10 mana)	72
Manablod	72
Stjæl Mana	73

Velkommen

Først og fremmest velkommen til Midtsjællands Rollespilsforening. Vi i foreningen er sikre på, at du vil få mange gode og spændende oplevelser i vores selskab. Har du ideer, ønsker eller andet, skal du ikke tøve med at tage kontakt til os enten til en spilgang, på vores mail mrf.live@gmail.com, på vores [Facebook forum "Midtsjællands Rollespilsforening \(MRF\)"](#) eller vores [Discord Gruppe](#).

For at alle skal have et godt spil, er det vigtigt at du får læst reglerne. Har du spørgsmål eller lignende, hjælper foreningen gerne via kontaktoplysningerne oven over.

Eftersom spillet foregår i en fiktiv verden, hvor eventyr og fantasi er nøglebegreber, er det vigtigt, at spillerne også gør deres for at opretholde illusionen.

Hvad er live-rollespil

'Live' betyder 'her og nu', og rollespil at du spiller en rolle. Det er derfor vigtigt, at du er klar over, hvem (og hvad) din karakter er. Vær bevidst om, hvilke styrker og svagheder din karakter rummer, og hvordan denne reagerer i forskellige situationer. Det er af største vigtighed, at du tør spille din karakter fuldt ud. Undlad derfor at spille den temperamentsfulde, brutale kriger, hvis du ved, at du får svært ved det. Dermed er det ikke sagt, at du ikke skal prøve, da live-rollespil opfordrer til, at du udfordrer dig selv og andres rollespilstalent ved at spille over for, med og imod dem. Du kan eventuelt øve dig på din rolle hjemme, så du derigennem bliver bekendt med den.

Én af de vigtigste ting i live-rollespil er selvfølgelig at have det sjovt, og det opnås bedst, hvis du spiller med på alt, hvad der sker omkring dig.

Er du ny spiller, kan regler mm. være svært at overskue. Derfor kan du altid kan tage en snak med GM'erne (Game Masterne) til et arrangement, eller via vores hjemmeside eller sociale medier. Foreningen kan også være behjælpelig med udlån af diverse udstyr, samt give råd og vejledning til, hvorledes ting laves, eller hvor de kan købes.

Indlevelse og kostume

Det er alle spilleres ansvar at sørge for konstant at leve sig ind i spilverdenen og spille overbevisende. Rollespil er sjovest, når alle gør sit bedste. Det ødelægger stemningen, når deltagere taler om hverdagsting under spillet, så undlad dette.

Sørg desuden for at gemme tasker og personlige ejendele, som ikke hører til i spillet. De kan enten gemmes væk i din base, eller opbevares i shelterne ved kro-området. Rådfør dig med en Game Master (GM), hvis du har sådanne ønsker.

Kostumet er en stor del af spillet. Derfor ses det gerne, at man gør sit bedste for at have et indlevende kostume. Du behøver ikke at bruge mange penge på en ringbrynje eller armskinner. Der er mulighed for at låne kostume og våben hos os, til du får dit eget, når du kommer og spiller. Besøg eventuelt genbrugsforretninger, da disse tit har godt tøj, der med små modifikationer, kan fungere som klæder fra vores fantasi-univers.

Praktiske informationer og regler

Tid, sted og aldersgrænse

Ringsted Ny Friskole, Bringstrupvej 31, 4100 Ringsted.

Kampagnen er primært for spillere, der er ni år eller ældre. Dispensation kan gives for yngre spillere, hvis de deltager sammen med forældre/værg.

Der spilles fortrinsvis den 3. lørdag i hver måned, og der holdes nogle gange særlige arrangementer. Bliv opdateret herom på foreningens hjemmeside www.mrf-live.dk.

Pris

Et års medlemskab koster 250 kr. Det er gratis for medlemmer at deltage i de månedlige spilgange.

Hvis du ikke er medlem, koster det 40 kr. pr. spilgang, hvilket inkluderer sminke samt lån af kostume og våben, hvis du ikke har et.

For nye spillere er første spilgang gratis.

Dagen ved spil

Når du møder ind, skal du først igennem indskrivningen, hvor du betaler og får evnepoint. Herefter skal du lave et karakterdæk. Sminke mm. sker efterfølgende.

Spisning

Til vores almindelige arrangementer skal du medbringe en madpakke, så du kan få noget at spise. I vinterhalvåret har vi som regel noget varm mad som et tilskudsmåltid til salg i vores ingame kro, der kan købes med in game valuta, men det skal ikke ses som et helt måltid. Ved særlige arrangementer kan der være andre muligheder, så hold øje med hjemmesiden, så du er opdateret med alle relevante informationer.

Førstehjælpskasse

Skulle uheldet være ude, er der en førstehjælpskasse i kroen ved skolen.

Ved konflikt eller anden uro

Hvis du er utilfreds med andres opførsel under spillet, så henvend dig diskret til din nærmeste GM. De er de rette personer til at løse eventuelle problemer, og det fritager dig fra konflikten. Lad være med at brokke dig under spillet til andre eller løse ikke-spilrelaterede konflikter selv.

Pas på skoven

Vi har kun skoven til låns, og når vi er færdige med at spille, skal der ryddes op.

Sørg desuden for at passe godt på skoven under spillet. Det er ikke tilladt at knække grene af træer samt smide cigaretskodder, madrester eller andre former for affald i skoven. Vores mål er at vi altid efterlader skoven pænere end den var da vi kom. Overtrædelse medfører øjeblikkelig bortvisning. Alle hold er ansvarlige for, at deres lejre og det omkringliggende område er rent. Få yderligere information om, at færdes forsvarligt i skoven på Skov & Naturstyrelsens hjemmeside.

Dyr

Det er ikke tilladt at medbringe dyr til vores arrangementer. Vær dog opmærksom på at ryttere og hundeluftere færdes i området, da det er en offentlig skov, vi kun har til låns.

Alkohol

Det er ikke tilladt at indtage alkohol og andre euforiserende stoffer før og under spillet. Enhver overtrædelse medfører bortvisning, karantæne og muligvis politianmeldelse.

Rygning

I MRF er rygning og vaping henstillet til parkeringspladsen, og ikke omkring juniorspillere.

Godt spil

Vi henstiller til at alle overholder disse enkle regler for god opførsel, så alle får en god oplevelse. Spillere der ikke kan overholde reglerne vil få en advarsel eller få karantæne. I værste fald kan vi se os nødsaget til at bortvise en spiller.

Vi er her alle for at have det sjovt.

Husk, at live-rollespil i bund og grund handler om at have det sjovt. Det er ikke et spil om at vinde, og efter et scenarie, skal der være hverken vindere eller tabere.

Når du spiller, så gør det på en måde, der skaber underholdning for alle omkring dig, inklusiv dig selv.

Undlad bevidst at ødelægge oplevelsen for andre, bare fordi du selv vil få en gevinst ud af det.

Husk altid at tænke dig om samt at vise hensyn over for dine modspillere, inden du handler. Det er alles ansvar at sørge for, at spillet er sikkert. Hvis du er i tvivl om at noget er i orden eller ej, så kontakt en GM, vi er her for at hjælpe og sørge for at alle har det godt og sjovt.

Generelle regler

Har du ikke spillet live-rollespil før, eller kan du ikke nå at læse alle regler til det kommende spil, så bare rolig. Der vil, før den store briefing, blive taget ekstra hånd om nye spillere ved en begynder-briefing. Det er bare vigtigt, at du fortæller arrangørerne, at du er ny spiller.

Vi ser gerne, at du får læst vores regler om din karakter, sådan at du ved hvad du skal spille på din første dag. Dette gør du ved at læse "Karakter, Kort og Evnepoint", "Racerne" og "Klasserne". Grunden er, at spillet i skoven bliver bedre, hvis alle er bekendt med spillets regler.

Termer der bruges omkring vores spil

Følgende termer er godt at kende, når man går til rollespil:

Game Master (GM)

En Game Master (GM)/ spilleleder i rollespil er som en eventyrfortæller og spillets dommer pakket ind i én person. Tænk på GM som den, der fortæller en historie, hvor du og dine venner er hovedpersonerne. Her er hvad en GM gør, gjort rigtig simpelt:

- Fortæller Historien: GM finder på eventyret og historien, I spiller igennem. De beskriver, hvad der sker omkring jer, og hvilke udfordringer I støder på.
- Sætter Reglerne: Hvis der er en uenighed eller hvis nogen prøver at gøre noget svært, bestemmer GM ud fra spillets regler, hvad der sker.
- Løser Problemer: Hvis der er noget, der ikke fungerer, eller hvis nogen ikke kan finde ud af, hvad de skal gøre, hjælper GM med at løse problemet.
- Holder Spillet Sjovt: GM sørger for, at alle har det sjovt og at historien bliver ved med at være spændende.

Kort sagt, GM er den, der sørger for, at spillet kører glat, og at alle har en god oplevelse.

Non-Player Character (NPC)

I rollespil refererer NPC (Non-Player Character) til en karakter, der ikke styres af en deltager, men af arrangørerne eller spillets GM'ere. NPC'ere bruges til at fremme historien, give spillerne opgaver, og tilføre spillet dybde og interaktion. De kan være alt fra handlende og troldmænd til monstre og landsbyboere. NPC'ere hjælper med at skabe en levende og dynamisk verden for spillerne at udforske og interagere med.

Hvad kan NPC'ere?

NPC'ere kan have evner som går ud over normalen, og kan bruge magi uden at sige riter. Hvilke evner NPC'en har afhænger af NPC'ens rolle i historien. Du vil som NPC blive sat ind i din rolle i forbindelse med spilgangen - man kan godt have flere roller pr. spilgang som NPC.

Hvordan bliver man NPC'er?

Hvis man ønsker at have en NPC rolle kan man kontakte et medlem af plot-gruppen/GM eller skrive til mrf.live@gmail.com om henvendelser angående NPC arbejde.

Bemærk: Som NPC skal du ikke betale for mad eller drikke i kroen. Til den næste spilgang behøver man ikke at betale ressourcer eller penge når man køber nye evner - men skal dog stadig bruge EP til evner.

Ingame

Ingame betyder 'inde i spil'. Man bruger denne term til at omtale alt, der omhandler selve spillet samt ens karakter. Når man er Ingame, så er man i spillet som sin karakter og skal her leve sig ind i vores verden og tale til andre som sin karakter.

Offgame

Offgame betyder 'ude af spil'. Man bruger denne term til at omtale alt uden for spillet. Når man er Offgame, er man ude af spillet og tilbage i virkeligheden. Man bruger ofte denne term, hvis man skal levere en besked, som ikke har med spillet at gøre. Man viser andre, at man er Offgame ved at tage en hånd på hovedet.

Ny spiller

Som ny spiller starter du med 24 evnepoint (EP), og får du 2 tilfældige ressourcer og 4 urter samt 10 kobbermønter til at starte med.

Når du laver din første karakter, kan du købe evner (niveau 1) for disse 24 EP. Du skal ikke betale yderligere ressourcer eller mønter, uanset hvad der ellers står i beskrivelsen af evnen. Fortryder du valget af disse evner på et senere tidspunkt, skal du kun betale med EP, når du vælger en ny evne.

Evnepoint (EP)

EP er et udtryk for hvor meget den enkelte karakter kan lære og udføre i spillet. Det giver dig mulighed for at udvikle din karakter, men er også en begrænsning på hvor meget du kan lære.

EP bruges ikke direkte i spillet, men kun ved indskrivning, når du skal bygge (videre) på din karakter. Evnepoint tildeles ved hver indskrivning, hvor du får udleveret 4 evnepoint (EP) på spilledagen.

Karakter

For hver karakter du vil spille, vil der være et tilsvarende sæt af evner, som beskriver de evner din karakter har i spillet. Du vælger selv hvilke evner du vil have, og køber dem til indskrivning for evnepoint. Du kan kun spille én karakter til hver spillegang, så hvis du har flere karakterer, skal du vælge hvilken af dem du vil spille, inden spilstart.

Skift af race

Det koster 2 EP pr. raceskift og du får ikke refunderet dine evnepoint og ressourcer for race-evner.

Skift af klasse

Det koster 6 EP pr. klasseskift, og du får ikke refunderet dine ressourcer for dine evner. Du vil få refunderet dine evnepoint.

Evner

For alle evner er der et kort, hvor kortet beskriver hvor mange evnepoint (EP) der skal bruges for at få kortet, men der kan også være en pris (ressourcer/mønter) for at vælge en evne. Det er godt at overveje hvilke evner du vil vælge baseret på hvor mange EP, ressourcer og mønter du har.

Der er en del evner som kan vælges af alle som kaldes klasseløse evner. Andre evner er begrænset til bestemte klasser og racer, og kan derfor ikke frit benyttes af alle.

Evner koster forskellige antal EP, så nogle skal der nok spares op til, også i forhold til hvilke ressourcer og mønter der skal bruges, mens andre er lettere at tage, da de ikke koster så mange EP, ressourcer eller mønter.

Du kan kun købe evner for 36 EP pr. spilledag.

Kropspoint (KP)

Kropspoint afgør, hvor mange gange du kan tåle at blive ramt, inden du falder om. Jo flere kropspoint (KP) du har, jo vanskeligere er det at slå dig ihjel. Hver race starter med et antal kropspoint. Kropspoint (KP) er flydende. Det betyder, at hvis du bliver ramt én gang i armen og én gang i benet, har du mistet to kropspoint. Menneskeracen har f.eks. tre kropspoint i alt. Du kan altså tåle at blive ramt én gang til, inden du dør.

Har du været i kamp og bliver såret, regenereres dine kropspoint (KP) ikke. Du skal derfor søge hjælp hos en præst eller en, der har evnen "førstehjælp".

De mange racer har forskellige mængder kropspoint (KP). Nedenstående model viser antallet af kropspoint (KP), som hver race starter med.

Race	Kropspoint (KP)
Azurfolk	3
Dragefødtte	4
Dvæрге	4
Elvere	3
Einherjer:	3
Faune/Satyrer	3
Gobliner	3
Manaskabte	3
Mennesker	3
Orker	4
Sortelvere	3

Infokort

Dette er et blankt kort, som indeholder dit fulde navn, kontaktpersonoplysninger og allergier. Infokortet skal udfyldes af bæreren. Dette kort sørger for, at karakterdækket nemt kan finde ejermanden igen og eventuelt hjælp til en GM, hvis du kommer galt afsted.

Forskellige bånd

Vi har forskellige farver bånd, der markerer forskellige effekter. Disse bånd skal til alle tider være synlige. Se nedenstående skema for yderligere information.

Gult bånd

Spillere, der af den ene eller anden årsag ikke vil udsættes for fysisk eller psykisk pres, kan vælge at bære et gult bånd. Personer, som under spillet bærer et sådant, skal behandles varsomt, men skal også selv undgå kamp og tilspidsede situationer.

Bånd farve	Beskrivelse	Bemærkning
	Blåt Magisk genstand	Bemærk: Alle ting, der har et blåt bånd , kan stjæles. Har en genstand ikke et bånd på, kan det derfor ikke tages – Lad det derfor være (Disse genstande skal afleveres til en GM i kælderen, efter spillet er slut.).
	Rødt Gemt genstand	Det kræver evnen "Find ting" at se og tage genstande med rødt bånd .
	Gult Vis hensyn over for person	Folk med gult bånd må ikke deltage i kamp , eller blive slået på. Ved at dræbe en med gult bånd lægger man blidt sit våben på skulderen af vedkommende og siger "død".
	Sølv Sølvvåben	Sølvbånd viser, at et våben giver +1 ekstra skade på monsterracer.

Handel og tyveri af spilrelaterede værdier

Det er muligt at komme i besiddelse af spilrelaterede værdier såsom mønter, ressourcer, drikke eller magiske genstande, som man kan bruge til at handle med. Vi har sølv- og kobbermønter, som også gerne må byttes eller gives frit. Man kan evt. bruge disse mønter til at hyre folk til at kæmpe for sig eller købe ressourcer, som allerede er i spil.

Du kan få ressourcekort ved at have evner til at skaffe dem. Alle spillere skal bruge forskellige ressourcekort og de kan derfor sælges eller byttes frit. Du kan blandt andet bruge ressourcer til at købe nye evner, lave ritualer og fuldføre visse plots.

Der findes evner, som man skal have for at kunne anskaffe ressourcer eller mønter. Der findes to typer af evner til at skaffe ressourcer ved indskrivning:

- Rig familie (mønter)
- Ressourceskaffer (ressourcer)

Eller du kan vælge at anskaffe evner, som kan anvendes in-game:

- Arbejder
- Urtekundskab

Tyveri

Det er også muligt at stjæle disse spilrelaterede værdier i spillet, hvis man har evnerne til det. Den eneste måde, hvorpå man kan stjæle spilrelaterede værdier, som andre spillere har på sig, er ved at have evnen "[Tyv](#)" eller bruge "Ligrøver". Man må gerne rollespille sig til spilrelaterede værdier som f.eks. ved at true andre eller ved at vinde dem i et kortspil. Hvis man lægger sine spilrelaterede værdier fra sig f.eks. på et bord eller i en kiste, er det tilladt for alle at tage dem. HUSK at beholderen, værdierne lå i, skal blive stående.

Man skal altid have sine spilrelaterede værdier såsom mønter, ressourcer, urter eller drikke med i spillet. Det er kun tilladt at opbevare disse værdier i punge, tasker, synlige lommer eller kister.

Det er ikke tilladt at gemme spilrelaterede værdier såsom mønter, ressourcer, urter eller drikke i skjulte lommer, sine sko eller lignende eller blandt sine private offgame tasker og jakker. Det er heller ikke tilladt at gemme det derhjemme og så kun tage dem for at købe evner. Dette betragtes som snyd og kan give en advarsel, hvis det bliver opdaget.

Ligrøver

Du må gerne gennemsnøge en død, sovende eller en person, der er bonket, for spilrelaterede værdier såsom penge, ressourcer, urter, drikke eller magiske genstande og stjæle disse, men kun én gang.

Hold begge hænder på den døde eller bevidstløse person i 30 sekunder. Herefter må du stjæle 5 valgfrie genstande fra personen, med mindre du har evner til andet. Eksempelvis Gobliner med evnen "[Langfingret](#)" må tage 7 genstande i stedet for de 5. Personen skal vise dig hvad vedkommende har på sig, med mindre at de har noget som er påvirket af evnen "[Gem ting](#)" hvor det så kræver evnen "[Find ting](#)" at finde.

Hvis personen har en synlig magisk genstand på sig, må du også tage denne, den tæller med under de 5 genstande.

Du kan kun "ligrøves" én gang hvert 15. minut. Når du er kommet til bevidsthed igen, skal der gå 15 minutter, før du kan "ligrøves" igen.

Der skal gå 15 minutter fra du er blevet bestjålet med "tyv", før du kan blive "ligrøvet".

Hvis man er blevet ædt af en ork, kan man ikke lig-røves.

Våben og kamp

Som udgangspunkt er alle typer af latex- og skumvåben tilladt, såfremt de er ordentligt polstret og ikke for hårde. Kædevåben, stikvåben og armbrøst er ikke tilladt.

Alle våben, skjolde og rustninger vil blive kontrolleret inden spillets start. Uegnede våben, skjolde og rustninger afvises og kan ikke bruges i spil. Det er op til kontrollanten, at vurdere hvornår våben og beskyttelse er forsvarligt eller ej. Hvis der kommer klager om dårlig eller uansvarlig omgang med våben, kan vedkommende blive benægtet at bruge sine våben.

Kampstilen til MRF er markørkamp, som betyder, at man ikke slår igennem med våbnet, men at man forsøger at kæmpe, som om det var et rigtigt våben. Det er ikke tilladt at slå i hovedet eller i skridtet, og slag på hænder eller fødder tæller ikke og giver ikke skade. Det er ikke tilladt at stikke med noget våben.

Alle kæmper, som om deres våben vejer et par kilo, hvilket betyder, at tempoet er sænket i forhold til, hvordan live-kampe kan udføres (når våbnets vægt tages i betragtning). Det betyder blandt andet, at man ikke må slå to til tre gange hurtigt efter hinanden, når man har fået sit våben ind på modstanderen (kaldes også trommeslag). Våbnet føres med fart ind på en given kropsdel, men farten aftages, lige inden våbnet rammer.

Hvornår er man i kamp?

Du kommer i kamp, når en af følgende er opfyldt:

- Første fjendtlige magi har ramt dig.
- Første magi er kastet efter dig, men ikke har ramt.
- Når du er blevet ramt første gang af et slag/pil/bold
- Du har kastet din første magi - uanset om du har ramt eller ej.
- Du har slået ud efter en fjende - uanset om du har ramt eller ej.

Du er ikke i kamp, imens du siger din første rite til en magi, påfører drikke på våben eller lignende - og kan derfor stadig rammes af evner, der kun kan bruges udenfor kamp.

Kontakt i kamp er forbudt

Det er ikke tilladt at tage fat i sin modstander under en kamp. Enhver form for fysisk kontakt under kamp, udsætter dine modspillere for en unødvendig risiko. Det omfatter både situationer, hvor du holder i din modstander, skubber til ham, spænder ben eller lignende. Det er ikke tilladt at tage fat i andre spilleres våben eller skjolde under kamp. Det kan ødelægge udstyret eller give skader.

Våben skade

Våben	Skade
Enhåndsvåben/ Tohåndsvåben/ Kastevåben	1
Krudtvåben (pistol/gevær)	1 (går igennem skjolde)
Pile	2
Bomber	2 + vindstød
Kraftslag	3 + vindstød / ødelæg skjold
Tordenpil	4 + vindstød / ødelæg skjold
Magisk slag / Giftkniv	1 + effekten fra magi/Gift
Syrebold	4 KP (går igennem rustning)/ ødelæg skjold
Bold-magi	2 + magi / effekt

Tre gode råd til kamp

Der er tre vigtige forudsætninger for, at en kamp bliver god:

1. **Fair-play.** Når du bliver ramt med et våben, får du kropspoint (KP) eller rustningspoint (RP) i skade – Husk at tælle disse. Der er ikke noget værre, end folk, der snyder, ved ikke at tælle, eller giver sig selv flere point. Husk også at våben er tunge og at du ikke laver trommeslag.
2. **Spil skaden.** Hvis du skader din modstander, så lad ham spille på smerten, og træk dig selv tilbage for at hvile. Det ville naturligvis være det letteste at smadre vedkommende, men spillet bliver mere spændende, flot og ikke mindst sjovt, hvis du giver modparten mulighed for at rollespille sin skade, som du kan med din. Du ved derfor aldrig, hvad næste kamp vil bringe af rollespilsoverraskelser.
3. **Selvkontrol.** Markørkamp er blandt andet til for, at der ikke sker person- eller våbenskader. Det vigtigste er, at alle har det sjovt, og at kampe er spændende at se på, men også at deltage i.

Tohåndsvåben

Tohåndsvåben er først anset som et tohåndsvåben, når det går over navlen og bliver brugt med to hænder. Stagevåben (lange spyd, hellebarder, stave og pinde) gælder ikke som tohåndsvåben, der kan bruges med evnen "[Kraftslag](#)" selvom der stadig skal bruges to hænder. Hvis du er i tvivl, så spørg i våbenkontrollen. Til overnatningsscenarier må visse tohåndsvåben (f.eks. spyd) ikke bruges efter mørkets frembrud, og vil blive udpeget ved våbenkontrol.

Buer

Buer må maksimalt trække 25 pund. Det er kun tilladt at bruge sin bue til at affyre godkendte pile og på ingen måde tilladt at slå eller blokere med den. Det er kun tilladt at affyre én pil ad gangen. Det er kun tilladt at bruge bue fra en afstand af minimum to meter. Man skal bruge sin bue forsvarligt – lad være med at spænde buen max. op fra to meters afstand. Det er ikke tilladt at skyde efter hovedet på folk. Til overnatningsscenarier må buer ikke bruges efter mørkets frembrud.

Kastevåben / Bold-magier

Kastevåben / bold-magier skal være kerneløse, og skal godkendes til våbentjek. Det er kun tilladt at kaste ét kastevåben / én bold-magi ad gangen. Reglerne for kastevåben / bold-magier gælder for alle evner/magier, hvor latexbolde/-bomber bliver brugt. Til overnatningsscenarier må kastevåben / bold-magier ikke bruges efter mørkets frembrud. Mørkets frembrud defineres som værende mellem solnedgang til solopgang. Mørkets frembrud defineres som værende mellem solnedgang til solopgang.

Krudtvåben

Krudtvåben består af replika-geværer eller pistoler fra 1600- til 1800-tallet, som ikke kan affyre noget fysisk projektil. Her skal man lade, som om de skyder, og man spiller på, at man bliver ramt. De behøver ikke at kunne lave et knald. Et skydevåben kan kun affyre ét skud før det skal genoplades. Der findes også bomber, som skal være kerneløse og kunne kastes. For mere info læs evnerne [Krudtvåben 1](#) og [Krudtvåben 2](#).

Skjolde

Skjolde skal være polstret og sikkerhedsmæssigt forsvarlige og det er kun tilladt at bruge 1 skjold. Man må ikke både have et skjold i hånden og et skjold på ryggen samtidigt. Hvis man vil have et skjold fastspændt, må dette kun være på en af sine arme. Det giver ikke beskyttelse at have skjold på ryggen, så hvis du har og bliver ramt på skjold, tæller det som at du bliver ramt.

Hvis man har et lille skjold fastspændt på armen, så er det tilladt at bruge et våben, som kræver 2 hænder at bruge. Skulle skjoldet gå i stykker, er det en del af din krop, hvis skjoldet bliver på din arm. Hvis man vil bære sit skjold på ryggen, skal dette bæres i en løs strop så man nemt kan tage det i brug eller smide det fra sig. Har man har sit skjold på ryggen, beskytter det dig ikke mod skade. Dit skjold skal være på armen, hvis det aktivt skal anvendes i kamp.

Skjolde må kun bruges til beskyttelse og ikke som våben. Det betyder at du ikke må slå ud, skubbe, mase, kaste eller andet med dit skjold.

Skjolde skal altid godkendes til våbentjek og det er op til den enkelte kontrollør at bestemme om skjoldet er godkendt og om det godkendes til at det må fastspændes på armen.

Skjoldmur

I skjoldmur må skjoldene ikke bruges til at skubbe med eller som våben. Det betyder at skjoldet skal være tæt inde til kroppen. Angribende må ikke bryde muren ved direkte fysisk kontakt, da det er til fare for de forsvarende, angribende og udstyr. En måde hvorpå en skjoldmur kan brydes er f.eks. ved magi eller taktisk angreb bagfra.

Borgkamp

Når der kæmpes ved og i borge, er der visse særegler, som skal overholdes. Før en mur er gyldig, skal det være en tydelig mur, for eksempel en meter høj.

Det er ikke muligt at klatre over eller under presenningvægge eller andre tilsvarende mure. Murene er lukkede og der kan ikke skydes eller slås over eller igennem, hvis der er åbninger i murene.

Alle porte kan slås åbne med fem slag fra en rambuk eller 2 bomber. Rambukken skal være af en anseelig størrelse, og kræver minimum fire personer at anvende. Herefter er porten brudt ned og er åben. At reparere en port kræver, at en person med evnen "Smed" bruger 10 min på at rollespille, at vedkommende reparerer den. Man kan ikke reparere en port under en kamp.

Showkamp (aftalt kamp)

Ved aftalt showkamp mellem maksimalt to spillere, må skjolde gerne bruges til at skubbe med. Det er vigtigt at understrege, at andre ikke må blande sig i en showkamp. Skulle det være tilfældet, skal de kæmpende straks holde inde med at bruge skjoldene aktivt i kampen.

Rustning og Rustningspoint (RP)

Skal du bruge rustning, skal du have evnen 'Bære rustning'. Når du bærer rustning har du en mængde af RP lig med dit niveau, for eksempel rustning 2, 3 osv. Når du tager skade, vil du miste rustningspoint (RP) før kropspoint (KP), med undtagelse af nogle få evner og magier. Alt din rustning deler de samme RP, kaldt flydende rustningspoint.

Som udgangspunkt skal rustning dække $\frac{1}{3}$ af kroppen og kontrolleres ved våben- og rustningstjek.

Følgende typer rustning er godkendt til at kunne bruges som rustning:

- Slagkofter kan bruges som rustning indtil man er fyldt 16 år.
- Rustning lavet af kernelæder.
- Ringbrynje.
- Pladerustning af metal eller plastik som er designet til at ligne metal.

Reparation af rustning/skjold og sølvvåben

Når du dør får du ikke dine rustningspoint (RP) tilbage. Rustningspoint og ødelagte skjolde fås tilbage ved hjælp af evnen "smed". Det tager minimum 5 minutter at reparere en genstand.

En smed kan også lave sølvvåben hvor effekten af sølvvåben varer resten af spillegangen.

- Et enhåndsvåben tager 5 minutter at lave og koster 2 sølvmonter
- Et tohåndsvåben tager 10 minutter og koster 3 sølvmonter.
- En pil tager 1 minut og koster 1 sølvmonter.

Død

Hvis du bliver ramt, tager du 1 kropspoint (KP) i skade - eller rustningspoint (RP), såfremt du bærer rustning. Hvis du mister alle kropspoint er du død og du skal lægge dig ned – gerne med en god dødscene. Hvis græsset er vådt eller jorden er smattet, kan man vælge at falde død om ude til siden. De, der er døde, bliver liggende på jorden til kampen er ovre og må ikke snakke sammen.

Når du er blevet dræbt, skal du søge til kirkegården nogle minutter efter kampen er overstået. Under din sjælevandring til kirkegården går du tavs, langsomt, med bøjet hoved og en hånd på hovedet. En sjælerejse er trist. Andre kan ikke se dig, og du kan ikke kommunikere med omverden. For at leve op skal du igennem en prøve eller modtage en straf. Dette er op til døden på kirkegården. Du vil oftest komme til live med alle dine kropspoint (KP) tilbage.

Når man har været død, glemmer man alt der er sket 15 min. fra før man døde. Effekten fra alle magier, drikke og evner, som du var påvirket af før du døde, ophører kun hvis døden fjerner effekten.

Hvis du dør i en kamp og er gået ned til døden, vil du ikke kunne deltage i den samme kamp. Selvom du skulle blive helbredt, vil du stadig være svækket, indtil kampen er overstået. Ingen kan derfor deltage i den samme kamp to gange.

Hvis folk vil kaste magi på dit lig, skal det foregå når du ligger død på slagmarken og ikke når sjælerejsen er påbegyndt.

Kroer, telt- og bålområder

Bål- og teltområder i skoven skal alle godkendes af en GM.

Kroen (bålhytten ved skolen) er markeret med en naturlig trægrænse ud til stien.

Reglerne for kroen gælder indtil man er kommet ud på den anden side af den trægrænse. Der kan blive indført flere kro-områder hvor samme regler også er gældende.

At trække sig hen i disse kro-, telt- og bålområder gør en passiv for kamp, men beskytter ikke en fra at blive tvunget ud fra området.

Ønsker man at have fat i en person, som befinder sig i et kro-, telt- eller bålområde, kan man bede vedkommende om at træde udenfor området. For at få en person ud, bliver man nødt til at rollespille på situationen og lade som om, at alle evner og kamp godt ville kunne blive brugt i disse områder og derefter gå ud fra området for at fortsætte spillet.

Sidder man lige og spiser, kan man gøre opmærksom på, at man kommer ud når man har spist færdigt. Dette skal respekteres af alle parter og ikke misbruges til den spisendes fordel. Hvis man laver en handling som byder op til kamp, er man selv nødt til at gå med ud fra området.

Nægter en person at gå med ud, kan man rollespille at personen overmandes. Dette gøres ved at 2 personer lægger en hånd på hver skulder af personen og siger "Overmandet". Her skal personen spille på at vedkommende er blevet overmandet og skal gå med de 2 personer ud fra området (medmindre man spiser eller er bålpasser). Man skal altid prøve at få en person ud gennem rollespil inden man overmander.

Vær opmærksom på, at ligesom i kamp, så kan allierede til den overmandede komme til hjælp.

Opstår der tvivl - tag kontakt til en GM, der hjælper med at løse situationen.

Forbudt i kro-, bål- og teltområder

Kamp i kroen, telte og omkring bål er ikke tilladt.

For områder med bål og telte må der ikke være kamp indenfor 5 meter målt fra det yderste punkt af bålet eller teltet.

Man må ikke bruge kroen, et bål eller et telt, som en undskyldning for at "gemme" sig for spillet eller flygte fra en kamp. Hvis der opstår tvivl, eller ønsker man ikke selv at tage fat i personen, så tag kontakt til en GM, så hjælper vi med at løse situationen.

Befinder man sig i en lejr med bål eller nær et telt, skal man trække sig væk fra området for at kæmpe.

Bliver man angrebet mens man befinder sig i et område med bål eller telt, bliver man nødt til at forlade området og gå ud og møde sin angriber.

Magier/evner, der ikke er tilladt at bruge i kro-, bål- og teltområder er:

- Afvæbne
- Bold-magier
- Frygt
- Jordskælv
- Rodnet
- Smerte
- Vanvid
- Vindstød
- Ødelæg
- Giftkniv - da det er en kampevne.

Tilladt i kro-, bål- og teltområder

Bonk, Snigmord og Søvn er tilladt i disse områder, men være opmærksom på, at offeret ikke kan komme til skade på bål og telte.

Bål

Et bål skal til enhver tid altid være bevogtet af en bålpasser. Det er kun en ansvarlig person over 16 år, som må være bålpasser. En bålpasser må ikke deltage i kamp eller blive slået på, mens bålet passes.

Vil man gerne have fat i bålpasseren af spillemæssige årsager, gør man bålpasseren opmærksom på det off-game. Bålpasseren skal herefter finde en afløser eller slukke bålet, og efterfølgende komme ud i spillet inden for en rimelig tidsperiode. Hjælp evt. bålpasseren med at finde en afløser.

Man må ikke bruge sin bålpasserrolle som en undskyldning for at "gemme" sig for spillet.

Opstår der tvivl - tag kontakt til en GM, der hjælper med at løse situationen.

Magi og mana

Er du ikke magikyndig, kan det stadig være brugbart at sætte sig ind i de forskellige magier, idet du kan møde en magikyndig, der kan finde på at kaste magi på dig.

Du skal købe mana for at kunne kaste magi. 2 mana koster 1 evnepoint (EP). Jo mere mana du har, desto flere gange kan du bruge dine magiske evner. Hver magi koster mana at kaste. Dette bliver forklaret i "evneforklaring" bagerst i regelsættet. Du kan ikke regenerere mana. Det betyder, at har du kastet en magi, får du ikke den brugte mana tilbage. Disse kommer først tilbage til næste spilgang, eller ved solopgang til overnatningsscener. Det er derfor en god ide, som magikyndig, at have meget mana.

For at kaste en magi ordentligt skal du:

- Fremsig en rite (vers) på minimum 10 høje, tydelige, danske ord, hvori magiens navn indgår.

- Have en hånd fri eller holde en tryllestav, som du bruger til at pege eller røre den person som magien bliver kastet på.

Lykkes det ikke, har din magi ingen effekt, og dine mana er spildt.

Vær gerne kreativ med rim i dine riter og suppler eventuelt med fagter.

Masse-magi

Masse-magi kan forekomme i spil via NPC'ere (Plotkarakterer), magiske genstande eller magiske drikke. En masse-magi er en magi som rammer flere personer på samme tid. Du vil kun blive ramt af masse-magien hvis du kan se og høre personen som kaster magien.

Magi i kamp

Når du som magikyndig kaster en magi, skal du have øjenkontakt eller på anden måde sikre dig, at dit offer er klar over, at vedkommende bliver ramt. Som magikyndig kan du ikke kaste med magi, mens du aktivt kæmper med våben. Som magikyndig skal man fokusere på at kunne kaste sin magi, og kan derfor ikke kaste magi mens man løber, men derimod kun når man står stille eller går langsomt. Hvis en magi-udøver bliver ramt, når denne fremsiger en rite, skal riten påbegyndes på ny. Mana'en er ikke tabt.

Kontrollerende magi og tyveri i spillet

Der findes magier, som giver en magikyndig kontrol over en anden karakter, f.eks. Hypnose, Troskab og Animer død.

Det er ikke tilladt at bruge en kontrollerende magi til at skaffe sig adgang til spilrelaterede værdier, som den kontrollerede person har på sig. Kort sagt må man ikke bruge magi til at stjæle fra andre.

Det er dog tilladt at få den kontrollerede person til at stjæle fra andre og overbringe byttet til den magikyndige. F.eks. skulle den magikyndige komme i kontrol over en karakter med "Tyv" evnen, kan den magikyndige godt få tyven til at stjæle mønter fra krofatters taske på kroen, hvorefter at tyven overbringer byttet til den magikyndige.

Magiske genstande

Er en genstand magisk, kan de have forskellige effekter og markeres med et blåt bånd. Magiske genstande/plotgenstande skal altid bæres synligt. De skal altid afleveres i kælderen efter spilstop. De magiske genstande/plotgenstande man har afleveret ved slutningen af en spilgang, kan man hente igen den efterfølgende spilgang ved indskrivning. Hvis man ikke har hentet sin magiske genstand, vil den på den 3. spilgang blive sat i spil igen. Plotgenstande vil blive sat i spil hver spilgang, også selvom man ikke henter dem.

Hav tillid til at bæreren ved hvorledes effekten fungerer og stil derfor ikke regelspørgsmål under spil, men spørg en GM efter endt spilgang. Du skal kun læse beskrivelsen for at vide, hvordan du skal reagere i spil. Hvis du f.eks. får en ring, der gør dig immun over for smerte, ved du det ikke før der bliver kastet smerte på dig. Skulle du komme i besiddelse af en magisk genstand, men er i tvivl om hvorledes den skal forstås, rådfør dig da diskret med en GM under spil.

Ritual

Hvis man har lyst til at lave noget magisk som ikke er i regelsættet, kan man med evnen "ritual" lave sig et magisk ritual for at opnå effekten.

For at lave et ritual ordentligt og for at få en effekt skal du:

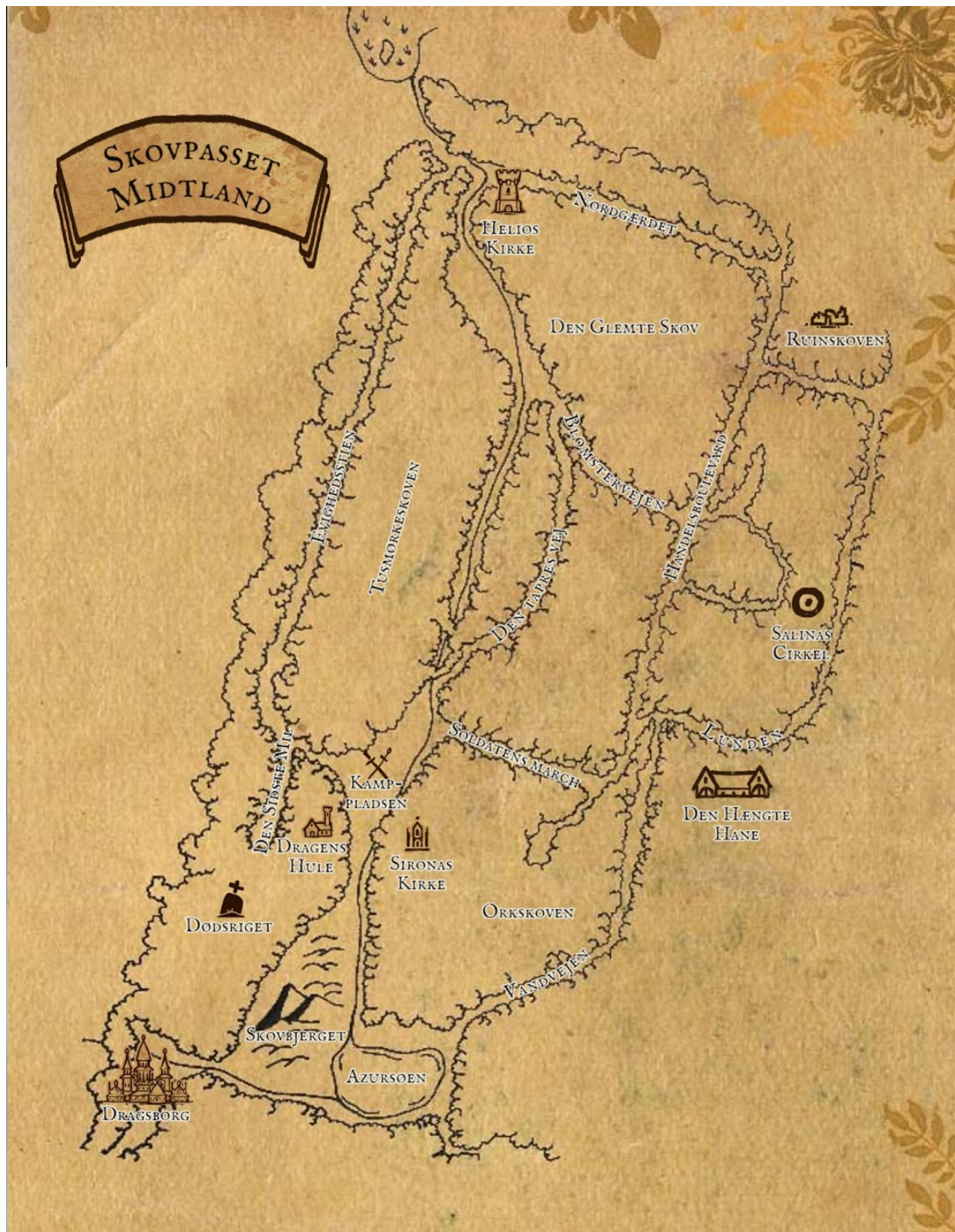
- Have en plot-/regel-GM til at overvære det.
- Ritualer koster altid noget for at få effekt, såsom mana, ressourcer, urter eller magiske genstande m.m. og jo større effekt som man ønsker, jo mere koster det. Jo mere rollespil man gør ud af ritualet (såsom mange folk der står rundt og holder hænder om ritualet eller folk der synger den samme sang) jo billigere bliver ritualet at lave, men det kan dog aldrig blive gratis at udføre.
- Man skal rollespille sit ritual, man kan altså ikke bare smide sin betaling i en bunke foran en GM og opnå en effekt. Hvis du har problemer med at udtænke hvordan du skal udføre dit ritual for at få din ønskede effekt, kan du altid tale med GM'erne der overværer ritualet for vejledning.

Hvis et ritual har effekt på andre spillere, skal de være med i ritualet på en eller anden måde og være opmærksomme omkring at et ritual sker, så de kan gøre noget ved det og muligvis stoppe det. Dette kan f.eks være ved at en GM går hen til den person som du vil forbande, og fortæller dem at de kan mærke at der sker noget magisk ved dem og hvor den magiske kraft kommer fra.

Som med alt andet magi i MRF skal det ritual som du laver være spilskabende, og hvis GM'erne ikke ser det sådan, vil dit ritual måske fejle.

Kort over Midtland/Skovpasset

Dette er et kort over spilområdet. Landet, vores spil foregår i, hedder Midtland, og området som vi befinder os i hedder Skovpasset.



Karakteren

Baggrundshistorie

En baggrundshistorie gør spillet bedre – ikke kun for dig, men også for dem du spiller med eller imod og kan være en stor hjælp for dig i rollespillet.

Det første du skal beslutte er dit navn, om du har nogle forbindelser med andre karakterer, hvilken race du har og hvilken klasse du vil spille. Sørg for at du kan huske dit navn og navnene på dine forbindelser.

En god baggrundshistorie vil typisk indeholde lidt om hvor din karakter er vokset op og hvorfor de eventuelt er rejst derfra. Tænk over om din karakter måske har nogle seje ar, nogle særlige ting i sit kostume eller andet bemærkelsesværdigt og sørg for at du har skrevet det i din baggrundshistorie så du kan fortælle om det, hvis nogen spørger.

Husk at du skal kunne spille din rolle, så hvis du fx. vælger at skrive at du er meget modig, så skal du også være i stand til at udvise mod i spillet. Stil dig selv nogle gode spørgsmål om hvor, hvornår, hvorfor, hvem og hvordan og svar dem så du får en fed baggrund du altid kan trække på når du er i spillet.

Det er ikke et krav at din karakter er lokal og stammer fra Midtland/Skovpasset, så du kan med fordel inddrage andre lande i din baggrundshistorie

Hvis du laver en fed baggrundshistorie og sender den til mrf-live@gmail.com, så kan vi finde på at belønne den med ekstra EP, eller andre gode sager.

Racerne

Verdenen myldrer med forskellige racer, gode som onde.

I regelsættet her beskrives der kort, hvad hver race står for og hvordan de ser ud. Racers opførsel er Midtlands norm, men alle individer er forskellige og derfor forventes det ikke at man spiller på den opførsel.

Raceevner

Hver race har adgang til specielle evner som er lukkede for andre racer. Raceevner koster stadig EP og købes som alle andre evner. Raceevner er ikke begrænset af hvilken klasse du vælger.

Så vælger du racen "dværg" og klassen "magiker" så kan du stadig få evnen "bære rustning" da det er en raceevne som hører til "dværgen".

Dvæрге

Dvæрге er en lille hårdfør race, der normalt lever i huler og stort udbyggede gangsystemer inde i bjergene. Her har de i generationer gravet efter ædle metaller, og forfinet smedekunsten til et niveau, som ingen anden race kan gøre efter. De bliver ofte forbundet med grådighed, på grund af deres glæde ved, og opsøgning af, ædle metaller.

Man skal ikke tage dem som lette modstandere på grund af deres ringe størrelse. De er en hårdfør race, der kæmper bravt, ofte med økse eller hammer, som er deres foretrukne våben.

Kostumekrav:

Som mandlig dværg skal du have skæg i form af udklædning.

Som kvindelig dværg skal man have bakkenbarter i form af udklædning.

Som dværg har du 4 kropspoint (KP).

Dværgens raceevner:

[Bære rustning](#)

[Dværgerustning](#)

[Klanleder](#)

[Runesmed](#)

Dværgens racesvagheder:

Dværge kan ikke købe evnerne "[Leder](#)" og "[Camouflage](#)"

Elvere

Disse skabninger er ofte utroligt smukke, og forbindes med mystik og magi. De holder til i skoven og lever ofte et isoleret liv langt fra andre racer, hvor de udvikler hver deres evner til perfektion. De er normalt et fredeligt folk, men hvis de forstyrres i deres balance eller skoven vanæres, er der stor risiko for at de ikke lader dig komme levende ud.

Da de er i kontakt med naturen, kan de tale med naturen gennem ritualer. Desuden er de også ofte dygtige med en bue.

Kostumekrav:

Elvere skal have elver-øreproteser i form af udklædning.

Som elver har du 3 kropspoint (KP).

Elvernes raceevner:

[Elvertordenpil](#)

[Se snige](#)

[Skovens værn](#)

[Snige](#)

Elvernes racesvagheder

Elvere kan ikke købe evnerne "[Krudtvåben 1](#)" og "[Tortur](#)"

Gobliner

De minder meget om orker, men er mindre og klogere. Har du været heldig at slå en på flugt, flygt da hellere fra området, for den kommer retur med forstærkning. Ganske ofte er racen underlagt orker, der ej heller regner dem for meget. De er kujoner, og vil gøre hvad som helst, for at undgå straf. De følger den stærkeste, da dette som regel betyder beskyttelse. Goblin er en forholdsvis let race at spille. Er du ikke så modig i kamp, men vil lære det hen ad vejen, er det en god rolle at starte med. Som goblin kræves, ud over sminke, et godt kostume.

Kostume krav:

Gobliner skal sminkes lyse grønne, eller lignende. Det er ikke et krav, men en god ide at have ekstra proteser såsom tænder, næse eller ører/ helmaske som goblin.

Som goblin har du 3 kropspoint (KP).

Gobliners raceevner:

[Camouflage](#)

[Kujon](#)

[Langfingret](#)

[Tyv](#)

([Snige](#)) kun bandit

Gobliners racesvagheder

Gobliner kan ikke købe evnerne "[Hårdfør](#)" og "[Mod](#)"

De kan heller ikke påvirkes af mod fra evnen "[Leder](#)"

Mennesker

Mennesket er den mest udbredte race og udmærker sig ved ikke at være speciel på nogen måde. Det betyder at mennesket har muligheder inden for lidt af hvert. Nogle mennesker kan lære magi, andre at bruge bue og andre igen er ekstra stærke.

Mennesket besidder "den frie vilje". Det gør, at racen hverken er ond eller god. En kan være ond, en anden god, og en tredje sælge våben til dem begge.

Mennesket er en forholdsvis let race at spille, idet vi kender den fra os selv.

Kostumekrav:

Der kræves ikke nogen speciel sminke, men det anbefales at have et godt kostume som passer ind i verdenen.

Som menneske har du 3 kropspoint (KP).

Da mennesker er så almindelige og så forskellige, har de hverken nogle specifikke raceevner, men samtidig har de heller ikke nogle racesvagheder

Orker

Det går mange rygter om disse væsner, nogle siger de engang har været elvere, tortureret så slemt at, ikke bare deres kroppe, men også deres forstand er blevet helt deform. Andre rygter siger, at det har været Døden selv i et forsøg på at erobre de levendes verden, som skabte disse særprægede væsner. Ingen ved det med sikkerhed, men en ting er sikkert: orker er ikke den klogeste race, der vandrer på jorden - men hvad de mangler i forstand, har de mere end rigeligt af i styrke. De lever oftest i stammekolonier med andre orker og gobliner hvor den stærkeste bestemmer, men ikke alle orker er uvenlige barbarer. Der er få, som afviger fra de typiske orker og vælger at leve deres liv væk fra stammen for at opleve verden, som de selv ønsker.

Kostumekrav:

Orker skal sminkes mørke grønne, brune, eller lignende. Det er ikke et krav, men en god ide at have ekstra proteser såsom tænder, næse eller ører/ helmaske som ork.

Som ork har man 4 kropspoint (KP).

Orkens raceevner:

[To våben](#)

[Skjoldbrug](#)

[Kraftslag](#)

([Orkens styrke](#)) kun kriger
[ÆD DEM!](#)

Orkens racesvagheder

Orker kan ikke købe evnerne "[Charme](#)" og "[Diplomati](#)"

Sortelvere

Disse sorte elvere minder af kropsbygning meget om almindelige elvere. Men hvor elvere har hudfarve som mennesker, er disse helt sorte eller grå med tatoveringer af farven fra det hus som din sortelver hører til, samt deres helt sorte eller grå ører. Sortelverens tatoveringer viser deres plads i hierarkiet. Få ved hvor racen stammer fra. Nogle mener, de lever i de dybeste og mørkeste skove, hvor lyset ikke trænger ind gennem træernes kroner, mens andre tror, at de lever langt under jorden, hvor de bruger andre racer som deres slaver. Deres samfund er ofte stærkt matriarkalsk opbygget – det vil sige, at deres samfunds overhoved er en enevældig højeste frue, der styrer suverænt. I disse samfund ser man ofte mænd bøje sig under deres fruer, og gøre hvad der siges. Derfor er pisk og anden tortur forbundet med en normal hverdag. Sortelverne er som oftest samlet i en lejr, fordelt over 4 huse. Sortelverne bliver oftest styret af én højeste frue, som bestemmer suverænt over alle husene.

Kostumekrav:

Sortelvere skal sminkes sorte eller grå med tatoveringer og have sorte eller grå elver-øreproteser. Det er en god ide at sminkes med tatoveringer af farven fra det hus som din sortelver hører til.

Hus	Tatoveringens farve
Krigens	Hvid
Magiens	Blå
Handlens	Rød
Præstens	Lilla
Skyggens	Sølv eller Sort/grå

Sortelvere har 3 kropspoint (KP).

Sortelvernes raceevner

[Husets velsignelse](#)

[Se snige](#)

[Smerte egen race](#)

[Snige](#)

[Snigmord](#)

Sortelvernes racesvagheder

Sortelvere kan ikke købe evnen "[Lys](#)"

Sjældne racer

I MRF er det muligt at spille en ekstraordinær og unik race.

For at spille en sjælden race skal du have kontakt til MRF og godkendes, før du kan spille din race.

Du skal sende en mail til mrf.live@gmail.com med beskrivelse af race, kostume og baggrundshistorie.

Se [Sjældne racer](#) for de allerede godkendte sjældne racer. Når flere racer bliver godkendt, vil du kunne læse beskrivelserne i samme afsnit.

Klasser

Klasseløse evner

De klasseløse evner kan anvendes af alle klasser, men ikke af alle racer.

[Alkymi 1 - 3](#)
[Arbejder niv 1-2](#)
[Charme](#)
[Diplomati](#)
[Find ting](#)
[Førstehjælp](#)
[Gem ting](#)
[Gennemskue](#)
[Gigant jæger \(-16 år\)](#)
[Handelsmand](#)
[Hårdfør](#)
[Leder](#)
[Mester alkymi](#)
[Peptalk](#)
[Rens gift \(førstehjælp\)](#)
[Ressourceskaffer](#)
[Rig familie](#)
[Ritual](#)
[Smagsprøve](#)
[Smed](#)
[Tortur](#)
[Tyveribeskyttelse \(-14\)](#)
[Udbryderkonge](#)
[Urtekundskab 1 - 5](#)

Bandit

(Lukket for alle andre klasser.)

Som bandit har du lettere til at gøre hvad der skal til, for at fremme din egen færd. Handlinger der er set som kriminelle stopper dig ikke, for hvorfor ikke blive lidt rigere?

Du kan vælge følgende banditevner:

[Banderbære](#)
[Bære rustning](#)
[Bonk](#)
[Camouflage](#)
[Duelist](#)
[Fange](#)
[Giftkniv](#)
[Kamikaze](#)
[Krudtvåben 1](#)
[Krudtvåben 2](#)
[Rustning 2](#)
[Snigmord](#)
[Spyd bagerst](#)
[Tykpandet](#)

[Tyv](#)
[Tyv Niveau 2](#)
[Tyv Niveau 3](#)
[To våben](#)
[Tordenpil](#)
[Undvige](#)

Druide/Shaman

(Lukket for alle andre klasser.)

Som druide/shaman bruger du hvad naturen giver dig, for at hjælpe dine venner eller besejre dine fjender, naturen er på din side og du ved hvordan man kontrollerer den.

Druiden er en blanding mellem magiker og præst.

Du kan vælge 4 magikerevner + 4 præsteevner som ikke er låst til "kun Magiker eller kun præst" eks. Jordskælv, Animer karater ud over følgende Druide-/Shamanevner:

[JordLance](#)
[Konverter urter](#)
[Magisk genstand](#)
[Mana \(Max 80 mana\)](#)
[Rodnet](#)

Kriger

(Lukket for alle andre klasser.)

Du mestrer brugen af våben og står i forreste led, når der skal kæmpes. Du lever for dine idealer, om de så er noble eller dystre. Krigere kan være både gode, onde eller ligeglade.

Hvilken vej, du vælger som kriger, er op til dig. Nogle lever af at udbyde sit sværd, til den, der betaler mest.

Andre jager efterlyste, mens andre igen går ind i en orden, der kæmper ud fra nogle faste principper og regler. Valget er dit.

Du kan vælge følgende krigerevner:

[Banderbære](#)
[Bære rustning](#)
[Duelist](#)
[Fange](#)
[Kraftslag](#)
[Krudtvåben 1](#)
[Mod](#)
[Rustning 2 - 6](#)
[Skjoldbrug](#)
[skjold formation](#)
[Spyd bagerst](#)
[Tykpandet](#)
[To våben](#)
[Tordenpil](#)
[Udholdenhed](#)

Krigs-Magiker

(Lukket for alle andre klasser.)

Som krigs-magiker ser du nytten i at kunne bruge magi, men også at kunne trække på sværdet, når tiden er for kort til at kaste en besværgelse.

En Krigs-magiker er en blanding mellem en kriger og en magiker.

Du kan vælge 5 valgfrie magikerevner som ikke er låst til "kun Magiker" eks. Jordskælv ud over følgende Krigs-magikerevner:

[Bære rustning](#)

[Kampgejst](#)

[Magisk slag](#)

[Mana \(Max 40 mana\)](#)

[Rustning 2 - 3](#)

[Tykpandet](#)

[To våben](#)

[Udholdenhed](#)

Magiker

(Lukket for alle andre klasser.)

Du mestrer magien, hvilket gør dig, i andres øjne, til en uhyggelig og magtfuld person, da de ikke kan forstå dig. Af samme grund kan det være en ensomt kald at være magiker. Det er dog hændt at magikeren virker som en konges højre hånd eller optager lærlinge, de kan oplære i magiens kunst.

Modsat præsten bruger du flere ingredienser, når du kaster din magi. I stedet for at bede, skal du læse i din magibog, hvor dine riter står skrevet. Denne bog beskytter du til alle tider med dit liv, da den ikke alene er en slags dagbog, men dit livsværk. For de mægtigste magikere er der et magikerråd.

Som magiker har du en fascination af magi og alt magisk. Bliver du stormagiker, hungrer du efter magi og alt magisk.

En magibog er et godt værktøj til at have skrevet sine riter og magier ned i. Riter (minimum 10 ord) og mana er krævet for at kaste formularer

Du kan vælge følgende magikerevner:

[Afvæbne](#)

[Dans](#)

[Døv](#)

[Energirustning](#)

[Fodforstening](#)

[Flamme-smerte](#)

[Frygt](#)

[Frys](#)

[Magisk fange](#)⁸

[Had](#)

[Hypnose](#)
[Jordskælv](#)
[JordLance](#)
[Lys](#)
[Magisk cirkel](#)
[Magisk genstand](#)
[Magisk skjold](#)
[Magisk stenhud](#)
[Mana \(Max 80 mana\)](#)
[Ophæv magi](#)
[Skildpadde](#)
[Smerte](#)
[Stum](#)
[Syrebold](#)
[Søvn](#)
[Vanvid](#)
[Vindstød](#)
[Ødelæg](#)

Paladin

(Lukket for alle andre klasser.)

Som paladin styrer du dit sværd for din tros skyld, du kan både benytte dig af sværdet eller væbne dig med nogle magier, for hvem ved hvilke af dem du får brug for.

En Paladin er en hellig kriger, der har viet sit liv og sin troskab til at kæmpe for sin gud.
Paladinen er en kombination mellem en kriger og en præst.

Du kan vælge 5 valgfrie præsteevner som ikke er låst til "kun Præst" eks. Animer karakter ud over følgende Paladinevner:

[Bære rustning](#)
[Fange](#)
[Guddommelig velsignelse](#)
[Guds hånd](#)
[Kampgejst](#)
[Mana \(Max 40 mana\)](#)
[Mod](#)
[Rustning 2 - 5](#)
[Skjoldbrug](#)
[Tykpandet](#)
[Udholdenhed](#)

Præst

(Lukket for alle andre klasser.)

Du tilbeder din gud, hvorfra du får dine magiske kræfter, om de så er mørke eller lyse. Du har ofte et helligt sted, hvor du sidder i bøn, og det er ikke ualmindeligt, at folk søger din visdom.

At være præst er et højt respekteret hverv, men også omdrejningspunkt for samtale – kan du nu virkelig tale med guderne eller er det bare indbildning? Faktum er, at folk indtil videre ikke har stillet

spørgsmålstegn ved præsten, for magiske kræfter rummer de – enkelte kan endda bringe de døde til live.

Om du missionerer din guds ord i felten, opbygger dit tempel med rigdom, eller vier dit liv til en præsteorden er op til dig.

Som præst har du en fascination af guden og alt relateret hertil. Er du storpræst er din gud den eneste sande kærlighed og du vil forsvare den til hver en tid.

En ritualbog er et godt værktøj til at have skrevet sine riter og magier ned i.

Riter (minimum 10 ord) og mana er krævet for at kaste formularer.

Du kan vælge følgende præsteevner:

[Animer død](#)

[Animer dødsridder](#)

[Animer karakter](#)

[Beskyttelse](#)

[Forbandelse](#)

[Frygt](#)

[Genopliv](#)

[Glemsel](#)

[Helbred](#)

[Helligt område](#)

[Kontrollér animeret død](#)

[Lys](#)

[Lyv](#)

[Magisk cirkel](#)

[Magisk rustning](#)

[Magisk genstand](#)

[Mana \(Max 80 mana\)](#)

[Ophæv animeret død](#)

[Ophæv helligt område](#)

[Ophæv magi](#)

[Rens gift \(Præst\)](#)

[Sandhed](#)

[Sjæle sår](#)

[Smerte](#)

[Tal med en død](#)

[Troskab](#)

[Vampyrisk Kugle](#)

[Velsigne person](#)

[Velsigne skjold](#)

[Ødelæg](#)

Alkymist

(Alkymist er en sideklasse som alle kan vælge ud over deres hovedklasse)

Som alkymist forsker du i naturens magiske egenskaber i form af planter og urter. Dette gør alkymisten i stand til at kunne lave drikke, som har samme effekt som magi. Disse drikke kan være meget

kraftfulde og tager lang tid at fremstille. Alkymistens drikke er derfor også meget sjældne og efterspurgte og kan således også være meget dyr.

Efter længere tids forskning kan alkymisten få mere erfaring, som giver mulighed for at lave anderledes drikke. En alkymist kan få følgende evner:

- [Alkymi niveau 1](#)
- [Alkymi niveau 2](#)
- [Alkymi niveau 3](#)
- [Mester, Alkymi](#)
- [Urtekundskab 2](#)
- [Urtekundskab 3](#)
- [Urtekundskab 4](#)
- [Urtekundskab 5](#)

Alkymi

Drikke kræver forskellige urter for at fremstille. Urter har en holdbarhed, der følger årstiderne. Eks. urter samlet om vinteren bliver for gamle til foråret. Bryggede drikke holder til de bliver brugt.

Bryggede drikke SKAL smides ud i en opmærksom kurv kun beregnet til dette efter de er brugt. Kurven til brugte drikke kan findes i kroen eller på kirkegården.

Alkymist regler:

- Man kan ikke have mere end én effekt aktiv af den samme drik.
- Alle effekter fra drikke stopper efter at man har været død.
- Man kan kun holde til at indtage 3 alkymistiske drikke om dagen, eller indtil man har været død og blevet bragt til live igen af døden.
- Alle indtagne drikke, udover den 3. drik, vil medføre at man bliver forgiftet og reducerer ens maksimum af samlede liv med -2 KP pr. drik, ud over drikkens effekt.
- Bliver ramt af "Giftkniv" tæller drikken derfra ikke med i de 3 drikke man kan indtage.

Alkymist drikke

Som [alkymist niveau 1](#) kan du lære følgende drikke:

[Helbredende Elixir](#)
[Jernskind](#)
[Korfi](#)
[Kylling](#)
[Gift 2 skade](#)
[Magisk forstærkelse](#)
[Modvirk stum](#)
[Stum – lav dosis](#)
[Udbryder Olie](#)

Som [alkymist niveau 2](#) kan du lære følgende drikke:

[Fuldt kropspoint](#)
[Glemsel](#)
[Gift 3 skade](#)
[Helt](#)

[Mana](#)
[Styrke](#)
[Sølv Tunge](#)
[Søvn](#)
[Tal med Døde](#)
[Usynlighed](#)
[Vanvid](#)

Som [alkymist niveau 3](#) kan du lære følgende drikke:

[Forfriskelse](#)
[Fuldt mana](#)
[Gift 4 skade](#)
[Hjernedød](#)
[Hurtige Fingre](#)
[Kærligheds Elixir](#)
[Magisk overbelastning](#)
[Magisk rustning](#)

Urtekundskab

Urter anvendes til at lave drikke. Mængden af urter, som man kan indsamle pr. gang, afhænger af ens niveau for evnen urtekundskab. Man kan kun købe op til urtekundskab niveau 1 hvis du ikke er alkymist. Du kan købe 1 ekstra niveau af urtekundskab hver gang du stiger 1 niveau i Alkymi. [Klik her for at hoppe til evnen Urtekundskab.](#)

For at finde urter, skal man snakke med en Alkymist GM for at blive sendt af sted. Man kan samle 4 urter pr. urtekundskabs niveau. Det tager 5 minutter at finde 2 urter. Man skal henvende sig til Alkymist GM'en igen efter man har samlet urter. Når man kommer tilbage skal man rulle en 10 sided terning (1d10) for hver urte man har været ude og samle. 1-8 giver urten der passer til tallet. 9-10 kan man selv bestemme urten.

Man kan alternativt medbringe en urte ting for at få en specifik urt i stedet for at rulle. En urt pr. ting, til max af 1 pr niveau.

Godkendte ting:

- Urtekniv / le
- Handsker
- Urte bog
- urte taske / kurv
- skovl
- kort
- spor dyr / træffelgris
- Forstørrelsesglas
- GM godkendt ting

Bemærk: Der kan kun samles urter en gang pr. spilgang.

Urter anses som ressourcer og regler for tyveri og handel af ressourcer er gældende for urter. Urter er kun brugbare i det kvartal (sæson) hvori de er samlet. Når sæsonen slutter, vil alle urterne samlet i sæsonen dø/visne.

Sæsonerne er følgende:

- Grøn (Forår): marts, april, maj.
- Gul (Sommeren): juni, juli, august.
- Orange (Efterår): september, oktober, november.
- Blå (Vinter): december, januar, februar

Når urterne er uden for sæsonen, skal de afleveres til alkymist GM'en.

Ressourceevner

Du skal opsøge en ressource GM. Ressource GM'en giver dig et papir med 2 klemme huller pr. niv, som du skal ud i det afgrænsede område og finde de samme mønstre på klemmerne og klippe dem.

Når du kommer tilbage til Resource GM, kan du enten vælge indenfor **“Sten, metaler og ædelsten”** eller **“Dyr, træer og frugt”** med minus 2 til rullet. Alternativt kan du arbejde med tilfældige ressourcer uden minusset.

Arbejder-evnen kan købes 2 gange, og giver adgang til arbejde 1 gang pr dag med mulighed for 1 ressource pr niveau.

Du skal derefter rulle 1 gang pr. niv. med en 20 sided terning, hvor 11 eller højere giver et tilfældigt kort.

For hvert point får du plus 1 til dit rul. hvis du har taget specifikt “jagt” eller "mine" får du minus 2 til dit rul. hvis du ruller en naturlig 20, kan du vælge det kort du vil modtage. (Hvis du leder efter en specifik ressource som eks. Diamant, får du minus 4 til slaget i stedet for minus 2)

Dyr, træer og frugt: (max 5 point)

Du arbejder som jæger/farmer/samler:

- Bue og pil//krudtvåben/Spyd = +1 point
- Kniv = +1 point
- Fælde/kuurv = +1 point
- Økse/skovl = +1 point
- lokkemad/foder = +1 point
- Evt andet udstyr godkendt af GM: +1 til 2 Point pr ting

Sten, metaler og ædelsten: (max 5 point)

Du arbejder som minearbejder/smykesmed/grav røver:

- Hakke/hammer = +1 point
- Lampe/reb (Eller andre former for lys) = +1 point
- Bombe/stol (kræver ikke evnen når det er til mine brug) = +1 point
- Hjelm/forstørrelsesglas = +1 point
- Skovl/spade = +1 point
- Evt andet udstyr godkendt af GM: +1 til 2 Point pr ting

Tilfældige ressourcer: (max 5 point)

Du arbejder som håndlanger/arbejder/musikant:

- Hakke/hammer = +1 point
- Hjelm/forstørrelsesglas = +1 point
- Kniv, sværd = +1 point
- Økse/skovl = +1 point
- lokkemad/foder/madpakke = +1 point
- Skriveredskaber/ instrument = +1 point
- Evt andet udstyr godkendt af GM: +1 til 2 Point pr ting

Evner og magier

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Afvæbne	4 EP	Magiker og 2 Sten
- Du peger på en person og siger "afvæbne" i din rite. Person skal herefter smide det våben, vedkommende bruger. - Virker kun mod personer som har et våben i hånden. Man kan kun afvæbne et våben ad gangen. Hvis personen har to våben, er det kasterens valg af våben. - Koster 3 mana pr. gang.		
Alkymi niveau 1	3 EP	Åben for alle.
- Du kan lære at lave drikke med krav "Alkymi niv. 1" - Åbner op for at du kan købe "Urtekundskab 2".		
Alkymi niveau 2	6 EP	Alkymi niv. 1 , 1 Frugt, mindst 2 drikke lært
- Du kan lære at lave drikke med krav "Alkymi niv. 2" - Åbner op for at du kan købe "Urtekundskab 3".		
Alkymi niveau 3	8 EP	Alkymi niv. 2 , 1 Frugt, 1 Rubin og mindst 4 drikke lært
- Du kan lære at lave drikke med krav "Alkymi niv. 3" - Åbner op for at du kan købe "Urtekundskab 4" og "Mester, alkymi".		
Animer død	5 EP	kun Præst , 1 Svin og 1 Fisk
- Du kan vække de døde til live i form af zombier, som du kontrollerer. - Den animerede skal holde sig inden for en afstand, hvor den kan se og høre dig, da du skal kontrollere den. - Du kan max have 5 zombier under din kommando. Samme person kan ikke animeres igen. - En zombie har 10 kropspoint (KP), 0 rustning (RP), og kan ikke kaste magi eller bruge andre evner end "Våbenbrug" og "Skjoldbrug". - Zombien skal kæmpe og bevæge sig langsommere end normalt. - En animeret død kan ikke påvirkes af magi, ud over magierne: "Afvæbne", "Fodforstening", "Jordskælv", "Kontroller animeret død", "Ophæv animeret død", "Rodnet", "Skildpadde", "Syrebold", "Vindstød", "Ødelæg" og skaden fra "Flamme-smerte". - Man kan på ingen måde helbrede, give ekstra liv eller rustning til en zombie. - Zombien er immun overfor "Bonk" og alle alkymistiske drikke. - Man kan ikke animere en død person, som er blevet ædt af en ork. - Magien ophæves: Efter 30 min; hvis zombien bliver dræbt; ved ramt af magien "Ophæv animeret død"; hvis den person, som har kontrollen over zombien dør, eller hvis den kontrollerende person ikke længere kan ses eller høres til at give kommandoer. - Koster 2 mana pr. zombie		
Animer dødsridder	10 EP	Præst , Animer død , 1 Diamant, 1 Safir og 5 Sølvmonter

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Tag ligene fra 2 døde personer og lav dem om til én ekstra god zombie som kan kæmpe som normalt (vælg en af de døde som skal animeres). - Den animerede skal holde sig inden for en afstand hvor den kan se og høre dig. - Du kan max have 1 animeret dødsridder eller 1 animeret karakter under din kommando ad gangen. Samme person kan ikke animeres igen. - En dødsridder har 10 kropspoint (KP), 0 rustning (RP), og kan ikke kaste magi. - En dødsridder går lidt stift, men kan kæmpe som man normalt kunne før man døde. - En dødsridder har følgende evner: "Våbenbrug", "Skjoldbrug" og "Kraftslag" 2 gange i dens levetid med både 1-håndsvåben og 2-håndsvåben. - En animeret dødsridder kan ikke påvirkes af magi, ud over magierne: "Afvæbne", "Fodforstening", "Jordskælv", "Kontroller animeret død", "Ophæv animeret død", "Rodnet", "Skildpadde", "Syrebold", "Vindstød", "Ødelæg" og skaden fra "Flamme-smerte". - Animeret dødsridder er immun overfor "Bonk" og alle alkymistiske drikke. - Man kan på ingen måde helbrede, give ekstra liv eller rustning til en dødsridder. - Man kan ikke animere en død person, som er blevet ædt af en ork. - Magien ophæves: Efter 30 min; hvis dødsridderen bliver dræbt; ved ramt af magien "Ophæv animeret død"; hvis den person som har kontrollen over dødsridderen dør, eller hvis den kontrollerende person ikke længere kan ses eller høres til at give kommandoer. - Koster 5 mana at skabe.		
Animer karakter	10 EP	Præst , Animer død , 1 Rubin, 1 Ametyst og 5 Sølvmonter
- Tag ligene fra 2 døde personer og lav dem om til én ekstra god zombie som kan kæmpe som normalt (vælg en af de døde som skal animeres). - Den animerede skal holde sig inden for en afstand hvor den kan se og høre dig. - Du kan max have 1 animeret dødsridder eller 1 animeret karakter under din kommando ad gangen. Samme person kan ikke animeres igen. - En animeret karakter har 10 kropspoint (KP), 0 rustning (RP). - En animeret karakter går lidt stift men kan kæmpe som man normalt kunne før man døde. - En animeret karakter bliver animeret med de evner og magier som vedkommende har i deres dæk på nær de evner som giver ekstra liv eller rustning. - De får fyldt deres evner og mana fuldt op til brug i den tid de er animeret. - En animeret karakter kan ikke påvirkes af magi, ud over magierne: "Afvæbne", "Fodforstening", "Jordskælv", "Kontroller animeret død", "Ophæv animeret død", "Rodnet", "Skildpadde", "Syrebold", "Vindstød", "Ødelæg" og skaden fra "Flamme-smerte". - Animeret karakter er immun overfor "Bonk" og alle alkymistiske drikke. - Man kan på ingen måde helbrede, give ekstra liv eller rustning til en animeret karakter. - Man kan ikke animere en død person som er blevet ædt af en ork. - Magien ophæves: Efter 30 min; hvis zombien bliver dræbt; ved ramt af magien "Ophæv animeret død"; hvis den person som har kontrollen over den animerede dør; eller hvis den kontrollerende person ikke længere kan ses eller høres til at give kommandoer. - Når den animerede dør, vil vedkommende have de evner og mana tilbage, som før vedkommende blev animeret. - Koster 5 mana at skabe		
Arbejders held	1 EP	Lukket for over 13 år. Arbejder niveau 1.
- Med denne evne får du ekstra held, når du samler ressourcer. - Har du valgt at samle "Tilfældige ressourcer", er du garanteret og få én tilfældig ressource.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Har du valgt at samle en specifik ressource som eks. Diamant, får du ikke minus 4 til slaget.		
Arbejder niv 1-2	2 EP	Åben for alle
- Man søger ud efter arbejde fra den respektive GM, med chance for at tjene ressourcer. - Du kan enten specificere dig indenfor "Sten, metaller og ædelsten" eller "dyr, træer og frugt" med minus 2 til rullet. Alternativt kan du arbejde med tilfældige ressourcer uden minusset. - Denne evne kan købes 2 gange, og giver adgang til arbejde 1 gang pr dag med mulighed for 1 ressource pr niveau. - Ressource GM'en giver dig et papir med 2 klemme huller pr. niv, som du skal ud og finde i det afgrænsede område. - Du skal derefter rulle 1 gang pr. niv. med en 20 sided terning, hvor 11 eller højere giver et tilfældigt kort. - For hvert point får du plus 1 til dit rul. hvis du har taget specifikt "jagt" eller "mine" får du minus 2 til dit rul. hvis du ruller en naturlig 20, kan du vælge det kort du vil modtage. - Hvis du leder efter en specifik ressource som eks. Diamant, får du minus 4 til slaget i stedet for minus 2		
Bandit (Klasse)	1 EP	Lukket for alle andre klasser
- Du kan vælge Banditevner.		
Bannerbærer	6 EP	Kriger / Bandit 2 svin og 1 rubin
- Når du holder et banner i hånden, får alle under banneret immunitet til den første masse magi, der bliver kastet fx rodnet, jordskælv, eller en med masse navn. - Derudover betaler gruppen en mana mindre for at kaste magi til minimum af 1 virker ikke med helligt område. Max et banner pr. gruppe pr. kamp.		
Beskyttelse	4 EP	Præst og 1 Diamant
- Tag fat i højst 2 personer du vil beskytte. - Sig "beskyttelse" i din rite. - Der dannes en magisk barriere, som beskytter personerne mod al magi og skade. - Man kan i beskyttelse heller ikke selv give skade eller bruge magi og ved at flytte sig eller give slip, ophæves beskyttelsen. - Man kan ikke røre eller placere ting på folk, der er i beskyttelse, da en magisk vind holder det væk. - Magien "Ophæv magi" har ingen effekt på beskyttelse. - Det er ikke tilladt at bruge nogen former for projektil mod folk i beskyttelse. - Man må ikke udnytte magien til at blokere passager. - Koster 2 mana pr. person. - Magien varer i 10 min. Efter de 10 min. er gået, ophæves magien og man skal kaste den på ny hvis man stadig vil være i beskyttelse. - Man er ikke beskyttet imens man kaster magien.		
Bonk	4 EP	Bandit , 1 Sten og 1 Træ

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Med evnen bonk kan man slå en person bevidstløs ved at komme bagfra og ramme personen blidt på skulderen med en køllelignende genstand eller bagsiden af en kniv (max 50 cm) mens man siger "BONK". - Offeret må ikke være bevidst om handlingen, ellers har det ingen effekt. - De der har hjelm på (metal eller læder) er immun over for evnen. - Man kan ikke bruge bonk i kamp. - Vedkommende er bevidstløs i 5 minutter. - Bonkvåben godkendes ved våbentjek.		
Bære rustning	1 EP	Dværg / Bandit / Krigs-Magiker / Kriger / Paladin
- Rustning i form af slagkøfte eller større kan bæres og giver nu 1 rustningsspoint (RP).		
Camouflage	3 EP	Bandit / Goblin og 2 Skind. Lukket for Dværge
- Du skal uset stille dig og krydse armene foran brystet med ryggen mod væg, krat, træ eller lign. for at blive usynlig. - Bliver du forfulgt, skal du være ude af syne af forfølgerne. Du kan ikke bevæge dig, når evnen er aktiveret.		
Charme	2 EP	1 Frugt. Lukket for Orker
- Inden en kamp går i gang, kan du tale dine modstandere fra, at angribe dig og din følgesvend. - Bemærk at det er kun dig, og én anden i din gruppe, du kan beskytte. - Du skal forlade området efter du har aktiveret evnen. - Du skal spille charmerende og tale for din sag.		
Dans	2 EP	Magiker og 1 Korn
- Du peger på en person og siger "dans" i din rite. - Personen danser i 1 minut. - Vedkommende må gerne forsvare sig dansende i en eventuel kamp. - Koster 2 mana pr. gang.		
Diplomati	3 EP	5 Sølvmonter. Lukket for Orker.
- Som diplomat kan du overbringe beskeder, uden at blive skadet af hverken våben eller magi af den gruppe, du overbringer beskeden til. - Diplomaten kan heller ikke selv bruge magi eller våben på den gruppe, som beskeden bliver bragt til. - For at effekten på evnen virker, skal man have højre hånd på hjertet og råbe diplomati i det man træder frem mod gruppen. - Effekten ophæves når man er væk fra gruppen eller fjerner hånden fra hjertet. - Denne evne skal kun bruges til at man sikkert kan overbringe beskeder til sin fjende. - Denne evne kan ikke bruges i kamp.		
Drik: Forfriskelse	3 EP	Alkymi niv. 3
- Giver dig evnene tilbage som er blevet brugt fx snigmord, tordenpil, syrebøld. - Tæller som 3 drikke. - Urter der skal bruges: 4 Alium, 4 Corylusnød, 2 Urtica		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Drik: Fuldt kropspoint	2 EP	Alkymi niv. 2
- Lav en drik, der giver alle tabte kropspoint (KP) tilbage. - Urter der skal bruges: 2 Corylusnød, 2 Papaverfrø og 2 Urtica		
Drik: Fuldt mana	3 EP	Alkymi niv. 3 og Drik: Fuld kropspoint
- Lav en drik, der giver alle brugte mana tilbage. - Urter der skal bruges: 3 Allium, 2 Corylusnød, 3 citrus og 2 Papaverfrø.		
Drik: gift 2 skade	1 EP	Alkymi niv. 1
- Denne drik giver 2 kropspoint (KP) i skade. - Urter der skal bruges: 1 Pimpinella og 1 Violablomst - Kan bruges på "Giftkniv"		
Drik: gift 3 skade	2 EP	Alkymi niv. 2 og Drik: gift 2 skade
- Denne drik giver 3 kropspoint (KP) i skade. - Urter der skal bruges: 2 Citrus, 2 Pimpinella og 2 violablomst. - Kan bruges på "Giftkniv"		
Drik: gift 4 skade	3 EP	Alkymi niv. 3 og Drik: gift 3 skade
- Denne drik giver 4 kropspoint (KP) i skade. - Urter der skal bruges: 2 Citrus, 2 Pimpinella, 3 Urtica og 3 Violablomst. - Kan bruges på "Giftkniv"		
Drik: Glemsel	2 EP	Alkymi niv. 2
- Lav en drik, der får en person til at glemme. - Personen glemmer hændelse, episode, person eller samtale i begrænset omfang. - Det glemte er for altid. - Urter der skal bruges: 2 Corylusnød, 2 Papaver Frø og 2 Sambucus Blomst		
Drik: Helbredende Elixir	1 EP	Alkymi niv. 1
- Lav en drik der giver den person, som drikker potionen helbredes for 2 KP - Urter der skal bruges: 1 Corylusnød 1 Urtica		
Drik: Helt	2 EP	Alkymi niv. 2
- Lav en drik der giver +2 rustningspoint (RP), - Giver evnen "Mod" i 30min - så du er immun for frygt - Virker ikke med jern skind - Urter der skal bruges: 2 Corylusnød 2 Viola blomst 2 Papaver Frø		
Drik: Hjernedød	3 EP	Alkymi niv. 3

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Lav en drik, der gør at den, der indtager, ikke længere kan bruge Mana. - Varer indtil du er blevet rensset via "Rens Gift". - Kan bruges på "Giftkniv". - Urter der skal bruges: 3 Allium, 2 Citrus, 3 Pimpinella og 2 Urtica.		
Drik: Hurtige Fingre	3 EP	Alkymi niv. 3
Personen, der drikker drikken får følgende: - Skal kun anvende 15 sekunder på at ligrøve - Tiden for at anvende evnen "Tyv" halveres (rundes op til nærmeste sekund) - Drikken holder i 30min - Urter der skal bruges: 3 Sambucus Blomst, 3 Papaver Frø, 2 Urtica, 2 Pimpinella		
Drik: Jernskind	1 EP	Alkymi niv. 1
- Lav en drik der giver +1 rustningspoint (RP). - Den forsvinder ved det første slag, du modtager efter at have drukket den. - Urter der skal bruges: 1 Corylusnød og 1 Papaverfrø		
Drik: Korfi	1 EP	Alkymi niv. 1
- En drik, der indtages, og gør dig immun overfor søvn i 30 minutter. - Mens man er påvirket er følgende gældende - man skal små lunte de første 10 minutter - man skal virke som om man har for meget energi. - Gobliner kan ikke påvirkes af drikken. - Urter der skal bruges: 1 Sambucus Blomst 1 Citrus		
Drik: Kylling	1 EP	Alkymi niv. 1
- Du skal nu opføre dig som en kylling. - Du må ikke slås i den form, men kan stadig løbe og forstå hvad du normalt kan. - Varer 5 minutter. - Urter der skal bruges: 1 Allium og 1 Pimpinella. - Kan bruges på "Giftkniv"		
Drik: Kærligheds Elixir	3 EP	Alkymi niv. 3
- Personen som drikker denne bliver ramt af evnen troskab til den første, de ser. - Personen vil gøre alt for at beskytte den de har set først, de næste 30 min. - Måske er der noget kærlighed i luften. - Urter der skal bruges: 4 Citrus 4 Viola blomst 2 Sambucus Blomst		
Drik: Magisk forstærkelse	1 EP	Alkymi niv. 1
- Den næste magi, du kaster, koster 2 mindre mana, til et minimum af 1. - Urter der skal bruges: 1 Allium og 1 Citrus.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Drik: Magisk overbelastning	3 EP	Alkymi niv. 3
- Du får mulighed for at kaste din næste "Smerte", "Frygt", "Frys" og "Vindstød" som masse-magi. - Den tæller for 3 drikke indtaget. - Læs om regler for massemagi under "Generelle Regler". - Urter der skal bruges: 4 Corylusnød, 4 Papaverfrø og 2 Sambucusblomst		
Drik: Magisk rustning	3 EP	Alkymi niv. 3
- Man får en magisk rustning på, i form af en magisk aura som giver immunitet for den første fjendtlige magi, som personen bliver ramt af. - Virker kun én gang efter drikken er indtaget. - Når man rammes af en magi, råber man "magisk rustning!". - Man kan kun have én magisk rustning på ad gangen. - Virker ikke sammen med magien "Magisk rustning". - Den tæller for 2 drikke indtaget. - Urter der skal bruges: 2 Urtica, 4 Sambucusblomst og 4 Pimpinella.		
Drik: Mana	2 EP	Alkymi niv 2
- Man får 10 mana opfyldt pr. drik. - Urter der skal bruges: 2 Corylusnød 2 Viola blomst 2Urtica		
Drik: Modvirk glemsel	2 EP	Alkymi niv 2 og Drik: Glemsel
- Du kan lave en drik, der kurerer "Glemsel". - En modvirk-drik tæller ikke med i de samlede antal drikke, man kan indtage om dagen. - Urter der skal bruges: 2 Allium, 2 Urtica og 2 Viola blomst		
Drik: Modvirk stum	1 EP	Alkymi niv. 1 og Drik: Stum
- Du kan lave en drik, der kurerer "Stum". - En modvirk-drik tæller ikke med i de samlede antal drikke, man kan indtage om dagen. - Urter der skal bruges: 1 Sambucusblomst og 1 Urtica		
Drik: Stum	1 EP	Alkymi niv. 1
- Lav en drik, der gør, at en person mister stemmen i ½ time. - Urter der skal bruges: 1 Sambucusblomst og 1 Violablomst - Kan bruges på "Giftkniv"		
Drik: Styrke	2 EP	Alkymi niv. 2

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Dit første slag, der rammer en person, giver effekten vindstød, mens du råber "Vindstød". - Du kan anvende "overmande" som en person i kroen til at føre en anden person ud og det holder i 1 time (du kan trække personer ud af kro, som en person, i stedet for to) - Urter der skal bruges: 2 Pimpinella 2 Urtica 2 Papaver Frø		
Drik: Sølv Tunge	2 EP	Alkymi niv. 2
- Giver dig evnene Charme, Diplomati, og Handelsmand i 30min) - Urter der skal bruges: 2 Pimpinella 2 Citrus 2 Alium		
Drik: Søvn	2 EP	Alkymi niv. 2
- Du kan lave en drik, som får en person til at sove i 5 minutter eller indtil vækket. Dette kan f.eks. være ved meget høje lyde, berøring eller angreb. - Urter der skal bruges: 2 Alium, 2 Citrus og 2 Violablomst. - Kan bruges på "Giftkniv"		
Drik: Tal med Døde	2 EP	Alkymi niv. 2
- Giver dig magien tal med en døde som bruge 0 mana i 30min) - Urter der skal bruges: 2 Alium 2 Sambucus Blomst 2 Urtica		
Drik: Udbryder Olie	1 EP	Alkymi niv. 1
- Du kan slippe ud af evnen fange. - Urter der skal bruges: 1 Alium 1 Papaver Frø		
Drik: Usynlighed	2 EP	Alkymi niv. 2
- Du får evnen "Snige" i 30 minutter. - Drikken gælder for 3 drikke. - Du kan blive opdaget af evnen "Se snige". - Urter der skal bruges: 2 Corylusnød 2 Pimpinella 2 Sambucus Blomst		
Drik: Vanvid	2 EP	Alkymi niv. 2
- En drik, som får en person til at blive sindssyg, råbe, skrig og ikke at kunne kende forskel på ven og fjende. - Varer i 5 min. - Urter der skal bruges: 2 Papaver Frø, 2 Sambucusblomst og 2 Violablomst. - Kan bruges på "Giftkniv"		
Druide/Shaman (Klasse)	1 EP	Lukket for alle andre klasser
- Du kan vælge druideevner og mulighed for at vælge 4 udvalgte magier fra magiker og 4 udvalgte magier fra præsten - Kan max købe 80 mana (2 fyldte kort)		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Duelist	4 EP	Kriger/Bandit 1 fisk, 1 ko 2 kobbermønter
- Med et våben i én hånd og én fri hånd kan du råbe "Engarde" og den frie hånd skal være på ryggen eller over hjertehøjde - Når du står i den stilling får du 2 RP - Kan kun bruges én gang pr kamp		
Dværgerustning	4 EP	Dværg , Rustning 2 og 1 Mithril
- Giver +1 i rustningspoint (RP)		
Døv	2 EP	Magiker og 1 Fisk
- Du peger på en person og siger "døv" i din rite. - Personen mister hørelsen i 10 minutter. - Koster 2. mana pr. gang.		
ElverTordenpil	3 EP	Elver , 1 Træ og 1 Vildt kød
- Som Elver kan du få 2 Tordenpile. - 2 gange pr. spillegang kan du affyre en pil samtidigt med at du råber "TORDENPIL". - Pilen giver 4 skade og "Vindstød" hvis den rammer. - Rammer den et skjold, ødelægges det på stedet og man bliver ramt af "Vindstød". - Rammer den et våben, taber man sit våben og bliver ramt af "Vindstød". - Hvis pilen ikke rammer, tæller den stadig som brugt. - For at Tordenpilen har effekt, skal du sørge for at have øjenkontakt og sikre dig at vedkommende du skyder efter, er klar over at du skyder en tordenpil. - Du kan stadig få de 4 tordenpile fra evnen "Tordenpil", hvis du er Bandit eller Kriger.		
Energirustning	3 EP	Magiker og 1 Mithril
- Du får nu +2 rustningspoint (RP). - Denne formular kan du kun kaste på dig selv. - Du kan ikke kaste den flere gange på dig selv. - Du kan kaste magien igen, når effekten er ophævet. - Den varer til den drænes – f.eks. i kamp. - Koster 4 mana pr. gang.		
Fange	4 EP	Bandit / Kriger / Paladin og 2 Korn
- Du kan fange en person som er bevidstløs (0 KP, bonket, eller sovende). - Du skal symbolsk binde din fange i 1 minut. - De næste 30 minutter er fangen i live med 1 KP. - Fangen kan ikke selv stikke af, uden evnen "Udbryderkonge". - En anden person kan befri fangen, ved at stå og binde vedkommende fri, det tager 30 sekunder. - Mens man er fanget, kan man ikke gøre brug af sine magier eller evner, udover "Udholdenhed" og "Udbryderkonge". - Man kan ikke blive bestjålet mens man er fanget.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Når man kommer fri efter at have været fanget, skal man spille hårdt såret og kan ikke deltage i kamp, før man er blevet helbredt for mindst 1 kropspoint (KP). - Denne evne har ingen effekt på fangens rustningspoint (RP).		
Find ting	3 EP	1 Frugt og grønt
- Du kan finde ting der gemt med rødt bånd. - Du skal aktivt lede efter tingen og kan ikke finde den på afstand.		
Flamme-smerte	8 EP	Magiker , 1 Guld, 1 Mithril og 5 Kobbermønter
- Du skal sige en rite og ramme en person med en latexbold (på størrelse med en tennisbold) og sig "flamme-smerte" i din rite. - Personen går i flammer og skal ligge og rulle sig i smerte i 10 sekunder og tage 2 i skade. - Hvis du blokerer med skjold eller parer, får du ingen effekt. - Koster 3 mana pr. gang.		
Fodforstening	4 EP	Magiker og 2 Sten
- Du peger på en person og siger "fodforstening" i din rite. - Personen kan nu ikke flytte sine fødder fra stedet, men kan godt kæmpe videre. - Varer i 1 minut. - Koster 3 mana.		
Forbandelse	5 EP	kun Præst , 3 Sølv mønter, 1 Frugt og grønt
- Når en forbandet person dør, vil personen rejse sig som en zombie og angriber alt og alle omkring sig, undtagen præsten, som har kastet magien. - Zombien er immun over for al skade og magi, men skal kæmpe langsommere end normalt og kan kun selv bruge evnerne "Våbenbrug" (minus bue) og "To våben". - Zombien dør efter 30 sekunder og kan ikke animeres igen. - Magien kan ikke kastes på personer som er animeret med magierne "Animer død", "Animer dødsridder" eller "Animer karakter", da de allerede er døde. - Koster 3 mana pr. gang.		
Frygt	3 EP	Magiker / Præst og 1 Safir
- Peg på den der skal frygte dig og sig "frygt" i din rite. - Personen ser dig som sit værste mareridt og flygter til du er ude af syne. - De næste 10 min. vil personen føle en vis utryghed når du er i nærheden. - Koster 2 mana pr. gang.		
Frys	4 EP	Magiker , 1 Diamant, 1 Træ, 1 Korn
- Du peger på en person og siger "frys" i din rite. - Personen fryser og kan ikke bevæge sig i 30 sekunder. - Mens man er frosset, er man også blind, døv og stum og kan ikke skades på nogen måde eller blive ramt af magi.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Koster 3 mana pr. gang.		
Førstehjælp	4 EP	1 Skind og 1 Fisk
- Ved hjælp af bandager kan du forbinde sår og skader. - Personen får alle sine kropspoint (KP) tilbage efter 15 minutter. - Kræver bandager, lægeredskaber mm.		
Gem ting	3 EP	Find ting , 1 Sten og 1 Træ
- Du kan gemme én genstand ved at binde et rødt bånd på. - Kun de personer med evnen "Find ting" kan finde genstanden. - Man må kun gemme 1 genstand og den skal bæres, eller ligge synligt for alle. - Kræver rødt bånd - Ting du kan gemme: Pung, magisk genstand, skøde eller lille kniv (max 50 cm). - Så snart man tager sin egen gemte ting i sin hånd, vil den gemte ting blive synlig og man skal gemme den igen hvis man vil have den gemt.		
Gennemskue	6 EP	Handelsmand , 15 Kobbermønter og 2 Sølv mønter
- Du kan gennemskue "Handelsmand"-evnen, og skal derfor ikke betale den halve pris.		
Genopliv	6 EP	Præst , Helligt område 1 rubin 1 ametyst 1 vildt kød og 1 sten
- Den person, der skal genoplives, skal "bæres" til det hellige område. - Der fremsiges en rite på minimum 30 ord i det hellige område. - Kun en person kan genoplives af gangen. - Mana: 6		
Giftkniv	8 EP	Bandit /, 1 Skind, 1 Svin og 1 Ko
- Du kan lægge en giftknivsgodkendt alkymistdrik på en kniv med kerne (max, 50 cm). - Det tager 10 sekunder at pålægge giften., hvorefter kortet er brugt - Når du har pålagt giften, skal du nå at bruge den inden for 5 min, ellers ophører giftens effekt. - Du kan kun have én gift pålagt ad gangen. - Du kan kun bruge "Giftkniv" på 1 kniv ad gangen. - Sig giftens navn og giv gift-kortet til personen så hurtigt som muligt. - Husk at du også giver skade fra dit våben ud over giften. - Gift går igennem rustning og rammer direkte på personen, skaden fra kniven rammer rustning først. - Der står beskrevet på de alkymistiske drikke, hvis de kan bruges på "Giftkniv". - kan ikke bruges sammen med kraftslag og magisk slag. mm		
Gigantjæger	2 EP	Under 16 år gammel. Lukket for 16år+
- Du har +2 kropspoint (KP). - Du kan kun have et af disse kort. - Når du fylder 16 år, mister du dette kort og får <u>ikke</u> dine EP tilbage.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Glemsel	4 EP	Præst og 1 Ametyst
- Du rører en person og siger "glemsel" i din rite. - Personen glemmer hændelse, episode, person eller samtale i begrænset omfang. - Det glemte er for altid eller indtil modvirket via alkymi eller ritual. - Koster 3 mana pr. glemsel.		
Guddommelig velsignelse	2 EP	Paladin , 1 Skind, 1 Fisk, 1 Vildt kød og 1 Frugt
- Du kalder din gud om hjælp i din rite og din gud velsigner dig med +2 rustningspoint (RP). - Denne formular kan du kun kaste på dig selv. - Du kan ikke kaste den flere gange på dig selv. - Du kan kaste magien igen, når effekten er ophævet. - Den varer til den drænes – f.eks. i kamp. - Koster 3 mana at kaste.		
Guds Hånd	6 EP	Paladin 1 safir 2 svin 3 sølv mønter
- Du har mulighed for at lave en magi 'Guds Hånd' med et 2-håndsvåben, dog ikke stagevåben. - Du skal råbe "Guds Hånd - 3 skade" i det du slår. - Når du rammer en person, får personen 3 i skade. - Hvis slaget blokeres med et skjold eller våben, er der ingen effekt. - Skal påføres ved at bruge en rite på 20 ord. - Koster 10 mana		
Had	5 EP	Magiker og 1 Guld
- Peg på en person og sig "had" i din rite. - Personen får et had og mistro til den person, som du ønsker, og varer i 15 min. - Du kan kun have 1 had aktivt pr. person ad gangen. - Koster 4 mana pr. gang.		
Handelsmand	5 EP	5 Sølv mønter
- Efter du har indgået en klar handelsaftale med en anden, viser du dette kort. - Du skal kun betale halvdelen af det aftalte beløb (rundet op).		
Helbred	4 EP	Præst , 1 Frugt og 1 Fisk
- Du healer kropspoint (KP) på en anden, ved at lægge din hånd på såret. - Du kan ikke heale dig selv (med mindre at du står i et helligt område viet til din gud) - Koster 1 mana pr. kropspoint (KP).		
Helligt område	7 EP	kun Præst , 2 Guld, 1 Safir og 1 Ko.
- Mulighed for at lave et ritual og velsigne et område i din guds navn og dermed gøre området helligt i din kirke.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Fremover skal du kun bruge halvdelen (rundet op) af det samlede mana dine magier koster, så længe du er i området. - Det kræver at du har mindst 5 frivillige personer, som ikke er tvunget af magi, der deltager i ritualet og tilknyttet sig troen og kirken. - Man kan kun have et helligt område. - Må max være 15 m i radius. - Skal godkendes af GM. - Effekten fra det hellige område kan bruges af andre præster af din religion hvis du tillader det, så længe de selv har evnen "Helligt område". - Koster 35 mana og 10 tilfældige ressourcer (kan godt trække mana fra de mindst 5 tilbedere i ritualet, hvis de har mana at give). - Denne evne kan kun købes af en Præst og er lukket for alle andre klasser samt Paladin og Druide/Shaman. - Det hellige område skal markeres tydeligt, så man kan se at det er et helligt område. Det kan være ved at bruge de ting der er i naturen, såsom sten og grene, eller at bringe noget med hjemmefra, som man fjerner igen ved spilstop. - Et helligt område kan ikke bare blive ophævet uden at præsten, der har skabt det hellige område, får muligheden for at reagere. Derfor skal det godkendes af en GM.		
Husets velsignelse	6 EP	Sortelver og 4 tilfældige jagtressourcer
- Som Sortelver vælger du et hus som du tilhører. Du kan kun vælge ét hus og få bonussen herfra. Kræver at man er i en gruppe på minimum 3 Sortelver inklusiv dig selv før at evnen har effekt. samt du skal har husets farver i ansigtet - Handelshuset: Du kan enten fjerne minusset for at gå i skoven/jæger/samle, eller vælge at få en sølv mønt for hver ressourcer du ikke er heldig at rulle dig til. - Præstehuset: Du får +10 til det maximale antal mana, som du må købe. - Magihuset: Du får +10 til det maximale antal mana, som du må købe. - Krigerhuset: Du får evnen "Undvige" - Skyggehuset: Du kan bruge evnen "Snige" med en kniv i hånden (Med kerne max 50 cm). Hvis du har Klassen "Bandit" og har evnen "Snigmord" kan du lave 2 ekstra snigmord om dagen ud over de 5.		
Hypnose	5 EP	Magiker , 1 Smaragd, 1 Rubin og 1 Safir
- Peg og sig "hypnose" i din rite. - Personen du kaster magien på, kommer i din magt, og skal adlyde din befaling (skal være spilrelateret og kan ikke bruges til at tvinge folk i kamp). - Hypnose kan også bruges til at afhøre personer. - De, der er under hypnose, kan ikke lyve. - Du kan ikke have mere end én person under hypnose ad gangen. - Kan ikke kastes i kamp. - Varer i 15 minutter. - Koster 5 mana pr. gang		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Hårdfør	4 EP	1 Vildt kød. Lukket for Gobliner
- Du får +1 kropspoint (KP). - Du kan kun have ét af disse kort		
Iskrystaller	4 EP	Azur / Magiker , 1 Smaragd
- Bold-magi: Der bruges en blålig kerneløs bold, som skal godkendes til våbentjek. - Du skal sige en rite på 10 ord og sige "Iskrystaller Frys". - Du kaster bolden mod en spiller, hvis bolden rammer spilleren, tager spilleren 2 skade og spilleren får effekten af 'Frys' - Personen fryser og kan ikke bevæge sig i 30 sekunder. - Mens man er frosset, er man også blind, døv og stum og kan ikke skades på nogen måde eller blive ramt af magi. - Rammer bolden et skjold eller våben, er der ingen effekt. - Koster 3 mana		
Jordlance	6 EP	Magiker / 1 safir, 1 sten 6 Kobbermønter
- Bold-magi: Der bruges en kerneløs bold, som skal godkendes til våbentjek. - Du skal sige en rite på 10 ord og sige "Jordlance". - Du kaster bolden mod en spiller, hvis bolden rammer spilleren, tager spilleren 2 skade og bliver ramt af magien Fodforstenning. - Personen kan nu ikke flytte sine fødder fra stedet, men kan godt kæmpe videre. - Varer i 1 minut. - Rammer bolden et skjold eller våben, er der ingen effekt. - Koster 4 mana.		
Jordskælv	8 EP	kun Magiker , 1 Sten og 1 Smaragd
- Knæl, peg på jorden og råb "jordskælv" i din rite. - De, der kan høre råbet, falder om i 10 sekunder. - Virker på alle ven som fjende. - Du bliver ikke selv ramt af jordskælvet. - Koster 8 mana pr. gang.		
Kamikaze	6 EP	Bandit og Krudtvåben 2 , 1 jern, 2 vildt kød og 2 Kobbermønter.
- Du bruger 15 sekunder hvor du står og forsøger at tænde bomberne. - Derefter har du 10 sekunder til at røre en eller to personer samtidigt med dine våben. - Ved første berøring aktiveres evnen. - Der skal råbes "KABOOM" ved når evnen udløses. - Rørte person/-erne tager 6 i skade og vindstød effekt. - Rammer du et skjold, tager personen kun 4 i skade og vindstød effekt. - Du kan også løbe mod en lukket port og sprænge den i luften. - Når du ikke at røre en person inden 10 sekunder, springer du i luften. - Du dør og kan ikke fanges, animeres eller ligrøves. - Du må gå direkte til døden efter udløst evne.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Kampgejst	3 EP	Paladin / Krigs-Magiker og 1 Guld
- Vælg det antal personer der skal være under indflydelse af magien. - De påvirkede får +1 kropspoint (KP). - Du skal synge for at magien virker. - Stopper du sangen i mere end 10 sekunder, stopper effekten. - Ny mana skal derefter bruges. - Det koster 1 mana pr. person.		
Klanleder	4 EP	Dværg , 1 Mithril og 1 Guld
- Kræver at man er i en gruppe på minimum 3 dværge inklusiv dig selv før at evnen har effekt. - Man kan kun have en "Klanleder" pr. gruppe. - "Klan leder" giver effekten "Mod" og +1 kropspoint (KP) til alle medlemmer af gruppen - Klanlederen udgiver kommandoer eller viser lederskab af en art. - Når Klanlederen ikke er til stede eller er død, mister alle i gruppen effekten. - Klanlederen kan lede sin gruppe af dværge i minen og give dem en motiverende tale til at de arbejder mere effektivt. - Det kræver en peptalk på 1 minut inden gruppen går i minen og lederen kan vælge mellem +3 til terningslag eller lederen er den eneste der skal klippe papirlappen.		
Kontroller animeret død	7 EP	Præst , Animer død , 1 Smaragd
- Tag kontrol over en "Animeret død", "Animeret dødsridder" eller "Animeret karakter", som du ikke selv har skabt. - Du kan kun have én af de ovenstående i din kontrol ad gangen. - Virker indtil den oprindelige "Animer..." ophører - Forlænger ikke levetiden på den animerede - Koster 4 mana pr. gang.		
Konverter urter	4 EP	Druide/Shaman , 1 Korn og 1 Frugt
- Giver mulighed for at bytte 2 urter om til 2 urter efter eget valg. - Opsøg Alkymist GM'en og kast her magien. - Koster 2 mana pr. 2 urter.		
Kraftslag	6 EP	Kriger / Ork , 1 Ko ,1 Vildt kød og 1 Frugt
- Du har mulighed for at lave et kraftslag med et 2-håndsvåben, dog ikke stagevåben. - Du skal lade som om du laver et meget kraftigt slag og råbe "KRAFTSLAG!" i det du slår. - Når du rammer en person med et kraftsalg bliver personen ramt af vindstød og får 3 i skade. - Hvis et kraftslag blokeres med et skjold, vil skjoldet blive ødelagt og personen ramt af vindstød. - Hvis et kraftslag blokeres med et våben, vil man tabe det blokerende våben og blive ramt af vindstød. - Kan bruges 1 gang pr. kamp.		
Krigs-Magiker (Klasse)	1 EP	Lukket for alle andre klasser

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Kan vælge krigs-magikerevner og vælge 5 valgfrie magier fra Magikeren - Kan max købe 40 mana (1 fuldt kort)		
Kriger (Klasse)	1 EP	Lukket for alle andre klasser
- Du kan vælge krigerevner.		
Krudtvåben 1	3 EP	lukket for elver. Bandit / Kriger , 1 Jern, 1 Sten og 1 Træ
- Krudtvåben 1 gør at du kan bruge gammeldags pistoler eller geværer, som skader 1. - Det tager 10 sekunder at lade et krudtvåben. - Du skal rollespille at du lader dit våben og kan ikke kæmpe eller løbe imens. - Du skal have øjenkontakt eller på anden måde sikre dig at dit offer ved at vedkommende bliver ramt. - Du kan max ramme indenfor 10 meter. - Dit krudtvåben skal enten have en knaldhætte så den siger bang eller du kan selv råbe "BANG" idet du skyder. - Man kan ikke beskytte sig med skjold mod et krudtvåben.		
Krudtvåben 2	3 EP	Bandit , Krudtvåben 1 , 2 Jern og 1 Sten
- Krudtvåben 2 gør at du kan bruge bomber som kasteskyts. - Det tager 5 sekunder hvor du står og forsøger at tænde bomben. - Du kan kun tænde 1 bombe ad gangen og den skal kastes indenfor 10 sekunder, ellers skal den tændes igen. - Når du kaster bomben og rammer dit offer, skal du råbe "BOOM!". - Bomben giver 2 skade og "Vindstød" til personen. - Hvis man blokerer bomben med et skjold, går skjoldet ikke i stykker, men man bliver ramt af "Vindstød". - Hvis man blokerer bomben med et våben, så taber man sit våben og bliver ramt af "Vindstød". - Man kan ikke genbruge sine bomber i samme kamp. - Man kan max bruge 3 bomber pr. kamp. - Det kræver at du har nogle fysiske bomber (uden kerne) som du kan kaste med. Skal godkendes til våbentjek.		
Kujon	3 EP	Goblin og 1 fisk
- Når du kommer ned på 1 kropspoint (KP) i en kamp, kan du råbe "Jeg er en Kujon" - Du ignorerer herefter al skade i 30 sekunder og skal løbe væk i frygt - Du er ekstremt bange for kamp de næste 10 min. - Du kan ikke kæmpe så længe du er en kujon og skal vente til de 10 min er gået for at kunne kæmpe igen. - Bliver du angrebet inden de 10 min er gået, vil du bare løbe bange rundt og prøve at komme væk fra kampen. - Du kan først bruge evnen igen efter de 10 min er gået.		
Langfingret	6 EP	Goblin og 2 kobbermønter

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Goblins må tage 2 ekstra genstande når de bruger "Ligrøver"		
Leder	6 EP	1 Guld, 1 Ko og 1 Vildt kød. Lukket for Dværge
- Kræver at man er i en gruppe på minimum 3 personer inklusiv dig selv, før at evnen har effekt. - Man kan kun have en "Leder" pr. gruppe. - "Leder" giver effekten "Mod" og +1 KP til alle medlemmer af gruppen. - Lederen udgiver kommandoer eller viser lederskab af en art. - Når lederen ikke er til stede eller er død, mister alle i gruppen effekten. - Evnen kan ikke bruges på dværge. - Goblins kan ikke påvirkes af mod.		
Lys	1 EP	Magiker / Præst . Lukket for Sortelver
- Du kan skabe lys. - Kræver lygte. - 1 mana pr. lygte.		
Lyv	2 EP	Præst og 1 Guld
- Du kan tvinge folk til at lyve. - Fortæl den simple løgn, der skal videregives. - Virkningen er permanent, men kan modvirkes med magien "Sandhed". - Koster 3 mana pr. gang.		
Magiker (Klasse)	1 EP	Lukket for alle andre klasser
- Du kan vælge magikerevner - Kan max købe 80 mana (2 fyldte kort)		
Magisk cirkel	5 EP	Magiker / Præst , 1 Korn og 1 Diamant
- Du kan beskytte andre og dig selv i en magisk cirkel. - Cirklen skal markeres fysisk og tydeligt med f.eks. noget reb eller mel. - Må max være 15m i radius. - Cirklen kan ikke flyttes. - Det er kun dig, der bestemmer, hvem der kan komme ind i cirklen, da det er din mana som bliver brugt. - Alle andre bliver holdt ude af en magisk vind. - De, der befinder sig i cirklen, er immune over for magi og skade fra alle typer våben. - De, der står i cirklen, kan ikke kaste magi eller kæmpe mod andre uden for cirklen. - Man kan frit forlade cirklen, men mana er stadig brugt og der skal derfor bruges ny mana for at personen kan træde ind i cirklen igen. - "Ophæv magi" har ingen effekt på "Magisk cirkel". - Cirklen ophæves, hvis personen, der har kastet magien, forlader cirklen eller efter 30 minutter. - Koster 2 mana pr. person i cirklen.		
Magisk fange	2 EP	Magiker og 1 Diamant

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Du kan fange en person i en magisk aura, ved at pege på dem og sige "magisk fange" i din rite. - Personen, du kaster på, skal være inden for 5 meters afstand før magien har effekt. - Du kan max holde 1 person - Personen som er fanget, kan ikke skades eller selv gøre nogle former for modstand eller kaste magi. - Du kan flytte på personen ved at give simple kommandoer så længe du peger på dem. - Det koster 2 Mana for hver kommando du giver en magisk fange. - Magien ophæves hvis du stopper med at pege, bliver skadet eller bliver modvirket af "Ophæv magi". - Du kan ikke kaste magien på dig selv. - Koster 2 mana, og det koster 2 mana for hver efterfølgende kommandoer.		
Magisk genstand	6 EP	Magiker / Præst / Druide/Shaman , 1 Rubin, 1 Safir og 1 Ametyst
- Du har evnen til at forberede en given genstand, så den kan rumme magi. - Du skal lave et lille ritual, hvor du kaster noget mana i sammen nogle ressourcer. - Du skal skrive til bestyrelsen før spilgangen, hvor du ønsker at skabe din genstand, og forklare hvad du ønsker at skabe og hvordan du har tænkt dig at skabe det. - Det kræver min. 10 mana og 4 tilfældige ressourcer for at kunne lykkes, men jo mere du kaster i, jo større er chancen for at genstanden får den ønskede effekt. - En GM skal overvære skabelsen og det tager herefter 1 måned før magien i genstanden kan tage effekt. Det er dog ikke altid at genstanden får helt den ønskede effekt. - Når en genstand gøres magisk, påføres den blåt bånd og kan derved stjæles. - Du donerer genstanden til foreningen, så vælg den med omhu. - Kan ikke bruges på våben eller rustning.		
Magisk rustning	7 EP	kun Præst , 1 Diamant og 1 Mithril
- Man kan pålægge en magisk rustning på en person i form af en magisk aura, som giver immunitet for den første fjendtlige magi, som personen bliver ramt af. - Virker kun én gang efter den er blevet påført. - Man kan kun have én magisk rustning på af gangen. - Når man rammes af en magi, råber man "magisk rustning!" - Koster 4 mana at kaste.		
Magisk skjold	2 EP	Magiker og 1 Diamant
- Hold håndfladen mod en udvalgt modstander og sig "magisk skjold" i din rite. - Du er beskyttet mod alt magi, som personen kaster mod dig, så længe du holder håndfladen mod vedkommende. - Du kan have magisk skjold mod to personer ved at bruge 2 hænder. De udvalgte personer, skal begge følges med hænderne, hvilket kan være en udfordring. - Koster 2 mana pr. gang pr. person.		
Magisk slag	6 EP	Krigs-Magiker , 1 Rubin, 1 Ametyst
- Du siger en rite på 20 ord og påfører en magi på dit våben. - Dit første slag, der rammer en person, giver effekten af magien du har påført.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Du bruger det antal mana, som det oprindeligt koster at kaste den magi, du vil pålægge. Husk at fortælle, hvilken magi offeret rammes af. - Det skal være en magi man kan i forvejen. - Magi, der kun kan bruges på en selv eller som ikke kan bruges i kamp, kan ikke bruges på "Magisk slag". - Kan kun kastes på sit eget våben. - Du kan kun have én magi påført ad gangen. - Der kan kun kastes magi på ét våben ad gangen. - Du kan kaste ny magi på et våben, når magien er brugt - Hvis våbnet gives til en anden, mistes effekten og den brugte mana går tabt. - Det er ikke tilladt at bruge "Magisk slag" sammen med "Kraftslag" eller "Giftkniv". - Virker ikke med magier hvor der bruges bolde		
Magisk stenhud	4 EP	kun Magiker , 1 Sten, 2 Jern og 2 Mithril
- Du skaber et lag af stenhud over din krop, som beskytter dig mod de næste 5 slag fra et våben. - Husk at gøre din modstander opmærksom på at du har stenhud. - Denne formular kan du kun kaste på dig selv. - Du kan ikke kaste den flere gange på dig selv og kan først kaste den igen, når effekten er ophævet. - Magien varer til du er blevet ramt 5 gange af et våben eller ved "Ophæv magi". Dog hvis du bliver ramt af "Kraftslag", "Tordenpil" eller en bombe ("Krudtvåben 2") vil din stenhud straks blive brudt - du vil bare ikke blive ramt af vindstødseffekten. - Almindelige pile, kastevåben, "Krudtvåben 1" og "Vindstød" har ingen effekt på dig. - Alle magier vil ramme dig under stenhuden og skader direkte på dine RP og KP. - Du er dækket af sten og kan kun bevæge dig langsomt. Du kan stadig tale normalt og kaste med magi. Kan kun bruges en gang pr kamp - Koster 6 mana at kaste.		
Mana (2 stk)	1 EP	Magiker / Præst / Paladin / Krigs-Magiker / Druide/Shaman
- Mana bruges til at kaste besværgelser med. - Jo mere mana du råder over, desto flere gange kan du kaste dine magier. - Bemærk at du som magikaster ikke regenererer din mana, men skal vente til næste spilgang inden du er fyldt op igen. - 2 mana koster 1 EP.		
Mester, Alkymi	10 EP	Alkymi niv. 3 og 15 Sølvmonter
- Man kan, i samarbejde med alkymist GM'en, lave sin egen drik. - Man sætter 2 drikke sammen, så begge effekter virker på samme tid. - Den virker kun den spillegang, den er lavet. - Man kan ikke blande to ens drikke eller 2 drikke af samme type såsom en høj og lav dosis af den samme type eller 2 gifte. - Man beholder de to drikke og bruger dem på samme tid - de tæller bare kun som en drik. - Man kan kun få bonussen for én mesterdrik ad gangen. - Låser op for køb af Urtekundskab op til niveau 5. - Drikken skal godkendes af GM før brug.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Mod	5 EP	Kriger / Paladin , og 1 Vildt kød. Lukket for Goblin
- Du er immun over for formularen "Frygt".		
Ophæv animeret død	7 EP	Præst , 1 Træ og 2 Sølvmonter
- Ophæver en "Animer død", "Animer dødsridder" eller "Animer karakter" på stedet. - Koster 4 mana at kaste.		
Ophæv helligt område	7 EP	kun Præst , 1 Svin og 4 tilfældige mine ressourcer
- Kun din gud er den rette gud og du kan med din guds hjælp ophæve et helligt område velsignet af en anden tro. - Et helligt område kan ikke bare blive ophævet uden at præsten, der har skabt det hellige område, får muligheden for at reagere. - Man skal gøre noget ud af det og have en god grund til at ophæve det. - Skal godkendes af en GM. - Koster 15 mana.		
Ophæv magi	5 EP	Magiker / Præst og 1 Smaragd
- Du kan ophæve en magi, der er pålagt personer eller genstande, som midlertidigt er påvirket af magi. - Magiske genstande med sedler kan ikke ophæves. - Virker ikke på animerede, døde personer. - Koster 4 mana pr. gang.		
Orkens styrke	6 EP	Ork , kriger, og Kraftslag og 2 Svin
- Du kan nu bruge et 1-håndsvåben større end en daggert (50cm) til at lave kraftslag.		
Paladin (Klasse)	1 EP	Lukket for alle andre klasser
- Du kan vælge Paladinevner og 5 valgfrie magier fra Præsten. - Kan max købe 40 mana (1 fyldt kort)		
Peptalk	3 EP	3 Kobbermonter
- Du kan opildne dig selv eller en anden person, ved at give en peptalk. - Du skal snakke med dig selv eller personen i 1 min. - Effekten varer i 10 min og giver +1 kropspoint (KP). - Kan kun bruges 1 gang i timen.		
Præst (Klasse)	1 EP	Lukket for alle andre klasser
- Du kan vælge præsteevner. - Kan max købe 80 mana (2 fyldte kort)		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Rens gift (Præst)	5 EP	Præst og 1 Safir.
- Du fjerner alle effekter fra drikke fra en person, og de kan nu drikke 3 nye. - Koster 3 Mana at kaste.		
Rens gift (Førstehjælp)	7 EP	Førstehjælp , 1 Korn og 1 Frugt
- Du fjerner alle effekter fra drikke fra en person, og de kan nu drikke 3 nye. - (Rollespil hvordan du vil fjerne giften, tapper du deres blod? Giver dem en helbredende urt?) - Det tager 10 minutter at fjerne giften.		
Ressourceskaffer	4 EP	2 tilfældige ressourcer
- Du får en ressourcer før hvert spil ved lodtrækning. - Du kan max købe 1 af disse kort.		
Rig familie	3 EP	1 Guld. Lukket for Faun/Satyr
- Du kommer fra en betydningsfuld og rig familie. - Ved indskrivning modtager du 2 sølvstykker.		
Ritual	2 EP	1 Rubin
- Ved at have evnen kan du udføre et ritual med større nytteværdi. - Har ingen effekt, hvis der ikke er mindst 1-2 GM'er til stede. - Ressourcer og mana er ofte påkrævet for at opnå rituallets effekt. Det er også muligt at bruge andre spilrelaterede værdier. - Alle kan lave et ritual. Man behøver ikke at være magiker eller præst for at kunne udføre det. - Alle effekter, som man opnår gennem et ritual, vil kun være midlertidigt. - Man kan ikke lave magiske genstande uden at have evnen "Magisk genstand". Dog kan man gennem et ritual godt lave magiske genstande i forbindelse med plot uden om reglerne for magiske genstande, hvis det godkendes af de GM'er som har med plottet at gøre.		
Rodnet	7 EP	Druide/Shaman , 1 Smaragd og 1 Korn
- Få planterødder til at vokse op af jorden og omfavne dine fjender. - Alle der hører at der bliver råbt "Rodnet!" bliver påvirket af denne magi. - Man skal stå stille som i fodforstening, men man kan godt kæmpe. - Man skal stå fanget i 2 minutter. - Man kan vælge at slå 1 gang på hvert af sine ben for at komme fri, men tager den skade man påfører sig selv. - Koster 10 mana at kaste.		
Runesmed	6 EP	Dværg , 1 Mithril og 1 Rubin
- Du kan smede runer ind i din eller andres rustninger. - Det tager 10 minutter og kræver en fysisk rune, som kan sættes fast på rustningen. - Virker kun på personer som har "Bære rustning". - Giver +2 rustningspoint (RP) og har effekt én spillegang eller til rustningen er ødelagt.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Man kan max have effekten for 1 Rune ad gangen. - Runen kan være rund eller firkantet, lavet i træ, skal have en snor så den kan sættes fast på en rustningsdel og være mellem 3-7 cm høj og bred. - Den skal tydeligt have dværgerunerne for RP skåret eller brændt ind i sig. - Runen kan ikke stjæles. - Koster 2 mana pr. rune.		
Rustning 2	2 EP	Bandit / Krigs-Magiker / Kriger / Paladin , Bære rustning og 1 Skind
- Giver +1 i rustningspoint (RP). - Du har nu 2 RP i alt		
Rustning 3	3 EP	Krigs-Magiker / Kriger / Paladin , Rustning 2 og 1 Jernmalm
- Giver +1 i rustningspoint (RP). - Du har 3 RP i alt.		
Rustning 4	4 EP	Kriger / Paladin , Rustning 3 og 1 Mithril
- Giver +1 i rustningspoint (RP). - Du har 4 RP i alt.		
Rustning 5	5 EP	Kriger / Paladin , Rustning 4, 1 Mithril og 2 Sølvmonter
- Giver +1 i rustningspoint (RP). - Du har 5 RP i alt.		
Rustning 6	6 EP	Kriger , Rustning 5 og 5 Sølvmonter
- Giver +1 i rustningspoint (RP). - Du har 6 RP i alt.		
Sandhed	4 EP	Præst og 1 Smaragd
- Peg på en person og sig "sandhed" i din rite. - Han/hun skal svare sandt på dit spørgsmål. - Koster 1 mana pr. spørgsmål.		
Sang	2 EP	Magiker / Præst , Druide/Shaman og 1 Træ
- Du synger for tryllebinde med din sang. - Så længe du synger, har de fuldt fokus på dig. - Bemærk at du, efter sagt rite, skal synge for at magien har effekt. - Koster 2 mana pr. gang.		
Se Snige	4 EP	Elver / Sortelver , Snige og 1 Skind
- Du kan se alle i "Snige". - OBS: Du kan IKKE se nogen i "Camouflage".		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Det kræver at de er i bevægelse med evnen "snige", før de bliver synlige med "Se Snige"-evnen.		
Sjæle Sår	6 EP	Præst 1 guld, 1 mithril og 1 rubin
- Bold-magi: Der bruges en kerneløs bold, som skal godkendes til våbentjek. - Du skal sige en rite på 10 ord og sige "Sjæle Sår". - Du kaster bolden mod en spiller, hvis bolden rammer spilleren, tager spilleren 2 skade og kan ikke blive helbredt af magi eller drikke. - Førstehjælp tager 30 min i stedet for 15 min. - Rammer bolden et skjold eller våben, er der ingen effekt. - Når spilleren har max KP ved brug af førstehjælp eller ved at bruge ophæv magi, forsvinder Sjæle Sår. - Koster 3 mana		
Skildpadde	5 EP	Magiker og 1 Ametyst
- Du peger på en person og siger "skildpadde" i din rite. - Personen bevæger sig meget langsomt i 30 sekunder. - Koster 2 mana pr. gang.		
Skjoldbrug	2 EP	Ork / Kriger / Paladin .
- Du kan bruge skjold.		
Skjold formation	5 EP	Kriger , Skjoldbrug , 1 sten og 1 jernmalm
- Når du står ved siden af en ca ½ meter og den andet har et skjold, så kan dit skjold holde til at modstå den første skjold ødelæggende magi eller evne såsom, "Kraftslag", "Tordenpil", "Ødelæg" og "Syrebold" som du blokerer med dit skjold. - Når man rammes med dette på skjoldet, råber man "skjold formation". - Kan bruges 1 gang pr. kamp.		
Skovens værn	6 EP	Elver , 1 Frugt og 1 Træ
- Når du færdes inde i den tætte skov, får du +1 KP og +1 RP. - Evnen virker ikke på stier, i byer eller åbne pladser. - Hvis du mister effekten f.eks. i kamp, så tager det 10 min. hvor du ikke er i kamp før, at effekten er fornyet.		
Smagsprøve	4 EP	Alkymi niv. 3 og 1 Ametyst
- Med denne evne kan du læse beskrivelsen af en magisk drik, inden du indtager den ved at lave en smagsprøve. - Uanset om drikken er gemt i mad, drikke eller andet, vil du have muligheden for at lave en smagsprøve og kontrollere, om det er forgiftet, før du indtager det. - Hvis du glemmer at smage og ikke laver en smagsprøve før indtagelse, så bliver du ramt af effekten og du kan ikke bagefter sige at du vil smagsprøve.		
Smed	4 EP	1 Jern, 1 Træ og 1 Skind

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Du kan smede ødelagte våben, skjolde og rustninger, så de bliver så gode som nye, eller lave andre smedeopgaver. - Det tager tid at reparere genstande med et minimum på 5 min pr. genstand, alt efter størrelsen af genstanden som forsøges at reparere. - Kræver smede-udstyr, fx hammer, ambolt eller andet.		
Smerte	5 EP	Magiker / Præst og 1 Smaragd
- Få din modstander til at vride sig i smerte ved at pege på en person og råbe "smerte" i din rite. - Varer i 10 sekunder - Koster 3 mana pr. gang.		
Smerte egen race	1 EP	Sortelver
- Virker kun på Sortelvere. - Få din modstander til at vride sig i smerte ved at pege på en person og råbe "smerte". - Varer i 10 sekunder - Koster 0 mana pr. gang.		
Snige	6 EP	Elver / Sortelver / Goblin-Bandit 1 Svin og 1 Ko
- Hold armene over kors foran brystet og bevæg dig i gå-tempo gennem skoven uden at blive set eller hørt. - Virker ikke på stier og åbne pladser. - For effekt skal du være ude af syne af andre når evnen aktiveres. - Kan ikke kombineres med andre evner eller magier. - Du må ikke have våben i hænderne.		
Snigmord	5 EP	Bandit / Sortelver , 3 Kobbermønter og 2 Sølv mønter. Lukket for Einherjer
- Du kan øjeblikkeligt dræbe en person ved "at skære halsen over" vedkommende, hvis du kommer bagfra og siger "Snigmord". - Personen mister alle sine kropspoint (KP) og dør. - Den skader ikke på personens rustningspoint (RP). - Du skal bruge en kniv på max, 50 cm. - Du skal komme uset bagfra og lægge kniven på skulderen af vedkommende som du vil dræbe (af sikkerhedsmæssige hensyn) idet du siger "Snigmord". - Det kan ikke gøres i kamp, og halsen må ikke være beskyttet med læder- eller metalrustning. - Personen falder straks død om og kan ikke reddes med førstehjælp. - Kan max gøres 5 gange om dagen.		
Spyd Bagerst	4 EP	Kriger / Bandit 1 træ og 1 jern
- Når du bruger et stagevåben og står bag en medspiller med et skjold, kan du slå en modstander omkuld, råbe 'fald', personen falder omkuld. - Virker ikke på personer der ikke står oppe rejst. - Kan bruges 4 gang om dagen.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Stum	5 EP	Magiker og 1 Diamant
- Peg på en person og sig "stum" i din rite. - Personen mister evnen til at tale i 10 minutter. - Koster 2 mana pr. gang.		
Syrebold	6 EP	kun Magiker og 1 Smaragd
- Ved at ramme en person med en grønlig latexbold (på størrelse med en tennisbold) skader man personen med 4 kropspoint (KP). - Den ignorerer rustningspoint (RP). - Hvis den blokeres med skjold, ætser det, og kan ikke bruges før det er lavet af en smed. - Du kan maksimalt bruge 3 syrebolde om dagen. - Kræver fysiske syrebolde (uden kerne) som du kan kaste med. De skal godkendes til våbentjek. - Du bruger 5 mana hver gang du kaster en syrebold.		
Søvn	3 EP	Magiker og 1 Safir
- Peg på en person og sig "søvn" i din rite. - Personen falder i søvn i 10 minutter, indtil personen bliver vækket, ved at blive rusket kraftigt, eller tager skade. - Koster 2 mana pr. gang.		
Tal med en død	2 EP	Præst og 1 Skind
- Du kan udspørge en person som er nyligt død eller se personens karakterdæk. - Den døde taler dæmpet og usammenhængende, men skal svare sandt på spørgsmål. - Koster 1 mana pr. gang i 1 minut.		
To våben	2 EP	Ork / Kriger / Krigs-Magiker / Bandit og 1 Vildt kød
- Du kan bruge et enhåndsvåben i hver hånd på samme tid. - Du kan ikke bruge våben som er godkendt til at være tohåndsvåben eller stagevåben sammen med et andet våben.		
Tordenpil	5 EP	Kriger / Bandit , 2 Fisk og 1 Træ
- 4 gange pr. spillegang kan du affyre en pil samtidig med at du råber "TORDENPIL". - Pilen giver 4 skade og "Vindstød" hvis den rammer. - Rammer den et skjold, ødelægges det på stedet og man bliver ramt af "Vindstød". - Rammer den et våben, taber man sit våben og bliver ramt af "Vindstød". - Hvis pilen ikke rammer, tæller den stadig som brugt. - For at Tordenpilen har effekt skal du sørge for at have øjenkontakt og sikre dig at vedkommende du skyder efter, er klar over du skyder en tordenpil.		
Tortur	4 EP	1 Sten. Lukket for Elvere
- Du kan torturere en anden for information eller lyst. - Brug forskellige genstande til at pine dit offer med. Genstande skal være godkendt ved våbenkontrol. - Der kan i forhøret stilles 3 spørgsmål, hvor der skal svares sandt.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Forhøret varer i 10 minutter. - Vær opmærksom på ikke at overskride andres grænser.		
Troskab	4 EP	Præst , 2 Skin, 2 Korn, 2 Sølvmonter og 2 Kobbermonter
- Tving en person til at sværge troskab til dig og din gud. - Personen vil gøre alt for at beskytte dig de næste 10 min. - Virker kun uden for kamp. - Virker ikke på animerede personer. - Koster 4 mana pr. gang.		
Tykpandet	8 EP	Kriger / Bandit / Paladin / Krigs-Magiker og 2 Ko.
- Evnen "Bonk" har ingen effekt på dig. - Du bliver derfor ikke slået ud hvis nogen prøver at slå dig ud med "Bonk".		
Tyv	4 EP	Bandit / Goblin og 1 Guld
- Du kan berøre en anden persons pung eller taske i 15 sekunder for at stjæle. - Stik hånden i pungen eller tasken, og tag det du får fat på. - Hvis der er en anden pung/pose nede i tasken/pungen, kan du tage den, og den tæller kun som 1 ting ud af det samlede antal genstande, du må stjæle. Tøm da pungen/posen for godkendt indhold, og giv den tilbage til spilleren. - Du må ikke kigge først. - Personlige ting må ikke stjæles. - Du må max tage 5 genstande. - Som tyv kan du stjæle penge, ressourcer, urter, magiske drikke (kort), skøder eller magiske genstande. - Du kan kun bruge evnen "Tyv" på personer der er i live og ved bevidsthed.		
Tyv niveau 2	3 EP	Tyv, Bandit og 5 Sølvmonter
- Du bliver mere trænet i din "Tyv"-evne og bruger nu kun 7 sekunder for at stjæle.		
Tyv niveau 3	3 EP	Tyv niveau 2, Bandit og 10 Sølvmonter
- Du har mestret din "Tyv"-evne og kan nu stjæle op til 7 genstande pr. gang. - Hvis ikke man får fat i nogle genstande, skal personen man stjæler fra, sige hvor de har noget på sig, som kan stjæles.		
Tyveribeskyttelse	2 EP	Lukket for over 13 år.
- Du får -3 til hvor mange genstande tyve evnen kan tages fra dig, inklusiv når der laves ligrøver. - Når du fylder 14 år, kan evne kortet ikke bruges længere.		
Udbryderkonge	7 EP	1 Fisk
- Hvis du er "Fange" kan du befri dig selv ved at bruge 30 sekunder på, aktivt og synligt, at komme fri - Det kan blive stoppet af en person, der går hen og holder dig.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Bliver du stoppet, skal du vente omkring et minut, før du kan starte forfra.		
Udholdenhed	4 EP	Kriger / Krigs-Magiker / Paladin og 1 Svin
- Du har +1 ekstra kropspoint (KP). - Ved "Tortur" skal du kun svare sandt på ét af de tre stillede spørgsmål.		
Undvige	7 EP	Bandit og 1 Frugt
- Råb "Undvig" første gang du bliver ramt af slag eller projektil - Slaget/ projektilet har ingen effekt på dig - Hvis du ikke råber "undvig" med det samme, du bliver ramt af første slag eller projektil, så kan du først bruge "Undvige" i næste kamp. - Man kan ikke undvige "Snigmord" eller "Bonk".		
Urtekundskab 1	2 EP	Åben for alle, 1 tilfældig ressource
- Man kan samle op til 4 urter per niveau. - Det tager 5 minutter at finde 2 urter. - Man skal henvende sig til Alkymist GM'en inden man går ud og samler. - Man kan købe "urtekundskab 1" hvis man ikke er alkymist, yderligere niveauer kræver alkymi. - Alle urter er kun brugbare i det kvartal (årstid) hvori de er samlet. - Urter skal afleveres til Alkymist-GM'en når de er brugt eller udløbet.		
Urtekundskab 2	2 EP	Alkymi niv. 1 , Urtekundskab 1 og 1 tilfældig ressource
- Man kan samle op til 8 urter i alt. - Det tager 5 minutter at finde 2 urter.		
Urtekundskab 3	2 EP	Alkymi niv. 2 , Urtekundskab 2 og 1 tilfældig ressource
- Man kan samle op til 12 urter i alt. - Det tager 5 minutter at finde 2 urter.		
Urtekundskab 4	2 EP	Alkymi niv. 3 , Urtekundskab 3 og 1 tilfældig ressource
- Man kan samle op til 16 urter i alt. - Det tager 5 minutter at finde 2 urter.		
Urtekundskab 5	2 EP	Mester Alkymi , Urtekundskab 4 og 1 tilfældig ressource
- Man kan samle op til 20 urter i alt. - Det tager 5 minutter at finde 2 urter.		
Vanvid	4 EP	Magiker og 1 Smaragd
- Peg på en person og sig "vanvid" i din rite. - Personen bliver sindssyg, råber, skriger, og kan ikke kende forskel på ven og fjende. - Varer i 5 minutter.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
- Koster 2 mana pr. gang		
Vampyrisk orb	6 EP	Præst , 1 fisk 1jern 2 sølvmønter
- Bold-magi: Der bruges en kerneløs bold, som skal godkendes til våbentjek. - Du skal sige en rite på 10 ord og sige "Vampyrisk orb". - Du kaster bolden mod en spiller, hvis bolden rammer spilleren, tager spilleren 2 skade. - Bolden lades op med 2 RP, som gives til den første person der samler bolden op - og råber "2 RP". - Har man samlet en vampyrisk orb op, kan man ikke få effekten igen. - Rammer bolden et skjold eller våben, er der ingen effekt. - Virker ikke med andre magier, der giver RP. fx Guddommelig velsignelse, Energi rustning og Magisk stenhud. - Koster 3 mana.		
Velsigne person	8 EP	Præst , 1 Vildt kød og 1 Korn
- Giver +2 kropspoint (KP) til den person, du velsigner. - Kan ikke bruges på én selv. - Kan ikke kastes flere gange på samme person, så længe personen stadig har effekten fra velsignelsen. - Du kan også lave en rite på 20 ord og tale til en gruppe. Magien bliver kastet på hele gruppen. - Koster 3 mana pr. person, som modtager dens effekt.		
Velsigne skjold	5 EP	Præst , 1 Smaragd, 1 Rubin og 1 Amethyst
- Du kaster din velsignelse over et skjold, så det kan holde til at modstå den første skjoldødelæggende magi eller evne såsom, "Kraftslag", "Tordenpil", "Ødelæg" og "Syrebold", du blokerer med dit skjold. - Når skjoldet rammes, råber man "velsignet skjold!" og bliver herefter ikke påvirket af den pågældende magi/evne. - Kan kun kastes én gang pr. skjold. - Koster 4 mana at kaste.		
Vindstød	4 EP	Magiker og 1 Ametyst
- Peg på en person og sig "vindstød" i din rite. - Personen vælter derefter omkuld. - Koster 3 mana pr. gang.		
ÆD DEM!	4 EP	Ork og 1 Ko
- Som ork kan du med denne evne æde en død person og suge livskræften ud af deres saftige kød. - For at æde en person sætter du dig ved siden af personen og rollespiller at du tager kødet fra personen op i dine hænder og spiser det. - Du må ikke lægge dig ind over personen og begynde at æde direkte fra vedkommende. - Du kan helbrede 1 kropspoint (KP) og bruger 30 sekunder pr. død person du æder. - Du kan ikke æde af animerede døde. - En person kan kun ædes én gang og kun af én ork. - Så snart at personen er blevet ædt, kan personen tage hånden på hovedet og gå til dødsriget.		

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Ødelæg	6 EP	Magiker / Præst , 1 Safir, 1 Rubin og 1 Diamant
- Peg på en persons rustning eller skjold og sig "Ødelæg + (genstanden)" i din rite. - Hele rustningen eller skjoldet er herefter ubrugeligt, indtil det bliver repareret af en smed. - Kan ikke kastes på magiske genstande. - Koster 3 mana.		

Sjældne racer

Der findes sjældne racer i Midtland. Nogle racer er så sjældne at det ikke har været muligt for Midtlands biologer og etnologer, at kunne observere racen i en tilstrækkelig lang periode, for at kunne nedskrive en beskrivelse af racen. Nedenstående racer er blevet dokumenteret indtil nu:

Azurfolk

Azurfolket, navngivet af folket i Midtland, da de første de så, var azurblå, er kommet til Midtland fra havet gennem den dybe sø. De kalder sig selv havfolket eller havets folk. De er en blanding mellem en sirene og andre racer og har et unikt udseende, som er med skæl, gæller, ører der er formet og/eller med forskellige hudfarver. Da de lever under vandet, kan de også blive ufatteligt gamle, max 1000 år. Deres tøj er meget forskelligt alt efter hvor de kommer fra, men de har som regel nogle blå sten eller muslinger. De spiser tang, fisk og skaldyr, men kan også spise andre ting. Azurfolket hersker og beskytter vandriget, og tror på det, de kalder havets kraft, som er en forståelse af alle de samlede vandguder, der måtte eksistere.

Azurfolket søger at udvide deres områder, ved at oversvømme landområder og derved dække dem med vand så det bliver en del af havet. Da at ånde under vand er et tegn på udvikling i deres øjne, søger de at få folk til at blive havfolk som dem, enten gennem at overtale eller gennem tvang. Azurfolket kan dog godt tales fra at oversvømme områder og vælge at leve side om side med "landvandrere", men de vil med alt i deres krop gå imod at folk gør noget skidt ved andre vandfolk/fisk eller vandområder. Det siges at de har en hovedstad i havet hvor deres dronning Nephra reagerer fra, og at folk sendt ud til landområder er diplomater, missionærer eller krigere.

Deres år navngives efter hvem der sidder på tronen. Vi er i 7'ende Nephros. Altså 7 år under Nephra's styre. Hos azurfolket er der et hierarki med havets kraft øverst og dronningen lige efter, osv.

Kostumekrav:

Skæl malede og/eller gæller samt specielle ører.

Kontakt raceansvarlig for uddybning.

Azurfolk har 3 kropspoint (KP).

Raceevner:

[Magisk væsen \(10 mana\)](#)

[Sang](#)

[Troskab](#)

[Vandspyd](#)

Azurfolk svagheder:

Azurfolket er meget afhængige af vand, og er nødt til at have vand i nærheden af sig, som de kan opholde sig i. Azurfolk kan højst være væk fra søen i 30 min, før de begynder at 'tørre', hvorefter de mister muligheden for at kunne bruge alle race-evner.

Dragefødt

Dragefødt lever gerne i klaner. De sætter klanen overalt andet, selv deres eget liv, og går meget op i ære - specielt klanens ære. Hvis man vanærer klanen kan det føre til eksil eller døden. De vil altid først søge hjælp blandt deres egne klanmedlemmer, men hvis de ikke kan finde den rette hjælp der, søger de videre til en anden dragefødtklan, drageaspekterne, og til nøds andre racer. Da de er skabt af drageaspekterne, tror de ikke på guder, idet de sværger troskab til moderdragen (indenfor deres aspekt), som giver dem deres kræfter.

Dragefødt starter som et æg, hvor de skal vædes i rigdomme/skatte, og derefter indgå i et ritual med klanmedlemmer for at kunne klækkes. De er fuldvoksne når de er 100 år gamle og bliver omkring 1000 år, medmindre de dør på tragisk vis. Dragefødt er kendt for deres smukke og prægtige klæder, dog vælger nogle dragefødt, at leve et mere simpelt liv, trods deres ædle gener.

Dragefødt er et stolt folk, som går meget op i ære. De lever og ånder for deres klan og vil gøre alt for, at klanen har det godt. Hvis nogen krænker deres ære vil de handle på det, men hvis nogen krænker klanen, vil de slå ihjel for at genoprette klanens ære.

Dragefødt ser dem selv som værende bedre end andre racer, da de er direkte i slægt med dragerne, dog er kobolder respekteret af dem (men stadig mindre værd), da de også er forbundet med dragerne. Grundet deres forbindelse til dragerne og deres medfødte egenskaber, ser de dem selv som værende beskyttere af de andre racer. Det hænder dog at nogen i stedet ser de andre racer som skadedyr og vil udrydde verdenen for dem (se nedenstående elementbeskrivelser).

Skygge-dragefødt (sorte skæl) er født ondsindede af natur og underkuer gerne alle andre end skygge-dragefødt.

Ild-dragefødt (røde skæl) har en tendens til at være aggressive og har let til at blive vrede. De er derfor oftest set som krigere grundet temperamentet.

Jord-dragefødt (brune skæl) er kloge, rolige og tænker gerne to gange før de taler. Mange søger visdom fra dem, hvis de står i et dilemma.

Vand-dragefødt har en større forbindelse til den magiske verden. Derfor ses de oftest som store ledere, magikere eller præste.

Luft-dragefødt (hvid-/sølvskæl) har en forkærlighed for andre væsner og hjælper gerne hvor de kan. De elsker livet og tager det ilde op, hvis nogen tager en andens liv. De vil ikke selv tage et liv medmindre det er yderst nødvendigt.

Kostumekrav:

Krav til udseende: Du skal have skæl i den farve, som dit element (kun et element). Malet som slangeskæl i ansigtet som minimum. Alternativ maske eller proteser i samme farve som elementet. Nice to have: handsker med klør, vinger, hale, smykker, horn og farverigt tøj.

Dragefødte har 4 kropspoint (KP)

Raceevner:

Dragens ånde
Dragens skæl
Dragens aspekt

Dragefødt, svagheder:

Kan ikke betale med penge, når de har under 6 sølv
Kan ikke købe guddommelig velsignelse og helligt område.
Kan ikke købe dans
Skal købe rig familie af de 24 start ep

Einherjer

Einherjer lever indtil Ragnarok. De ligner vikinger og går derfor klædt i læder rustning i stedet for pladerustning, simpelt tøj i jordfarver såsom tunikaer, hoser, pels samt dyreskind. Går gerne i hvidt og blå.

Einherjerne er ikke kampske, hvis noget, glæder de sig til kamp for at kunne vise deres værd og mod, samt træne til det endelige slag - til Ragnarok. De er ikke bange for at dø, da de er en del af Odins udødelige krigere. De holder af gilder og at more sig, samt finder glæde i kamp og dyster, hvor man kan vise sit værd og mod.

Kostumekrav:

Einherjer har tydelige blå eller hvide tatoveringer i hovedet. Ligner nordiske runer.
Einherjer har 3 kropspoint (KP)

Raceevner:

[Asgårds velsignelser](#)

Einherjer svagheder:

Einherjer kan ikke få [Animer død](#)
Einherjer kan ikke få [Snigmord](#)

Faun/Satyr

Faun/Satyr er en race som har et velfortjent ry for deres gode humør, selskabelige personligheder og kærlighed til fester. De fleste faune er drevet af simple ønsker om at se og opleve verdens fulde fornøjelser. Livet er trods alt en velsignelse fra den Hornede Herre, og det rigtige svar på en sådan gave er, for de fleste faune, at tage imod den med åbne arme.

Den hornede herre siges at være den første faun, som ryktes at have horn på størrelse med en kronhjorts gevir. I legenderne skabte den Hornede Herre fauneracen gennem sin kærlighed til at undersøge verden, da han på en af sine utallige ture til de dybeste skove, hvor ånder siges at bo, mødte naturånden Matera. Matera, som efter deres møde bar den Hornede Herres afkom i 150 dage, hvorefter hun fødte den første faun. Hun ville fra den dag fremover være kendt som moderen Matera, mor til alle faune født.

Faune bliver cirka 150 år. Et år for hver dag, moderen bar sit barn. De anses som voksne når de er 15 år gamle, deres mentale alder er altid usikkert grundet faunes syn på livet.

Faunes spontanitet har tendens til at sætte dem på tværs med de mere alvorlige racer. Men faune lader sjældent andres humør hæmme deres egen lykke og glæde.

Kostumekrav:

Faune har altid gedebukkeben og horn i panden, deres ører varierer og kan ligne menneskers, elvers eller en mere dyrisk udgave. Valg af tøj afhænger af faunens personlighed, nogle faune går med farvestrålende tøj, som de mener at symbolisere deres indre sjæl, mens andre fokuserer mere på de naturlige og skønne nuancer.

Faun/Satyr har 3 kropspoint (KP)

Raceevner:

[Dans](#)

[Feblod](#)

[Magisk væsen \(10 mana\)](#)

[Søvn](#)

Faun/Satyr svagheder:

Faun/Satyr kan ikke få evnen "Rig familie" grundet deres levemåde.

På grund af det store kostume krav har Faun/Satyr kun en svaghed.

Manaskabt

En manaskabt er, som navnet måske kunne antyde, en skabning af næsten ren mana. De er billedet af ren mana givet fysisk form. Manaskabte er mindre et folk og mere en bred gruppe af individer, der alle har forskellig baggrund og tilblivelse.

Ingen, ikke engang dem selv, ved hvordan eller hvorfor en given manaskabt opstår, men det sker som oftest i forbindelse med store magiske kræfter, på steder med stor betydning, eller i øjeblikke hvor mange forskellige følelser fra mange individer er til stede. En manaskabt opstår fuldt formeret uden at skulle gennem barndom og lignede, med en bevidsthed og en grundlæggende forståelse af verden omkring dem. Med så få manaskabte som der har været, er der endnu ingen af dem, der er afgang ved en naturlig død, hvorfor man er i tvivl om hvor gamle de overhovedet kan blive.

Når så meget af deres historie og eksistens er omsluttet i mysterier, er det måske også naturligt at manaskabte er nysgerrige og videbegærlige, til et punkt hvor de ikke nødvendigvis tænker alle konsekvenser helt igennem, inden de går i kast med et projekt.

Derfor bliver de ofte, af de andre racer, opfattet som flyvske og naive. Når en Manaskabt ikke har et projekt at fordybe sig i, er de dog oftest mere forsigtige i deres færden. Det er kun ganske sjældent at en Manaskabt tyr til vold og våben, da de ellers ser alt liv som en forlængelse af deres egen eksistens. Uden liv omkring dem, ingen magi og ingen store følelser for dem at blive født fra.

De andre racer ses lidt forskelligt på, af de manaskabte. Dværge og elvere, med deres lange liv og tendens til at se tiden an, bliver af manaskabte opfattet som kedelige og langsomme, mens sortblodsfolkene og deres tendens til vold og stridighed, gør dem varsomme. Menneskene er der mange forskellige meninger om, men dette skyldes sandsynligvis også hvor mange forskellige mennesker og kulturer der er.

Kostumekrav:

Sminkede striber i blå, hvide eller lilla nuancer (gerne med glitter eller andet, der kan få dem til at virke som om de lyser), der bevæger sig hen over huden i lidt samme stil som blodårer hos et menneske.

Manaskabte har 3 kropspoint (KP)

Raceevner:

[Manablod \(20 mana\)](#)

[Magisk rustning](#)

[Stjæl Mana](#)

[Magisk Genstand](#)

Manaskabt-svagheder:

Da de manaskabte er så afhængige af deres indre magi, er det ikke muligt for dem at opholde sig steder uden magi, og hvis man skulle ophæve den, er det en meget smertefuld oplevelse for dem. Hvis en manaskabt bliver påvirket af besværgelsen "ophæv magi" falder de sammen i smerte som var de blevet ramt af besværgelsen "smerte" og tager 2 KP i skade, som ikke kan helbredes før de har brugt evnen "Stjæl mana", for dermed at genetablere deres indre magi.

Manaskabte kan ikke tage evnerne "Hårdfør" og "Ophæv Magi"

Unikke evner og magier for sjældne racer

Evne og magier	EP	Krav (Klasse, race og ressourcer)
Asgårds velsignelser	6 EP	Einherjer, 1 svin og 1 jern
- Du kan maksimalt vælge 1 krigsgud og vælge 1 fredsgud. Du får deres kort bag Asgårds velsignelse. - Odin (krig): Du får 10 mana, som kun kan bruges til ritual. Du får magien jordlance, som kun kan bruges 2 gange pr. kamp. Du skal sige en rite på 10 ord og sige "jordlance". Du kaster en blød bold imod en spiller, hvis den rammer, tager spilleren 2 skade og bliver ramt af fodforstening. Rammer bolden et skjold eller våben, er der ingen effekt. - Thor (krig): Du er immun over for vindstød - Frej (krig): Du siger en rite på 10 ord og genopliver en død spiller med 3 kp. Kan bruges 1 gang pr. kamp. - Freja (fred): Har evnen tal med døde og kan give den døde et kort, som gør at de ikke får et minus fra døden. 1 gang pr. kamp. - Særimner (fred): Når du jager og intet finder, får du en madressource. Hvis de finder noget på jagten, kan du vælge at få en mad ressource i stedet for en tilfældig resource. Kan bruges 1 gang		

om dagen. Du kan lave et gilde, hvor du betaler 1 madressource for at 3 personer får +1kp. Man kan få 1 kp fra denne evne. - Loke (fred): Du kan ofre 1 resource for at få 1 tilfældig niveau 1 drik fra alkymist-GM'en. Du kan ofre 1 resource til en plot-GM og få et syn for dagen.		
Drageånd	4 EP	Dragefødt, 1 diamant
- Der bruges en kerneløs bold, som skal godkendes til våbentjek. - Du kaster bolden mod en spiller, og siger "Drageånd 2 skade". Hvis bolden rammer spilleren, tager spilleren 2 skade. - Rammer bolden et skjold eller våben, er der ingen effekt. - Kan kastes 2 gange pr. kamp		
Drageskæl	8 EP	Dragefødt, 1 sølv
- Giver immunitet for den første fjendtlige magi, som personen bliver ramt af. - Når der går 30 min, kan evnen bruges igen . - Du bliver ikke påvirket af andre evner/magier, der giver magisk rustning effekt.		
Dragens aspekt	Gratis	Dragefødt
- Da de forskellige aspekter har forskellige sind, har de derfor forskellige egenskaber baseret på deres aspekt. Hvis du er: - Skygge-dragefødt giver det adgang til at købe evnen snigmord. - Ild-dragefødt giver det adgang til to ekstra bold til "Drageånd".. - Jord-dragefødt giver det adgang til at købe evnen jordskælv, og kaste den to gange gratis. - Vand-dragefødt giver det adgang til at købe evnen magisk væsen. - Luft-dragefødt giver det adgang til at købe evnen helbred, og kan helbrede en person gratis til fuld KP, 3 gange om dagen.		
Feblood	5 EP	Faun/Satyr, 1 Frugt, 1 Fisk, 1 Ametyst og 1 Diamant
- Med din forbindelse til feer har du en naturlig forståelse for brugen af magi, derfor koster dine magier 1 mindre mana at kaste til et minimum af 1.		
Magisk væsen (10 mana)	1 EP	Azurfolk og Faun/Satyr
- Giver dig adgang til et ekstra manakort på max 10 mana. - 2 mana koster 1 EP.		
Manablod	1 EP	Manaskabt
- Giver dig adgang til et ekstra manakort på max 20 mana. - 2 mana koster 1 EP. - Ydermere kan denne mana drænes fra dig gennem dit blod. - Ved at skære i dig og tappe dit manafyldte blod kan man regenerere mana for dem der absorberer det. - For at dræne mana skal du enten være hjælpeløs i form af "Fange" eller villig til at blive tappet. Ved snittet tager du 1 KP i skade, og der kan tappes 10 mana fra hvert snit. Du mister 1 mana for		

hver 1 mana der tappes og kan ikke tappes for mere mana end du har i blodet. Dette betyder også, at hvis du har mana fra andre evner, kan mana fra disse evner ikke tappes.

- Mana fra denne evne bruges før al anden mana.

<i>Stjæl Mana</i>	4 EP	Manaskabt, evnen "Manablod" samt 1 diamant, ametyst, eller safir
- Med en gribende bevægelse tager du 1 KP fra en modstander og laver det til 1 mana. - Du kan ikke lave mere mana end du har plads til med evnen "Manablod", og du kan derfor ikke gå over maks mana. - Hvis du stjæler mana fra en person uden at du har plads til det, tager de stadig skade, men du får ikke noget mana ud af det. - Kan maks bruges 2 gange i kamp.		