

MRF Regelbog

VELKOMMEN	3	
Kom hurtigt i gang	3	
Din karakter og karakterdæk	3	
Ny karakter	3	
Skifte race	3	
Kropspoint (KP) og rustningspoint (RP)	3	
Mistede kropspoint (KP)	3	
Kamp og død	4	
Reparation af rustning og våben	4	
Evnepoint (EP) og evner	4	
Magi og mana	4	
Magiske drikke	4	
Karakterdækket	4	
Kort	5	
Nye kort	5	
Mens jeg er en ånd	5	
Forskellige bånd	5	
Briefing og debriefing	5	
DIN KARAKTERS BAGGRUND	6	1
Baggrundshistorie	6	
Vores verden	6	
Kultur	6	
Hjælp til kulturel forståelse	6	
RACERNE	7	
Dværge	7	
Elvere	7	
Gobliner	7	
Mennesker	7	
Orker	7	
Sortorker	8	
Sortelvere	8	
KLASSER	8	
Krigeren	8	
Præsten/shamanen	9	
Magiker	9	
Druiden	9	
Titler	9	
UDVIDEDE REGLER	9	
Kropspoint (KP)	9	
Rustningspoint (RP)	10	
Evnepoint (EP)	10	
Jeg har ikke råd til alle evner	10	
Jeg er i tvivl om min karakter	10	
Evneforklaring	10	

Magi og mana	10
Magiker i kamp	11
Magiske våben og andre genstande	11
Dværgeruner	11
VÅBEN OG KAMP	11
Kontakt med skjolde og skjoldmur	11
Våbenskade	12
Borgkamp	12
Kontakt er forbudt	12
Tre gode råd til kamp	12
SKØDER OG RESSOURCEKORT	12
Karavanen	13
KIRKEGÅRDEN	13
Dødsriget	13
PØBLENS FORSTAND	13
Hvad er live rollespil	13
Indlevelse og kostume	13
At tage hånden på hovedet	14
Gule skråbånd	14
Pas på skoven	14
Dyr	14
Alkohol	14
Tyveri	14
Ting i spil	14
Ved konflikt eller anden uro	15
Spilledebunker	15
Førstehjælpskasse	15
Konsekvenser	15
PRAKTISK INFO	15
Tid, sted og aldersgrænse	15
Spisning	15
Dagen ved spil	15
Pris	15
Briefing	15
Opsætning og overnatning	16
Afsluttende bemærkning	16
EVNE- OG MAGIFORKLARING	17
EVNEPRIS	24
KORT	28

Velkommen

Først og fremmest velkommen til Midtsjællands rollespilsforening. Vi i foreningen er ganske sikre på, at du vil få mange gode og spændende oplevelser i vores selskab. Har du ideer, ønsker eller andet skal du ikke tøve, at tage kontakt til os enten på en spilgang, på vores mail mrf.live@gmail.com eller på vores facebookforum MRF.

For, at alle skal have et godt spil, er det et krav, at du får læst reglerne inden der går for længe. Har du spørgsmål eller lignende hjælper foreningen gerne.

Kom hurtigt i gang

Har du ikke spillet liverollespil før, eller kan du ikke nå at læse alle regler til det kommende spil, kan du starte med de første sider. Det er dog et krav, at du får læst hele regelsystemet. Grunden hertil er, at spillet i skoven bliver bedre, hvis alle er bekendt med vores regler for spillet.

Din karakter og karakterdæk

Gør dig overvejelser om hvilken race, og hvilke evner du vil have. Se på skemaerne bagerst i regelsystemet. Som ny spiller starter du med 3 evnepoint (EP). Disse kan du bruge på de listede evner. Vær opmærksom på, at når du har valgt en bestemt evne, kan du ikke fortryde.

Et eksempel: Jeg er ny spiller og vil gerne spille menneske (race) kriger (klasse). Som ny spiller har jeg 3 evnepoint (EP). Jeg kigger i evner bagerst i regelsystemet. Jeg kan vælge frit imellem evnerne, men der er dog nogle evner som kræver at man enten er kriger, præst, magiker eller har ressourcer. Jeg vælger derfor evnen "Kriger" og bruger mit første evnepoint. Jeg vil gerne bruge min rustning og sværd som jeg har med. Derfor bruger jeg 1 evnepoint på evnen "Bare rustning" og 1 evnepoint (EP) på "Våbenbrug". Jeg har nu brugt mine 3 evnepoint (EP). I spillet kan jeg få ressourcer. Det er en god ide, at planlægge hvilke evner man gerne vil have, så man kan gå målrettet efter ressourcerne i spillet.

Ved indskrivning får du udleveret et nøglebundt med dine evner. Disse evner er illustreret kort. Når du får et nyt evnekort, skal det sættes ind i karakterdækket. Dette gør vi ved indskrivningen. Det er ikke tilladt på noget tidspunkt at åbne nøglebundet. Som med evnepoint (EP) kan der ej heller handles med evner.

Bemærk at bortkomne karakterdæk erstattes ikke. Pas derfor godt på det. Finder du et i skoven kontakt da en GM (Game Master, bærer rødt og gult mærke).

Er du ny spiller skal du ikke fortvivle. Kom med dit udstyr, og så sammensætter vi sammen med dig din karakter.

Ny karakter

Du kan godt have flere karakterdæk på en gang, men du skal vælge fra spilgang til spilgang hvem du vil spille. Du kan ikke skifte karakter under spil. Kun første karakter modtager 3 evnepoint (EP).

Skifte race

Skulle du blive træt af at spille din karakters race, kan du skifte race og beholde dit karakterdæk. Det koster 2 evnepoint (EP) at skifte race. Bemærk, ved et eventuelt raceskift kan der være evner, som du ikke længere kan bruge. Evner der ikke kan bruges bliver stadig i dit karakterdæk.

Kropspoint (KP) og rustningspoint (RP)

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 2 kropspoint. Menneskeracen har 3 kropspoint i alt. Du kan altså tåle at blive ramt én gang til inden du dør.

Rustningspoint gør en given kropsdel (ben, arme, krop) mere modstandsdygtig over for slag. Har du arm- og benbeskytter på, og har evnen "bære rustning", har du +1 rustningspoint. Bliver du enten ramt på arm- eller benbeskytteren, mister du det ene rustningspoint (RP) inden kropspointet (KP). Bemærk at du ikke har +1 rustningspoint i både armen OG benet.

Hvis du vil have flere kropspoint (KP) kan du købe dem for evnepoint (EP). Rustninger kan opgraderes.

Mistede kropspoint (KP)

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 ”første-hjælp”.

Kamp og død

Hvis du bliver ramt tager du 1 kropspoint (KP) (eller rustningspoint (RP) såfremt du bærer rustning i den givne kropsdel der rammes) i skade.

Mister du alle dine kropspoint (KP), er du død og falder om. Bliver du ikke genoplivet skal du gå stille til kirkegården. På din vandring skal du have den ene hånd på hovedet.

Efter et stykke tid er du atter i live. Det kan godt hænde at du kommer på en opgave inden du kan live op. Dette er op til Vogteren.

Reparation af rustning og våben

Hvis du mister rustningspoint (RP), som følge af kamp eller magi, skal de gendannes. Dette gøres hos de der har ”Smed” evnen.

Du kan få ødelagt dit våben ved magien ”ødelæg”. Våbnet skal herefter repareres. Dette gøres også hos de der har ”smede-evnen”.

Hvis du dør og genopliver, skal din rustning og ødelagte våben repareres, du får dem ikke bare automatisk tilbage.

Evnepoint (EP) og evner

Du starter med 3 evnepoint (EP). For disse kan du købe evner. Evnerne er listet i bagerst i regelsystemet. Bemærk at en del af evnerne har særlige krav. Du kan vælge frit imellem evnerne, når bare du opfylder kravene. Du kan derfor godt være krigers/magiker/druide, der kan stjæle og handle. Kun din opfindsomhed sætter grænser. Vær dog opmærksom på, at skulle du shoppe rundt imellem evnerne, får du en karakter, der er lidt til det hele og ikke særlig specialiseret. Her kan det være en fordel at have en langsigtet plan, og vælge evnerne omhyggeligt.

Efter hvert spil får du 2 nye evnepoint (EP). Du kan godt gemme optjente evnepoint (EP).

De optjente evnepoint (EP) må der IKKE handles med eller stjæles.

Mister du dem hjemme, får du ikke nye. Det kan evner i sjældne tilfælde. Du kan også være heldig at få evnepoint under spillet af en GM (Game Master, bærer rødt og gult mærke) hvis du f.eks. har løst en

opgave. Disse evner kan bruges på lige fod med optjente evnepoint.

Magi og mana

Hvis du spiller magiker eller præst kan du magi. Disse købes ligeledes for evnepoint (EP).

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

Når du kaster en magi, SKAL der fremsiges en rite på minimum 10 høje, tydelige, danske ord, hvori formularens navn indgår. Formår du som magikaster ikke dette, har din magi ingen effekt, og dine mana er spildt.

En magiker kan ikke kaste formularer i nærkamp, men skal bevæge sig ud af denne. Bliver en magiker ramt, f.eks. af en pil eller anden magi, når denne fremsiger en rite, skal riten begyndes på ny – manaen er ikke tabt.

Magiske drikke

De der har evnen ”Druide”, kan lave magiske drikke. Disse drikke har samme effekt som magi bortset fra at de skal indtages. Der følger en seddel med som beskriver effekten af det du har drukket.

Karakterdækket

Alle vores magier, evner, ressourcer, evnepoint med mere gives som kort. Når du køber en ny evne eller magi, udleveres et kort med tekst og illustration i indskrivningen. I spillet kan du også få kort, som har indflydelse på din karakter. Alle disse kort skaber til sammen din karakter.

Det er KUN i indskrivningen, at dit karakterdæk åbnes. Dette gøres af de ansvarshavende her, som samtidig indsætter de evner med mere, som du måtte have købt den pågældende spilgang.

Der ajourføres ikke på skrift hvilke evner med mere din karakter har i indskrivningen. Mister du dit karakterdæk, kan vi derfor ikke genskabe det.

Kort

Herunder forklares hvorledes et kort skal læses, og sammenhængen mellem farve og betydning.

Farve på kort	Betydning
Blå	Magi eller forbandelse
Rød	Evne
Gul	Ressource
Grågrønne	Drikke
Guld	Unikke kort
Brun	Race

Navn på det pågældende kort står i øverst venstre hjørne. Herunder står der en **pris**. Dette kan både være ressourcer eller penge. Nogle kort koster ikke andet end evnepoint (EP) – denne gives i **den grønne cirkel**. Alle kort har et **billede**. Det har ingen betydning, andet end at gøre kortet mere spændende at se på. Magikort har en **blå cirkel** med et tal i. Tallet viser hvor meget mana du skal betale for at kaste magien én gang. **Beskrivelsen** består af to ting. En del med kursiv, der bare er et citat, og en del med almindelig skrift. Den almindelige skrift er vigtig. Det er heri der står hvad f.eks. evnen eller magien gør. **Krav** står nederst på kortet og skal opfyldes for at få kortet. Som ofte skal du enten være af en bestemt klasse (kriger, præst, magiker), eller også skal du have en anden evne.



Nye kort

Alle farver kort står ved magt – også selvom de ikke står bagerst i regelsystemet. Er du i tvivl om rigtigheden af et givent kort, rådfør dig i kroen.

Mens jeg er en ånd

Er du død skal du gå til kirkegården.

Under din (sjælens) vandring 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. Det kan dog ske at magikere, der kan fornemme de døde, standser dig for at "Tale med de døde". Hvis du bliver vækket til live, eller bliver transformeret om til en viljeløs zombie, skal det foregå når du lægger død på slagmarken, og ikke når sjælerejsen er påbegyndt.

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.

Farve på bånd	Betydning
Blåt	Magisk genstand
Rødt	Gemt genstand
Gult	Vis hensyn over for person
Grønt	Våbenskade på våben øget

Bemærk: Alle ting der har et **blåt bånd** kan tages. Har en genstand ikke et bånd på kan det derfor ikke tages – Lad det derfor være (det er tyveri og kan medføre øjeblikkelig bortvisning). Det kræver evnen "Find ting" at se og tag genstande med **rødt bånd**.

Briefing og debriefing

Inden du kommer i spil skal du briefes. Det er den sidste del i indskrivningsprocessen (betaling og evnepoint, karakterdannelse og sminke, briefing og ud i skoven). Her får du vigtige ting at vide, og det er et krav at få den. Briefingen ved indskrivning gives løbende – det betyder, at jo tidligere du møder ind, jo hurtigere kommer du i skoven. Der er således briefing 10.30 og 11.00.

En del af tingene der siges er de samme – det er dog vigtigt at alle har forstået dem, så de også kan hjælpe andre. Det gør at spillet bliver meget bedre i skoven.

Debriefing sker ved spilstop. Alle skal ligeledes deltage. Her tales om dagens spil, og der tages pænt afsked. I sommerperioden stopper vi kl. 17.00, og i

vinterperioden kl. 16.00. Der er briefing 15 minutter efter spilstop.

Din karakters baggrund

Vi skal nu se nærmere på, hvordan du skaber en karakter med større dybde. Vi behandler kort det at skrive en baggrundshistorie, de forskellige racer og erhverv.

Baggrundshistorie

Du kommer ikke uden om det. En baggrundshistorie gør spillet bedre – ikke kun for dig, men også for de du spiller med eller imod. I afsnittet her behandler vi ganske kort det at skrive en baggrundshistorie. Du kan finde meget mere information og inspiration om vores verden eller racer på hjemmesiden mrf-live.dk.

Skriv en baggrundshistorie til din karakter. Dette vil være en stor hjælp for dig i liverollespillet. Det kan være, at en tidligere episode i din karakters liv har medført, at din karakter har et stort ar i ansigtet. Når andre så spørger til arret, har du historien at fortælle, hvorfor spillet bliver bedre – både for dig men også tilhørerne.

Din karakter skal naturligvis have et navn. Tænk grundigt over et, og skriv det ind i baggrundshistorien. Det er vigtigt, at du kan huske det, da alle i spillet nævnes ved deres rollespilsnavn til alle tider.

Sid og stil spørgsmål til dig selv om din karakter. Din besvarelse skriver du så ned. Ud over de traditionelle hv- spørgsmål (hvem, hvor, hvad osv.), er det en god ide, at forholde sig til hvad ens karakter aldrig ville gøre.

Afslutningsvis er det også vigtigt, at være ærlig over for sig selv. Er du ikke den modigste person i virkeligheden, kan det komme til at virke utroværdigt, skulle du udgive dig for at være en heroisk ridder. Du kunne komme til at fremstå som en pralhals, hvilket måske oprindeligt ikke var tilsigtet.

Vores verden

Bagerst i regelsættet findes der et kort over kontinentet vi spiller på, og et udsnit af vores land. Vores land hedder Midtland. Det er ikke et krav at din person stammer herfra, så du kan med fordel inddrage de andre lande i din baggrundshistorie.

Den mere erfarne liverollespiller kan se, at de andre lande i virkeligheden er opkaldt efter andre rollespilsforeninger, og kontinentet minder meget om Sjælland. Har du spillet et kampagne i f.eks. Roskilde (landet Ros), kan du fortælle om dine oplevelser derfra i vores spil – Det betyder samtidig også, at det der sker i andre rollespilsforeninger, kan have indflydelse på vores land og derfor spil.

Overordnet set ønsker vi i Midtsjællands rollespilsforening, at smelte vores spil sammen med andre foreninger. I vores optik skal du kunne spille din karakter alle steder, og de oplevelser du har gjort dig, skal du kunne dele med andre. Andre foreningers kampagner, skal have indflydelse på vores spil.

I Roskilde rollespilsforening (landet Ros) kan der f.eks. være en dæmon der hærger. Landet samler sine tropper og slår bæstet på flugt sydpå. Det betyder, at dæmonen har kurs mod Midtland – Altså flyttes truslen fra et sted til et andet – Ligesom i den virkelige verden.

Du er meget velkommen til at printe de to kort ud, og bruge dem i spillet.

Kultur

Alle karakterer har en historie, og en kultur de kommer fra. Det er vigtigt at du som spiller undersøger noget om spilverden, og skaber dig et indtryk af din kultur, som du under spillet agerer på. Det er både din adfærd og dit udseende, som bør være påvirket heraf.

I regelsættet her beskrives meget kort, hvad hver race står for. På vores hjemmeside MRF-live.dk kan du læse meget mere om hver enkelt race.

Hjælp til kulturel forståelse

Er du i tvivl om, hvordan du skal forberede dig til kampagnen, så er der hjælp at hente hos din holdleder. Han eller hun kan bidrage med kulturel baggrundsviden, samt flere generelle oplysninger om spillet og kampagnen. Alternativt kan du også altid skrive på MRF.live@gmail.com

Racerne

Verdenen myldrer med forskellige racer, gode som onde. Vi har ikke undergrupper af racerne. Du kan som spiller derfor ikke være f.eks. måneelver, vampyr, halvelver og så videre.

Dværge

I denne verden eksisterer der også dværge. Det er en lille hårdfør race, der normalt lever i huler og stort udbyggede gangsystemer inde i bjerge. 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 deres økse, hvilket er deres fortrukne våben.

Som dværg skal du have skæg. Kvinder har bakkenbarter. Sminke og god udklædning skal er en forudsætning.

Som dværg har du 4 kropspoint (KP).

Udklædning godkendes af spillelederen tilknyttet dværgene.

Elvere

Disse skabninger er ofte utroligt smukke, og forbindes med mystik og magi. De holder til i skoven, og lever ofte et isoleret langt liv fra andre racer, hvor de udvikler hver deres evne til perfektion. De er 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 igennem ritualer. Desuden er de også ofte dygtige med bue.

Elvere skal have spidse øre.

Som elver har du 3 kropspoint (KP).

Udklædning godkendes af spillelederen tilknyttet elverne.

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 og sortorker, 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.

Gobliner 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.

Gobliner er grønne, men der findes også sorte. Det er en god ide at have næse- og øreprotese.

Som goblin har du 3 kropspoint (KP).

Udklædning godkendes af spillelederen tilknyttet sortorkerne.

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 bruge bue, og en tredje er ekstra stærk. Mennesket besidder ydermere "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.

Der kræves ikke nogen speciel sminke, men et godt kostume, der passer ind i verdenen, er som altid en forudsætning.

Som menneske har du 3 kropspoint (KP).

Udklædning godkendes af spillelederen tilknyttet menneskerne.

Orker

Disse grønhuder af orkracen er meget tæt beslægtet med sortorkerne, men der er nogle få forskelle. Skønt de besidder mod, er det intet i forhold til sortorkerne, og deres vildskab i kamp er mindre og mere velovervejet. Orker er mere spinkelt bygget,

men derfor er de ingen let modstander. De er stadig meget stærkere end mennesker, og deres hensynsløshed berygtet.

De lever i et meget primitive samfund, og er som ofte i lidt større stammer end sortorker, da de er flere i antal.

Som ork kræves et godt kostume og grøn sminke.

Som ork har 4 kropspoint (KP).

Udklædning godkendes af spillelederen tilknyttet sortorkerne

Sortorker

Sortorkerne er store og brutale. De lever for at ødelægge, jage og dræbe. Mange anser dem nok som mindre begavet, hvilket de, som alle andre orker, faktisk ikke er. De er primitive og lever i et samfund, hvor den stærkeste bestemmer. De tænker ikke så meget over hvad de gør, de gør det bare. Hvis de er sultne, spiser de, hvad der er i nærheden - tilberedt eller rå. Er de sure angriber de, og i de fleste tilfælde, dræber de, hvad de er sure på. Denne race er blandt de mest magtfulde, og selv de modigste har det med, at trække sig tilbage, hvis duellen står over for en sortork.

Som sortork kræves et godt kostume og sort sminke – gerne med proteser i form af pandelap, næsestykke og øre eller maske.

Du skal mindst være 170 cm høj og veje fra omkring de 70 kg.

Som sortork har du 5 kropspoint (KP), og er immune over for frygt.

Sortelvere

Disse sorte elvere minder af kropsbygning meget om almindelige elvere. Men hvor elvere er hudfarvede, til tider næsten hvide, er disse helt sorte, ofte med tatoveringer der viser deres hierarki. 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 de lever langt under jorden, hvor de bruger andre racer som deres slaver. Deres samfund er stærkt matriarkalsk opbygget – Det vil sige, at deres samfunds overhoved er en enevældig dronning, der styrer suverænt. Mænd skal bøje sig under deres

fruer, og gøre hvad der siges. Derfor er pisk og anden tortur forbundet med en normal hverdag. Sidst men ikke mindst ventes det, at mændene ikke snakker, medmindre de bliver spurgt, hvilket sjældent sker, og det er ikke helt unormalt, at nogle af mændene lever hele deres liv, uden at sige et ord. Sortelvere er derfor normalt stærkere fysisk, og har igennem generationer vænnet sig til at modstå tortur.

Sortelverne har kun én samlet lejre, men med tre huse. Der er en højfrue som bestemmer suverænt over alle husene.

Som sortelver kræves et godt kostume, sorte elverøre og sort sminke.

Hus	Tatoveringens farve
Krigens	Hvid
Magiens	Blå
Handlens	Rød

Sortelvere har 3 kropspoint (KP).

Udklædning godkendes af spillelederen tilknyttet sortelverne.

Klasser

Inden du vælger dine evner, kan du vælge din klasse. Ved at købe en af de 3 klasser (kriger, præst eller magiker) åbnes der for flere evner. Dette står beskrevet i evneskemaet. Du kan godt købe dig til flere klasser – f.eks. kan du spille kriger/magiker.

Alle har mulighed for at være tyve, handelsmænd osv. – Det kræver bare evnerne.

Vær opmærksom på at nogle klasser kræver specielt udstyr. For eksempel skal magikeren have sin egen magibog.

Krigeren

Du mestre brugen af våben, og står i forreste led, når der skal kæmpes. Du lever for dine idealer, om så de 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 jæger efterlyste, mens tredje går ind i en orden, der kæmper ud fra nogle faste principper og regler. Valget er dit.

Præsten/shamanen

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 eller shaman er et højt respekteret erhverv, men også omdrejningspunkt for samtale – Kan du nu virkelig tale med guderne, eller er det bare indbildning? Faktum er, at folk ind til videre, ikke har stillet spørgsmålstegn ved præsten, for magiske kræfter rummer de – enkelte kan endda bringe de døde til live.

Shamanen bruger meget ritualer og naturen sammen med sin magi, mens præsten mere bruger ord og enkelte fagter, og synes mere kontrolleret.

Om du missionærer 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 stor præst er din gud den eneste sande kærlighed, og du vil forsvare den til hver en tid.

Alle racer på nær gobliner, orker og sortorker kan blive præster.

Det er kun gobliner, orker og sortorker der kan blive shamaner.

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

Magiker

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 et 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, og i stedet for at bede, skal du læse i din magibog, hvor dine formularer står skrevet. Denne bog beskytter du til alle tider med dit liv, da den ikke alene er en slags dagbog, men et livsværk. For de mægtigste af magikere er der et magikerråd.

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

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

Druiden

Som druide forsker du i naturens magiske egenskaber i form af planter og urter. Dette gør druiden 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. Druidernes drikke er derfor også meget sjældne og efterspurgt og kan således også være meget dyre.

Efter længere tids forskning kan druiden få mere erfaring, som giver mulighed for at lave anderledes drikke.

En druide kan kun lave én drik fra hver kategori hver spilgang. Dvs. en druide af 2. grad kan vælge én drik fra 1. grad og én drik fra 2. grad. Du kan således højst få 3 drikke udleveret pr. spilgang, hvis du er Druide af 3. grad.

For hver drik man vælger får man udleveret en seddel hvorpå effekten står. Når drikken er indtaget rives sedlen over.

Hvilke drikke der hører under hvilke grader står under evne oversigten.

Titler

Du kan kalde dig hvad du vil, det er dog ikke ensbetydende med at du er det. Pas på med pral og løgn – det kan være at du pludselig kommer i uønskede situationer i spillet.

Udvidede regler

I første afsnit kiggede vi på de generelle regler, og beskrev dem kort. Formålet var der, at de nye til liverollespilsgenren kunne skabe sig et hurtigt overblik, inden en spilgang.

I dette afsnit beskriver vi i dybden, det du skal vide, for at få mest ud af liverollespillet i Midtsjællands Rollespilforening.

Besøger du os mere end én gang, er det et krav, at du sætter dig ind i hele regelsystemet. Derved sikre vi et optimalt rollespil i skoven. Ydermere vil de der kender alle aspekter af spillets regler kunne hjælpe de yngre i eventuelle tvivlsspørgsmål.

Kropspoint (KP)

Kropspoint bestemmer hvor mange gange du kan tåle at blive ramt, inden du falder om. Hvis du rammes mange gange i samme kropsdelt, har du

svært ved at bruge den, og du skal derfor søge hjælp – enten hos en præst, eller en der kan forbinde dig. Husk dog på, at det ikke er sikkert de vil hjælpe – det er deres valg, men de kan måske overtale.

Hvis du mister alle kropspoint (KP) er du død, og du skal lægge dig ned – gerne med en god dødscene.

Ingen døde sidder på hug, fordi græsset er vådt, eller jorden smattet. De der er døde bliver liggende på jorden til kampen er ovre, og må ikke samtale.

Såfremt du ikke bliver helbredt, skal du søge til kirkegården nogle minutter efter kampen er overstået. Læs mere herom under ”Mens jeg er en ånd”.

Hvis du dør i en kamp, vil du aldrig igen 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.

De mange racer, har forskellige mængder kropspoint (KP).

Nedenstående model viser antallet af kropspoint (KP), som hver race starter med.

Race	Kropspoint (KP)
Mennesker	3
Dværge	4
Elvere	3
Gobliner	3
Orker	4
Sortorker	5
Sortelvere	3

Rustningspoint (RP)

Har du rustning på i kamp, kan du købe rustningspoint (RP). Evnen ”Bære rustning” giver +1 rustningspoint. Ved at købe ”Rustning 2” får du endnu +1 rustningspoint osv.. Disse point mister du før du mister dine kropspoint (KP). Har du mistet alle dine rustningspoint (RP), begynder du at miste dine kropspoint. Vær opmærksom på, at rustningen kun dækker der hvor den er. Arm- og benbeskyttere dækker således ikke på kroppen. Rammes du på kroppen tager du kropspointskade (KP). Kommer du ned på 0 kropspoint (KP) dør du – også selvom du stadig har rustningspoint (RP) tilbage. Ved eksemplet med arm- og benbeskyttere har du ikke +2 rustningspoint i både arm OG ben – det er en samlet værdi.

Som forening støtter vi op om kreative, selvgjorte løsninger.

Evnepoint (EP)

Når du spiller en karakter, udvikles den med tiden.

Første gang du spiller, får du et karakterdæk, hvor vi i fællesskab påsætter evnekort som du har valgt.

Ved en ny spilgang opdaterer vi dit karakterdæk med evner i indskrivningen, ud fra de evnepoint (EP) du har optjent. Det er ikke tilladt at åbne dækket selv, handle med evner og evnepoint. I værste tilfælde er det bortvisningsgrund.

Jeg har ikke råd til alle evner

Du får 2 evnepoint (EP) for hver spilgang. Evnepoint (EP) kan godt spares op, og mistes aldrig (med mindre du fysisk taber dem). De evnepoint (EP) du optjener er personlige. Du kan frit bruge dem på en af dine karakterer skulle du have flere.

Jeg er i tvivl om min karakter

Har du spørgsmål herom, tag da fat i en fra foreningen, eller skriv på forummet. Der findes ingen dumme spørgsmål, og vi hjælper gerne.

Evneforklaring

Der henvises til skemaet ”Evneforklaring” bagerst i regelsættet.

Magi og mana

Hvis du spiller magiker eller præst kan du magi. Dine magiske evner købes for evnepoint (EP). Er du ikke magikyndig, er det stadig vigtigt, at du sætter dig ind i de forskellige formularer, idet du stadig kan møde en magikyndig, der kaster magi på dig.

Jo mere mana du har, desto flere gange kan du bruge dine magiske færdigheder.

I evneforklaringen er magierne listet op, og her kan du se hvor meget der skal ”betales”, hver gang du kaster en formular.

Du regenerer ikke mana. Brugt mana får du først tilbage ved næste spilgang. Du kan købe 2 mana for 1 evnepoint (EP).

Når du kaster en magi skal du minimum sige 10 ord. Dette kaldes en rite, og den skal være på dansk. Vær gerne kreativ med rim og suppler eventuelt med fagter. I din rite skal magiens navn indgå så der ingen tvivl er hvad du kaster.

Der henvises til skemaet "Formularer" bagerst i regelsættet.

Magiker i kamp

Magikere kan ikke kaste en formular når de er i nærkamp. De kan godt bevæge sig ud af nærkamp og kaste en formular.

Hvis en magiker bliver ramt, når denne fremsiger en rite, skal formularen påbegyndes på ny. Manaen er ikke tabt.

Magiske våben og andre genstande

Er et våben eller en genstand magisk, kan de have forskellige effekter, og markeres med et blåt bånd med et nummer på.

Hav tillid til, at bæreren ved hvorledes effekten fungerer, og stil derfor ikke regelspørgsmål under spil, men spørg en Game Master 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 Game Master under spil. Disse kan finde ud af den magiske effekt.

Magiske genstande kan muligvis skabes af magtfulde troldmænd og præster, men opskriften er for længst gået tabt.

Dværgeruner

De magtfulde dværge kan ved hjælp af runer, gøre våben og andre genstande magiske. De er som ved andre magiske ting, markeret med et blåt bånd.

Våben og kamp

Som udgangspunkt er alle typer af latex- og gaffavåben tilladt, såfremt de er ordentligt polstret og ikke for hårde. Skjolde skal ydermere være polstret og ikke for tunge.

Buer må maksimalt trække 25 pund. Spyd, kastevåben og buer må ikke bruges efter mørkets frembrud.

Alle våben og rustninger vil blive kontrolleret inden spillets start, således at uegnede våben og beskyttelse fjernes. Opgaven er op til kontrollanten, og ikke spilleren, at vurdere, hvornår våben og beskyttelse er forsvarligt eller ej.

Hvis der kommer klager, eller bliver observeret uansvarlig omgang med våben, vil disse ligeledes blive konfiskeret. Beslaglagte våben returneres til deltagerne når spillet er afsluttet.

Rustninger bruges til at forbedre ens kropspoint (KP). De må under ingen omstændigheder have skarpe kanter, eller være til fare for andre eller bæreren. Rustninger som findes uegnet af arrangørerne konfiskeres. Beslaglagte rustninger returneres til deltagerne når spillet er afsluttet.

Som tidligere nævnt vil der både kunne bruges latex- og gaffavåben. Kampstilen til scenarierne vil derfor være markørkamp. Det betyder, at der ikke slås igennem med våbnet, men der forsøges at kæmpes som det var et rigtigt våben. Det er ikke tilladt at slå i hovedet eller i skridtet, og slag på hænder og fødder tæller ikke.

Alle kæmper som deres våben vejer et par kilo, hvilket betyder, at tempoet er sænket i forhold til hvordan live-kampe kan udføres, taget våbnets vægt i betragtning. Det betyder blandt andet, at der ikke slås 4-5 gange hurtigt efter hinanden, når du 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.

Kontakt med skjolde og skjoldmur

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

Ved aftalt showkamp imellem maksimalt 2 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.

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

Våbenskade

Våben giver enten 1 eller 2 kropspoint (KP) i skade. Våben over 120 cm Regnes for to-håndsvåben og skal derfor bruges i to hænder. Våben der giver 2 kropspoint (KP) i skade, markeres med et grønt bånd.

Hvis man bliver ramt af en uset pil uden for kamp, og bueskytten har evnen ”uset pil”, reduceres man øjeblikkeligt til 0 kropspoint (KP) – uanset hvor mange rustningspoint (RP) man har.

Borgkamp

Når der kæmpes ved og i borge, er der visse særregler, som skal overholdes.

Alle porte kan slås åbne med 30 slag fra en rambuk. Rambukken skal være af en anseelig størrelse, og kræve flere mænd at anvende.

Herefter er porten brudt ned og skal åbnes.

Bliver du ramt af projektiler fra krigsmaskiner, eller andre belejringsvåben, samt store sten der kastes ned fra borgmurer, mister du alle på nær 1 kropspoint (KP), og kastes tilbage i smerte. Eventuelle rustningspoint (RP) i den givne del reduceres til 0. Det gælder uanset om du parerer projektilet eller ej.

Det er ikke muligt, at klatre over eller under presenningsvægge eller andre tilsvarende mure. Der kan dog frit skydes, stikkes eller slås over eller igennem, hvis der er åbninger i murene.

Kontakt er forbudt

Det er ikke tilladt, at tage fat i sin modstander under en kamp. Enhver sådan form for fysisk kontakt, udsætter dine modspillere for en unødvendig risiko.

Det omfatter både situationer, hvor du holder i din modstander, skubber til ham, spænder ben eller lignende.

Undgå at tage fat i andre spilleres våben eller skjolde under kamp. Det kan ødelægge udstyret eller give skader.

Den eneste undtagelse vedr. kontakt er ved skjoldmur og showkamp. Læs i afsnittet ”Kontakt med skjolde og skjoldmur”.

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 tæl disse. Der er ikke noget værre, end folk der snyder, ved ikke at tælle, eller giver sig flere point.

2. Spil skaden.

Hvis du skader din modstander, så lad ham spille smerte, 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.

Skøder og ressourcekort

De der er heldige kan få fingre i skøder, der giver dem et stykke jord. Som bevis får de et dokument. Dette dokument kan stjæles og indgå som handelsvarer.

Du får ressourcekort ved at have ressourcesskaffer evner. Disse gives ved indskrivning. Andre spillere skal bruge ressourcekort, og de kan derfor sælges eller byttes frit.

Køb og salg i udlandet kan foretages af handelsmænd. Det er en evne der købes for evnepoint (EP). Du kan ved indskrivning sælge dine ressourcekort du har optjent, ved at have ressourcesskaffer evnen. Til tider får du også mulighed for at købe

effekter i indskrivning, ved at have evnen ”Køb og salg i udlandet”.

Karavanen

Du kan stå for eller være med i en karavane. De afgår fra byen nu og da. Du kan forøge en varers værdi op til 5 gange ved at gå fra handelsstation til handelsstation. Der er i alt 5 handelsstationer du skal besøge. Besøger du kun én handelsstation får du kun værdien 1 gang igen, når du kommer retur til byen. Karavanen kan røves af andre, så det er en god ide, at have beskyttelse med på turen. Har du røvet en karavane får du maksimalt halvdelen af værdien igen.

Bemærk at værdien kan varierer i forhold til det skrevne. Det er til hver en tid den spilleleder der står for karavanen der bestemmer priser med mere.

Seniorspillere skal være opmærksomme på, at denne del af spillet særligt henvender sig til juniorspillerne.

Kirkegården

Riget hvor de døde høre til, er et mørkt og dystert sted, hvor det ikke er unormalt at møde skabninger der ikke er af denne verden.

Legender beretter om ”Dødens skyggedal”. Dette område omgiver kirkegården og passagen dertil. Det er et farligt sted for sjælefart, især de der forlader riget. Her hersker dødens tjenere, og de der ikke kan betrede de levendes jord. En evig kamp hersker her, og alle de fortabte må tage til takke med, at suge hvilken livskraft der måtte være i sjæle der forlader dødsriget. Tag dig derfor i agt og betræd området med største forsigtighed.

Det fortælles, at der har været tider, hvor Døden samler sjæle sammen til sin evigt voksende hær af udøde.

Dødsriget

Dødsriget eksisterer ikke mere. Det er derimod et meget magisk sted, hvor lærde undersøger og eksperimenterer med deres magiske færdigheder.

Pøblens forstand

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

Dette afsnit omhandler det at spille rollespil, og er fyldt med gode råd og ideer, som du kan bruge. Afslutningsvis gennemgår vi også, hvilke ordensregler du skal følge, når du opholder dig i skoven.

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 din person er. Vær bevidst over hvilke styrker og svagheder personen rummer, og hvordan denne reagerer i forskellige situationer. Det er af største vigtighed, at du tør spille din person fuldt ud, så undlad 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 liverollespil opfordrer til, at du udfordrer dig selv, og andres rollespilstalent, ved at spille over for dem. Du kan eventuelt øve dig på din rolle hjemme, så du derigennem bliver bekendt med den.

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

Er du en ny spiller, kan regler med mere være svært at overskue. Husk dog, at du altid kan møde op, og få en snak med spillelederne, eller tage kontakt via foreningens hjemmesideforum, hvor forskellige problemstillinger vendes. 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 spilverden og spille overbevisende. Rollespil er kun sjovt, hvis alle gør sig umage. 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 eventuelt opbevares i et aflåst rum i foreningens rum. Rådfør dig med en spilleleder, hvis du har sådanne ønsker.

Kostumet er en stor del af spillet. Af samme grund opfordres der til, at der ydes en indsats på, at gøre det godt. Du behøver ikke at bruge mange penge på en ringbrynje eller armskiner.

Besøg eventuelt genbrugsforretninger, da disse tit har godt tøj, der med små modifikationer, kan fungere som klæder fra middelalderen.

Det er af største betydning, at alle har fornemmelsen af at være en del af en fantasyverden, og dette gøres bedst igennem udklædning.

Hvis en arrangør kan se, at der ikke ligger arbejde bag et kostume, henstilles der til at få bragt det i orden inden næste gang. Ved gentagende overtrædelser forbeholder foreningen sig ret til at bortvise spilleren. Useriøs udklædning er f.eks. blå cowboybukser, hvide tennissko og en ternet skjorte.

At tage hånden på hovedet

Det er muligt at træde ud af spillet ved at tage sin ene hånd, og lægge den fladt ovenpå hovedet. Når du gør det, er du ikke længere en del af spillet, og alt spil med, eller imod dig, skal ophøre øjeblikkeligt.

At tage hånden på hovedet på denne vis, er imidlertid kun en udvej, som kan bruges, hvis det er bydende nødvendigt, at du ønsker at udtræde af spillet. Tager du hånden på hovedet, så søg væk fra andre spillere, så du ikke forstyrrer deres spil.

Gule skråbånd

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

Det er alle spilleres ansvar, at sørge for, at gulvbåndsspillere ikke lider overlast.

Har du brug for sådanne hensyn, skal du tage kontakt til foreningen, der kan vejlede dig yderligere.

Pas på skoven

Vi har kun skoven til låns, og når vi er færdige med at spille, skal der ryddes op. Alle hold er ansvarlige for, at deres lejre og det omkringliggende område er rent.

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.

Når vi forlader skoven, må man ikke kunne se, at vi har været der.

Overtrædelse medfører øjeblikkelig bortvisning, samt mulig erstatningskrav.

Få yderligere information om det at færdes forsvarligt i skoven på Skov og naturstyrelsens hjemmeside.

Dyr

Det er ikke tilladt at medbringe dyr til vores arrangementer.

Alkohol

Det er ikke tilladt at indtage alkohol og andre euforiserende stoffer før og under spillet.

Enhver overtrædelse medfører bortvisning, karantæne og muligvis politianmeldelse.

Tyveri

Under spillet vil folk bære diverse spilrelaterede genstande, som det er muligt at stjæle. Det er imidlertid vigtigt at skelne mellem genstande, som arrangørerne sætter i spil, og genstande, som folk medbringer hjemmefra. Rene spilgenstande, såsom spilmonter, ploteffekter og lignende, kan frit stjæles fra andre spillere. Personlige spilgenstande, såsom våben, rustninger og almindeligt udstyr, må kun stjæles med ejerens accept, og skal altid tilbageleveres til ejeren efter spillet.

Det er strengt forbudt at stjæle genstande, som ikke er relateret til spillet, såsom tasker, jakker og lignende personlige ejendele. Alle spilgenstande, på nær mønter, skal afleveres efter endt spil, med mindre andet er aftalt med foreningen. Skulle du miste dine mønter imellem to senarier erstattes de ikke.

Tyveri bliver anmeldt til politiet.

Ting i spil

Der sættes effekter i spil som alle kan tage. Disse er markeret med mærke eller bånd. Er du i tvivl om det er en spilgenstand, så spørg ejermanden, holdlederen eller i spillederbunkerens.

Tyveri bliver anmeldt til politiet.

Ved konflikt eller anden uro

Hvis du er utilfreds med andre spilleres opførsel under spillet, så henvend dig diskret til din holdleder eller en GM.

Han/hun er den rette til at løse eventuelle problemer, og det fritager dig fra konflikten.

Lad være med at brokke under spillet til andre, eller løse ikke spilrelaterede konflikter selv.

Spillelederbunker

Ved spil forefindes der ofte en spilleleder i kroen. De sørger blandt andet for, at plottene og tingene udvikler sig som de skal.

Dem kan man komme til, hvis der er spørgsmål eller ting i spillet der skal ordnes, som ikke kan klares uden en spilleleder. Det kan for eksempel være en magiker, der skal fjerne en magi fra en genstand, eller et stort ritual der skal udføres. Spillelederne bærer et rødt og gult mærke med bogstaverne GM.

Førstehjælpskasse

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

Konsekvenser

Spillere der ikke formår, at overholde disse relativt simple regler for god opførsel, vil blive straffet.

Lettere forseelser vil resultere i advarsler eller spilmæssige handicaps – spillere, som overdriver deres KP vil få disse reduceret, og personer, der kæmper for voldsomt i kamp, vil få frataget deres ret til at slås.

Voldsomme eller gentagne overtrædelser af reglerne vil medføre bortvisning og efterfølgende karantæne.

Praktisk info

Her følger praktisk information samt ordensregler.

Tid, sted og aldersgrænse

Ringsted ny Friskole, Bringstrupvej 31, 4100 Ringsted.

Kampagnen er primært for spillere, der er 9 år eller ældre.

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

Der er indskrivning fra kl. 10.00-11:00. Der briefes kl. 10.30 og 11.00.

I sommerperioden spiller vi til kl. 17.00, og når det er vinter til kl. 16.00. Debriefing sker 15 minutter efter spilstop. Det forventes at spillerne hjælper med oprydningen.

Spisning

Nu og da bliver der serveret mad, men i langt de fleste tilfælde skal man selv medbringe madpakke og drikke. Den eventuelle suppe i vinterhalvåret skal ses som et supplement til den medbragte mad. Da vi spiller i mange timer opfordrer vi til et stort sundt måltid. Ved overnatningsarrangementer vil der blive serveret mad. Yderligere information gives inden disse spilgange.

Dagen ved spil

Når du møder ind skal du først igennem indskrivningen, hvor du betaler og får evnepoint. Herefter skal du udfylde karakterark. Sminke m.m. sker efter de tre events. Der kan læses meget mere på vores hjemmeside MRF-Live.dk

Pris

40 kr. pr. spilgang, hvilket er inklusiv sminke. Det er gratis for medlemmer, og specialpriser for foreninger og klubber.

For specialpriser og arrangementer kontakt formanden på mrf.live@gmail.com.

Et års medlemskab koster 250,- og giver ydermere adgang til særlige arrangementer, workshops og gratis sminke.

Briefing

Før hvert scenarie begynder, bliver der afholdt briefing. Alle skal møde op. Læs mere herom i reglerne.

Opsætning og overnatning

Det er tilladt at komme om morgenen ved en spilgang, for at opsætte telt m.m. Alt hvad man sætter op, skal man selv tage ned.

Det er ikke tilladt at overnatte i skoven, men shelter ved skolen kan benyttes ved forudgående aftale med bestyrelsen. Skriv til mrf.live@gmail.com.

Afsluttende bemærkning

Husk at liverollespil 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 – ikke bare for 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 vise hensyn overfor dine modspillere inden du handler. Det er alles ansvar, at sørge for, at spillet er sikkert.

Vi ønsker alle et godt spil... Vi ses i skoven!

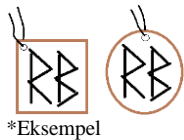
Animer død	Du kan vække de døde til live. Du kan maksimalt have 5 zombier under din kommando. En zombi har 10 kropspoint (KP). 2 mana pr. zombie. Efter 30 minutter ophæves magien, og zombien kan ikke animeres igen. Zombien kan ikke bruge magi og dør når magien/forbandelsen der er pålagt ophæves. Magierne ”Hypnose”, ”Frygt” og ”Smerte” virker ikke på en zombi.
Bære rustning	Rustning større end slagkofte kan bæres. Bemærk at slagkoften ikke kan opgraderes eller give ekstra kropspoint (KP).
Beskyttelse	Er præstens måde at hjælpe på. Tag fat i højst 2 personer du vil beskytte. Sig ”beskyttelse” i din rite. Gruppen kan ikke såres. Ved at flytte sig eller give slip ophæves beskyttelsen. Her virker ”ophæv magi” ikke. 2 mana pr. gang.
Blind	Du peger på en person og siger ”blind” i din rite. Personen mister synet i 10 minut. 2 mana pr. gang.
Camouflage	For effekt skal personen uset stå stille og krydset arme foran brystet med ryggen mod væg, krat, træ eller lign. for at blive usynlig. Bliver personen forfulgt skal denne være uden for synsfeltet af forfølgerne. Du kan ikke bevæge dig når evnen er aktiveret.
Charme	Inden en kamp går i gang, kan du tale dine modstandere fra, at angriber 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.
Dans	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	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.
Drik: Blind - lav dosis	Lav en drik, der får en person til at blive blind i ½ time.
Drik: Blind - høj dosis	Lav en drik, der får en person til at blive blind i 1 time.
Drik: Fuld kropspoint	Lav en drik, der giver alle tabte kropspoint (KP) tilbage.
Drik: Fuld mana	Lav en drik, der giver alle brugte mana tilbage.
Drik: Glemsel	Lav en drik, der får en person til at glemme. Virker som magien.
Drik: Modvirk blind	Du kan lave en drik, der modvirker blind.
Drik: Modvirk glemsel	Du kan lave en drik, der modvirker glemsel.
Drik: Modvirk stum	Du kan lave en drik, der modvirker stum.
Drik: Stum - lav dosis	Lav en drik, der gør, at en person mister stemmen i ½ time.
Drik: Stum - høj dosis	Lav en drik, der gør, at en person mister stemmen i 1 time.
Drik: Søvn	Du kan lave en drik, som får en person til at sove i 5 minutter eller til vækket. Dette kan f.eks. være ved meget høje lyde, berøring eller angreb.

Drik: Vanvid	Lav en drik, som får en person til at blive sindssyg, råbe, skribe og ikke at kunne kende forskel på ven og fjende.
Druide af 1. grad	Du kan vælge Druide af 1. grad evner. Før hvert spil kan du vælge 1 drik fra dine lærte evner i denne kategori, som du vil få udleveret ved indskrivning i form af et papirkort med evnens effekt på. Når en person indtager drikken, skal personen læse sedlen og derefter rive den over. Én drik kan bruges 1 gang.
Druide af 2. grad	Du kan vælge Druide af 2. grad evner. Før hvert spil kan du vælge 1 drik fra dine lærte evner i denne kategori, som du vil få udleveret ved indskrivning i form af et papirkort med evnens effekt på. Når en person indtager drikken, skal personen læse sedlen og derefter rive den over. Én drik kan bruges 1 gang.
Druide af 3. grad	Du kan vælge Druide af 3. grad evner. Før hvert spil kan du vælge 1 drik fra dine lærte evner i denne kategori, som du vil få udleveret ved indskrivning i form af et papirkort med evnens effekt på. Når en person indtager drikken, skal personen læse sedlen og derefter rive den over. Én drik kan bruges 1 gang.
Duel	Du har mulighed for at udfordre en anden til duel. I en duel kan andre ikke blande sig i kampen. Man kæmper til døden. Virker ikke i kamp.
Dusørjæger	Du har mod og visdom til, at jage de forbrydere der er på dusørplakater. Kræver en klasse – kriger, præst eller magiker.
Døv	Du peger på en person og siger ”Døv” i din rite. Personen mister hørelsen i 10 minutter. 2. mana pr. gang.
Elverpest	Peg på en elver og sig ”elverpest” i din rite. Elveren bliver øjeblikkelig syg, som var han ramt af en hård influenza. Magien varer til der kastes ”helbred”, ”Ophæv forbandelse” eller ”Ophæv magi”. Kan kun kastes på elvere og sortelvere. Koster 2 mana pr. gang pr. person.
Energirustning	Udvælg en kropsdel (arm, ben eller krop). Her får du 2 rustningspoint (RP). Denne formular kan du kun kaste på dig selv. Du kan ikke kaste den flere gange på dig selv. Koster 2 mana. Du kan kun beskytte én del af gangen. Kaster du magien igen ophæves den tidligere kastet. Den varer til den drænes – f.eks. i kamp.
Find ting	Du kan finde ting der er gemt med rødt bånd.
Fodforstening	Du peger på en person og siger ”fodforstening” i din rite. Personen kan nu ikke flytte sig fra stedet, men kan godt kæmpe videre. 2 mana pr. 2 minutter.
Frygt	Peg på den der skal frygte dig og sig ”frygt” i din rite. Personen ser dig som sit værste mareridt og flygter. I resten af spilgangen vil personen føle en hvis utryghed når du er i nærheden. 2 mana pr. gang.
Førstehjælp	Ved hjælp af bandager kan du forbinde sår og skader. Personen får alle sine kropspoint (KP) tilbage efter 30 minutter. <i>Kræver bandager</i>
Førstehjælp egen race	Ved hjælp af bandager kan du forbinde sår og skader på egen race. Personen får alle sine kropspoint (KP) tilbage efter 15 minutter. <i>Kræver bandager</i>
Fængsel	Du kan fængsle en eller flere personer i en magisk cirkel, ved at pege på dem og sige ”fængsel” i din rite. Du kan flytte cirklen, og de der står i dem, ved at give simple kommandoer. Fængslet brydes hvis du dør, du slipper personerne ud eller tiden udløber. Personer i cirklen kan ikke skades. Du kan ikke fængsle dig selv. 2 mana pr. person. Fængslet varer i 15 minutter.

Gem ting	Du kan gemme en genstand ved at binde et rødt bånd på. Kun de personer med evnen find ting kan finde og tage genstanden. <i>Kræver rødt bånd</i>
Glemsel	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. 3 mana pr. glemsel.
Gennemskue	Du kan gennemskue ”handelsmanden” evnen, og skal derfor ikke betale den halve pris. Kræver evnen ”Læse og skrive” og ”Tælle og regne”.
Had	Peg på en person og sig ”had” i din rite. Personen får et had og mistro til den person, som du ønsker, og varer til du afbryder den, eller hvis én af jer dør (dig, personen den er kastet på, eller den der skal hades). Du kan kun have en had aktiveret af gangen. Koster 4 mana pr. gang.
Handelsmand	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	Du healer kropspoint (KP) på en anden, ved at lægge din hånd på såret. 1 mana pr. kropspoint (KP). Du kan ikke heale dig selv.
Historiker	Du er udvalgt til at skrive den sande historie om Midtland. Alle de skrevne sider indsamles i det store bibliotek. Når du har skrevet en historie, sendes den til mrf.live@gmail.com .
Hypnose	Peg og sig ”hypnose” i din rite. Personen du kaster magien på kommer i din magt, og skal adlyde din befaling (skal være spilrelateret). Hypnose kan også bruges til at afhøre personer. De der er under hypnose kan ikke lyve. 3 mana pr. gang. Vare i 15 minutter. Du kan ikke have mere end én under hypnose.
Hårdfør	Du har +1 kropspoint (KP). Du kan kun have et af disse kort.
Jordskælv	Knæl, peg på jorden og råb ”jordskælv” i din rite. De der kan høre råbet falder om i 5-10 sekunder. Virker på alle ven som fjende. Kun én selv bliver ikke ramt af jordskælvet. 5 mana pr. gang.
Kampgejst	Vælg det antal personer der skal være under indflydelsen af formularen. Antallet af personer er mana-prisen. Du skal synge for at magien virker. De påvirkede får +1 KP. Stopper du sangen i mere end 10 sekunder stopper effekten. Ny mana skal derefter bruges.
Kriger	Du kan vælge krigerevner
Køb/salg udland	Du kan købe og sælge genstande eller dine ressourcekort ved indskrivning.
Lys	Du kan skabe lys. 1 mana pr. lygte. <i>kræver lille lommelygte</i>
Lyv	Du kan tvinge folk til at lyve. Fortæl den simple løgn der skal videregives. Virkningen er permanent, men kan modvirkes ved magien sandhed. 3 mana pr. gang.
Læse og skrive	Du kan læse og skrive.
Magiker	Du kan vælge magikerevner.

Magisk cirkel	Du kan beskytte andre i en magisk cirkel. De er immune over for magi og slag så længe de er i cirklen. De kan ikke flytte sig, kaste magi eller kæmpe fra cirklen. De kan frit forlade cirklen. 2 mana pr. person i maksimalt 10 minutter.
Magisk genstand	Du har evnen til at forberede en given genstand, så den kan rumme magi. Det tager 1 måned at klargøre en genstand og 4 madressourcer. Rådfør dig i indskrivning for godkendelse.
Magisk skjold	Kun du er immun over for magi. Hold håndfladen mod en udvalgt modstander og sig ”magisk skjold” i din rite. Du er beskyttet, så længe du holder håndfladen mod din udvalgte modstander. Du kan have magisk skjold mod to personer, ved at bruge 2 hænder. Ved at have udvalgt to personer, skal disse stadig følges med hænderne, hvilket kan være en udfordring. 2 mana pr. gang pr. person.
Mana	Mana bruges til at kaste besværgelser med. Jo mere mana du råder over, desto flere gange kan du kaste dine formularer. Bemærk at du som magiker ikke regenererer din mana, men skal vente til næste spilgang inden du er fyldt op igen. 2 mana for 1 EP.
Mod	Du er immun over for formularen ”frygt”.
Ophæv forbandelse	Du kan ophæve en forbandelse der er pålagt personer eller genstande. Der er enkelte forbandelser der ikke kan fjernes. Det vil stå på genstanden. 4 mana pr. gang.
Ophæv magi	Du kan ophæve en magi der er pålagt personer eller genstande. Der er enkelte magier der ikke kan fjernes. Det vil stå på genstanden. 4 mana pr. gang.
Peptalk	Du kan opildne dig selv eller en anden person, ved at give denne en peptalk. Du skal snakke med dig selv eller personen i 1 min. Effekten varer i 10 min og giver +1 KP (kropspoint). Kan kun bruges 1 gang i timen.
Portal	Du åbner en portal til en anden verden, hvorfra der kommer en skabning. Det er ikke til at sige om skabningen er god, ond eller en man ikke ønsker at have på slæb hele dagen. Skabningen kan ikke slås ihjel, hvilket kan få katastrofale følger. Skabningen forsvinder ved solnedgang. 10 mana. <i>Bemærk: Du skal tage kontakt til bestyrelsen 14 dage før en spilgang, hvis du vil åbne en portal. Det er til hver en tid bestyrelsen der bestemmer, hvilken skabning der kommer ud, og stiller denne til rådighed. Kortet kan kun benyttes én gang pr. spilgang.</i>
Præst	Du kan vælge præsteevner.
Pålæg forbandelse	Du kan pålægge en forbandelse på en genstand. Den første der røre ved genstanden bliver påvirket. 4 mana + forbandelsens manapris pr. genstand.
Pålæg magi	Du kan pålægge en magi på en genstand. Den første der røre ved genstanden bliver påvirket. 4 mana pr. genstand + magiens manapris pr. genstand.
Ressourceskaffer 1+2	Du får ressourcer før hvert spil ved lodtrækning. Resourceskaffer 1: Sten, træ, jern, kobber og madvarer. Resourceskaffer 2: Sølv, guld, ædelstene. Du kan opgradere resourceskaffer 1 og 2 hver 5 gange. For hver opgradering kan du trække endnu et kort. Det betyder at du som resourceskaffer 1 niveau 5 kan trække 5 kort.
Rig familie	Du kommer fra en betydningsfuld og rig familie. Ved indskrivning modtager du 2 sølvstykker.
Ritual	Ved at have evnen kan du udføre et ritual med større nytteværdi. Har ingen effekt, hvis der ikke er kontaktet en GM først.

Runesmed



Du kan smede runer ind i rustninger. Det tager 10 minutter og kræver en rune, som kan sættes fast på rustningen. Giver +2 rustningspoint (RP) og har effekt én spilgang. Runen gælder som en magisk genstand (kan dog ikke stjæles). Skal være rund eller firkantet, lavet i træ og have en snor så den kan sættes fast på en rustningsdel. Max. 5 cm høj og bred. Skal tydeligt have vikingerunerne for bogstaverne ”RP” skåret eller brændt ind i sig. Se *Eksempel Til venstre. 2 mana pr. rune.

Rustning 2-6

Alle former for rustning kan opgraderes, således at den giver bedre beskyttelse. Rustning 2 giver +1 rustningspoint (RP), Rustning 3 giver endnu +1 rustningspoint (RP) ect. Vær opmærksom på, at rustningspoint kun dækker der, hvor du har rustning på.

Rustning 7 magisk

Den første fjendtlige magi eller forbandelse der bliver kastet på dig i, eller uden for en kamp, har ingen effekt. Deltager du i en ny kamp senere, virker rustningens magiske egenskab atter. ”Rustning 7 magisk” giver IKKE et ekstra rustningspoint (RP).

Sandhed

Peg på en person og sig sandhed i din rite. Han/hun vil svare sandt på dit spørgsmål. 1 mana pr. spørgsmål.

Sang

De du synger for tryllebindes af 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.

Skarpt sind

Du har større chance for at regne gåder og motiver ud. Rådfør dig i indskrivning for at få lidt information – Du skal have forberedt et spørgsmål, og kan således ikke komme ”uforberedt” i håbet om, at få information.

Skildpadde

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

Du kan bruge skjold.

Skovens værn

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. Evnen virker i elvernes lejr. Kun for elvere.

Slå ud

Ved hjælp af dit våben kan du slå andre ud, ved at ramme dem på skulderen. Evnen kan ikke bruges i kamp. De der har hjelm på (metal eller læder) er immun over for evnen. Vedkommende er bevidstløs i 5 minutter.

Smagsprøve

Med denne evne kan du læse beskrivelsen af en magisk drik, inden du indtager den.

Smed

Du kan smede ødelagte våben og rustninger, så de bliver så gode som nye, eller lave andre smedeopgaver.

Smerte

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 og koster 2 mana pr. gang.

Smerte på egen race

Få din modstander til at vride sig i smerte ved at pege på en person og råbe ”smerte”. Varer i 10 sekunder og koster 1 mana pr. gang. Skal være en fra egen race.

Snige	Hold armene over kors foran brystet, så kan du bevæge dig i gå-tempo igennem 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 evne aktiveres. Kan ikke kombineres med andre evner eller magier. Du kan ikke have våben i hænderne. Kun for elvere
Snigmord	Du kan skære halsen over på en anden person, hvis du kommer bagfra. Kun orker og sortorker kan gøre det forfra. Det kan ikke gøres i kamp, og halsen må ikke være beskyttet med læder- eller metalrustning. Personen kan ikke reddes med førstehjælp.
Stum	Peg på en person og sig ”stum” i din rite. Du mister evnen til at tale i 10 minutter. 2 mana pr. gang.
Sygdom	Peg på en person og sig ”sygdom” i din rite. Personen bliver øjeblikkelig syg, som var han ramt af en hård influenza. Magien varer til der kastes ”helbred”, ”Ophæv forbandelse” eller ”Ophæv magi”. Har ingen effekt på elvere eller sortelvere. Koster 2 mana.
Syrebold	Ved at ramme en anden med en grøn latexbold (på størrelse med en tennisbold (lav den gerne selv), skades personen med 4 kropspoint (KP) (ignorer rustningspoint (RP)). Hvis den blokeres med skjold ætser det, og kan ikke bruges resten af dagen. Du kan maksimalt have 3 syrebolde. Du bruger 5 mana hver gang du kaster en syrerbold. <i>Kræver syrebolde</i>
Søg	Du kan søge på en død eller bevidstløs. Personen skal vise de ting han/hun gemmer. Du kan tage en af de viste ting og ikke personlige effekter. Ting der er gemt med evnen ”gem ting” kan ikke findes, med mindre den der søger har evnen ”find ting”. Du kan ikke stjæle penge eller ressourcer, men kun magiske genstande og plotting der er spilrelateret. Kun med evnen ”tyv” kan du stjæle penge. Gemte ting skal være markeret med rødt bånd. Ved en død/bevidstløs kan man enten bruge ”Tyv” eller ”Søg”, men kun én gang.
Søvn	Peg på en person og sig ”søvn” i din rite. Vedkommende sover i 5 minutter eller til vækket. Dette kan f.eks. være ved meget høje lyde, berøring eller angreb. 2 mana pr. gang.
Tal med de døde	Du kan stoppe en på sin sjælevandring og udspørge denne. 2 mana pr. gang i 5 minutter. Den døde taler dæmpet og usammenhængende.
To våben	Du kan bruge to våben. Et-håndsvåben (maksimalt 119cm) og et sekundær våben (maksimalt 80cm).
Tortur	Du kan torturere en anden for information eller lyst. Brug forskellige genstande til at pine dit offer med. Der kan i forhøret stilles 3 spørgsmål, hvor der skal svares sandt. Forhøret varer i 10 minutter. <i>Genstande skal være accepteret ved våbenkontrol. Vær opmærksom på ikke at overskride andres grænser.</i>
Tykpandet	Evnen ”Slå ud” har ingen effekt på dig. Du reagerer derfor normalt skulle en anden ramme dig på skulderen.
Tyv	1. Du kan berøre en anden persons pung eller taske i 5 sekunder for at stjæle. Stik hånden i pungen eller tasken, og tag det du får fat på. Du må ikke kigge først. Personlige ting må ikke stjæles. 2. Det er kun tyven der kan stjæle penge, ressourcer, magiske drikke i form af deres sedler, skøder og magiske genstande markeret med blå bånd. Ved en død/bevidstløs kan man enten bruge ”Tyv” eller ”Søg”, men kun én gang.

Tælle og regne	Du kan tælle og regne.
Udholdenhed	Du har et ekstra kropspoint (KP). Ved totur skal du kun svare sandt på et af de tre stillede spørgsmål.
Uset pil	Hvis du skyder en pil fra et uset sted, kan du dræbe din intetanende modstander med en enkelt pil. Kan ikke bruges i åben kamp, hvor din modstander er opmærksom på farer.
Vanvid	Peg på en person og sig ”vanvid” i din rite. Personen bliver sindssyg, råber, skriger, og kan ikke kende forskel på ven og fjende. 2 mana. Varer i 5 minutter.
Velsigne mad	Giver alle kropspoint (KP) tilbage. Kan ikke bruges på én selv. 3 mana pr. person. <i>Der skal være noget at spise.</i>
Velsigne person	Giver 2 kropspoint (KP) eller 4 mana pr. person. Kan ikke kastes mere end 1 gang pr. person. Kan ikke bruges på én selv. Koster 3 mana pr. gang.
Våbenbrug	Du kan bruge alle typer våben. Armbryst er ikke tilladt. Buer må maksimalt trække 25 pund. Kastevåben må ikke have en kerne.
Våbenskade 2	Du vælger et specifikt våben. Projektil- og kastevåben kan ikke vælges. Det valgte våben giver således 2 kropspoint (KP) i skade. Denne evne kan købes flere gange således, at flere våben kan bæres med 2 i våbenskade.
Ødelagt	Peg på en persons våben eller rustning og sig ”ødelagt + genstand” i din rite. Våbnet eller rustningen er herefter ubrugelig til repareret af en smed. Bemærk at våbnet eller rustningen skal være af metal. Kan ikke kastes på stave, læderrustninger eller magiske genstande. Koster 3 mana.

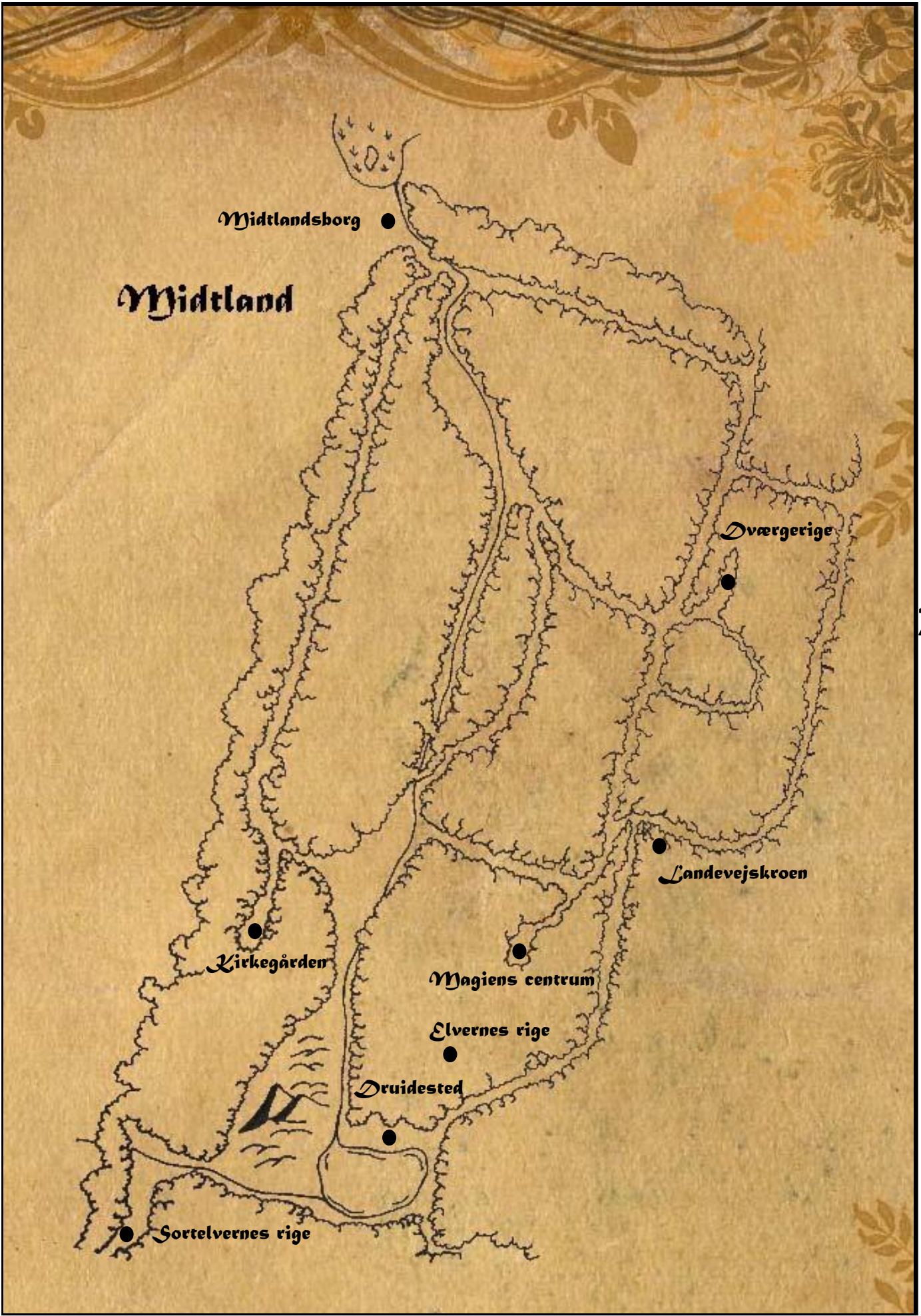
Evne eller magi	Evnepris	Krav
Animer død	4 EP	Magiker og præst. 1 gris og 1 fisk. Lukket for elvere
Bære rustning	1 EP	
Beskyttelse	3 EP	Præst. 1 Diamant
Blind	2 EP	Magiker og præst, 1 korn
Camouflage	2 EP	For alle. 2 skind
Charme	3 EP	
Dans	2 EP	Magiker og præst
Diplomati	2 EP	For alle
Drik: Blind - lav dosis	2 EP	Druide af 2. grad, 1 korn
Drik: Blind - høj dosis	3 EP	Druide af 3. grad, Drik: Blind - lav dosis, 1 korn
Drik: Fuld kropspoint	2 EP	Druide af 2. grad, 2 vildt kød
Drik: Fuld mana	3 EP	Druide af 3. grad, Drik: Fuld kropspoint, 2 fisk
Drik: Glemsel	2 EP	Druide af 2. grad, 1 svin
Drik: Modvirk blind	2 EP	Druide af 3. grad, Drik: Blind - lav dosis, 1 frugt
Drik: Modvirk glemsel	2 EP	Druide af 2. grad, Drik: Glemsel, 1 gris
Drik: Modvirk stum	2 EP	Druide af 1. grad, Drik: Stum - lav dosis, 1 ko
Drik: Stum - lav dosis	2 EP	Druide af 1. grad, 1 træ
Drik: Stum - høj dosis	3 EP	Druide af 2. grad, Drik: Stum - lav dosis, 1 træ
Drik: Søvn	2 EP	Druide af 1. grad, 1 sten
Drik: Vanvid	3 EP	Druide af 3. grad, 1 safir, 1 grøntsager
Druide af 1. grad	1 EP	
Druide af 2. grad	2 EP	Druide af 1. grad, 1 skind, mindst 2 drikke lært
Druide af 3. grad	3 EP	Druide af 2. grad, 1 skind, mindst 4 drikke lært
Duel	2 EP	Kriger
Døv	2 EP	Magiker præst
Elverpest	2 EP	Præst
Energirustning	3 EP	Magiker og præst, 1 diamant
Find ting	2 EP	Kræver evnen ”gem ting”
Fodforstening	2 EP	Magiker. 2 sten

Frygt	3 EP	Magiker. 1 safir
Førstehjælp	3 EP	1 skind og 1 træ
Førstehjælp egen race	2 EP	1 skind og 1 træ
Fængsel	2 EP	Magiker. 1 træ og 1 sten
Gem ting	3 EP	2 sten
Gennemskue	2 EP	”Læse og skrive” og ”Tælle og regne”
Glemsel	5 EP	Præst. 1 svin og 1 korn
Had	2 EP	Magiker og præst
Handelsmand	3 EP	5 sølvstykker
Helbred	2 EP	Præst. 1 frugt og grøntsager og 1 fisk
Historiker	2 EP	Kræver evnen ”læse og skrive” og 1 træ
Hypnose	4 EP	1 smaragd, 1 rubin og 1 fisk
Hårdfør	2 EP	Du kan kun have et af disse kort
Jordskælv	2 EP	Magiker. Kræver evnen ”Fodforstening” og 2 sten
Kampgejst	2 EP	
Kriger	1 EP	
Køb/salg udland	4 EP	1 diamant, 2 korn
Lys	1 EP	
Lyv	2 EP	Præst, 1 fisk
Læse og skrive	2 EP	1 træ
Magiker	1 EP	
Magisk cirkel	3 EP	Magiker, 1 korn
Magisk genstand	3 EP	1 ædelsten og 4 madkort. Kræver evnen Ressourceskaffer 1+2
Magisk skjold	2 EP	Magiker, 1 diamant
Mana (2 stk)	1 EP	
Mod	5 EP	Kriger, 1 vildt kød
Ophæv forbandelse	3 EP	Præst, 1 vildt kød
Ophæv magi	3 EP	Magiker, 1 vildt kød
Peptalk	2 EP	

Portal	8 EP	Magiker og præst, kræver evnen Ritual”, 1 rubin, 1 safir, 1 ametyst
Præst	1 EP	
Pålæg forbandelse	3 EP	Præst, 1 fisk
Pålæg magi	3 EP	Magiker, 1 fisk
Ressourceskaffer 1	2 EP	Kræver 2 resourcekort
Ressourceskaffer 2	3 EP	Kræver resourceskaffer 1 og 4 resourcekort
Rig familie	3 EP	1 guld
Ritual	2 EP	1 rubin
Runesmed	2 EP	Kun åben for dværge. 1 mithril, 1 rubin
Rustning 2	1 EP	1 skind
Rustning 3	1 EP	1 kobbermalm
Rustning 4	1 EP	1 jernmalm
Rustning 5	1 EP	1 mithril
Rustning 6	1 EP	
Rustning 7 magisk	4 EP	1 mithril
Sandhed	3 EP	Præst, 1 fisk
Sang	2 EP	
Skarpt sind	4 EP	Lukket for orker og sortorker
Skildpadde	3 EP	Magiker og præst, 1 træ og 1 sten
Skjoldbrug	1 EP	
Skovens værn	4 EP	Kun åben for elvere
Slå ud	2 EP	1 sten
Smagsprøve	4 EP	Druide af 3. grad, 1 ametyst
Smed	2 EP	1 jern
Smerte	3 EP	Magiker og præst, 1 rubin
Smerte egen race	1 EP	Kun åben for sortelvere
Snige	2 EP	Kun åben for elvere
Snigmord	4 EP	Lukket for elvere
Stum	3 EP	Magiker og præst, 1 fisk

Sygdom	2 EP	Præst, 1 hassel
Syreboldt	4 EP	Magiker, 1 smaragd
Søg	2 EP	Kræver evnen ”Tyv”
Søvn	3 EP	Magiker, 1 ametyst
Tal med de døde	2 EP	Præst, 1 skind
Tortur	4 EP	Lukket for elvere
To våben	2 EP	Kriger, 1 frugt
Tykpandet	3 EP	2 skind
Tyv	4 EP	1 guld
Tælle og regne	2 EP	1 træ
Udholdenhed	4 EP	1 vildt kød og 1 sten
Uset pil	3 EP	1 træ og 1 vildt kød
Vanvid	3 EP	Magiker, 1 ko
Velsigne mad	3 EP	Præst, 1 frugt, 1 grøntsager og 1 korn
Velsigne person	4 EP	Præst, 1 vildt kød
Våbenbrug	1 EP	
Våbenskade 2	3 EP	Kriger, 2 jernmalm, 2 sølv, 1 fisk, kræver våbenbrug
Ødelagt	2 EP	Magiker og præst, 3 jern





Midtland

Midtlandsborg

Dværgerige

Landevejskroen

Kirkegården

Magiens centrum

Elvernes rige

Druidested

Sortelvernes rige