

Når du vælger din race behøver du ikke vælge en underrace med det samme medmindre der står andet under racen.

De evner der ikke har en EP kost, er evner den race har fra starten af.
De evner der har en EP kost, er evner den race kan købe ved indtjek.

Mennesker/Erakthonium:

Evner: **Kort liv, meget at nå:** -> Du må vælge én gratis evne til 3EP, ved karakterskabelse.

Kriterier for udklædning: Ingen.

KP: 3

Nævekamp: 3

Dværge/Dværki:

Evner: **Dværgevom:** -> Du må ignorere effekter af niveau 1 gifte. Du får +1

Nævekamp når du er fuld.

Kriterier for udklædning: Du skal ha et stort skæg og/eller en stor mave.

KP: 4

Nævekamp: 4

- **Bakkedværg:**

Overfladedværg: (5EP) -> Du har vænnet dig til livet blandt folkeslagene på overfladen og deres redskaber. Du får Håndværksevnen og kan have denne evne op til 4 gange. Derudover virker Immunitet mod Skjoldknuser og Våbenkæder én ekstra gang når 'smedet' af dig.

Brygmester: (3EP) -> Øl, Vin og andre drikke brygget af dig giver +1 MKP, kan kombineres med Kok.

- **Stendværg:**

Født blant runer: (5EP) -> Du får Cirkel 1 Runemagi. Alle Cirkler af runemagi koster 1 EP mindre. Du kan kun lære runemagi og alle andre magiskoler bliver låst. Du kan have 1 extra rune aktive ad gangen.

Stenkundskab: (3EP) -> Du modtager 1 ekstra Sten ved ressource-indsamling.

Elvere/Alfar:

KP: 3

Nævekamp: 3

- **Skovelver:**

Kriterier for udklædning: Spidse øre, naturoptegnelser og naturfarver i deres udklædning.

Skovens Yndlinge: (5EP) -> Du får evnen Træskjul som lader dig gemme dig i tæt bevoksede områder, dette gør du ved at kramme et træ eller ved at finde en busk eller lignende store planter og sætte dig op af det med armene over kryds, så længe du har armene over kryds er du i skjul og andre spillere kan ikke se dig. Det tager dig 5 sekunder at gå skjul.

Skovens Pil: (3EP) -> Du kan en gang hvert 10. minut når du skyde en pil råbe højt "Skovens Pil", hvis pilen rammer, skal den ramte person gå langsomt som ramt af magien, Slim, i 5 sekunder.

- **Hvidelvere:**

Kriterier for udklædning: Spidse øre og lyse, gerne hvide, farver deres udklædning.

De Hvide Kåber: (5EP) -> Du bruger 1 EP mindre på alle Magi-evner. Du har -1KP.

- **Dybelvere:**

Kriterier for udklædning: Spidse øre, mørkeoptegnelser (som lilla blodårer) og mørke farver i deres udklædning.

Caedemus' Vrede: (5EP) -> Du lader et kampskrig lyde og går i en rasende blodrus. Alle slag skader +1 imens du er i Bersærkerang/Blodrus. Du tager 1KP i skade ved evnens aktivering.

Blodgudens Mørke Pagt: (5EP) -> Du vier dit liv til Caedemus. Magicirkler af Sortkunst og Okkultisme koster 1EP mindre at købe. Du har -1KP.

Nainfolk/Nalfar:

Evner: **Nain-Slør:** -> Alle Nain kan gøre sig selv usynlige for en kort stund. Dette symboliserer du ved at krydse armene over brystet og tydeligt holde vejret (du må godt stadig trække vejret). Usynligheden varer 5 sekunder per KP du har, eller indtil armene fjernes fra den krydsede stilling. Du kan gøre det én gang hver time.

KP: 2

Nævekamp: 2

- **Brun-Nain:**

Kriterier for udklædning: Korte spidse øre, røde kinder og en rød næsetip.

Nain Opfindsomhed: (3EP) -> Du som Brun-Nain er en naturlige opfinder og laver alle mulige, til tider mystiske, maskiner. Brun-Nain kan justere et Krudtvåben til at skade +1 på næste skud ved at sidde og arbejde med våbnet i 10 minutter. Det koster ingen ressourcer, men kræver værktøj.

Lærenemdhed: (5EP) -> Brun-Nain er lærenemdhede og bruger 1 EP mindre på 3EP's Uddannelsesevnerne (Dem uden opgraderinger).

- **Skov-Nain:**

Kriterier for udklædning: Korte spidse øre, røde kinder og en rød næsetip, samt kviste i deres hår og naturfarver i deres udklædning.

Ét med naturen: (5EP) -> Du får evnen Træskjul som lader dig gemme dig i tæt bevoksede områder, dette gør du ved at kramme et træ eller ved at finde en busk eller lignende store planter og sætte dig op af det med armene over kryds, så længe du har armene over kryds er du i skjul og andre spillere kan ikke se dig. Det tager dig 5 sekunder at gå skjul.

Troldfolk/Drak'thy:

Når du laver en troldfolk skal du vælger underrace fra karakterskabelse af.

Evner: **Troldeblod:** -> Alle troldfolk regenererer langsomt og heler deres sår. Dette foregår dog KUN i meget skyggefulde eller mørke steder.

Du heler 1KP pr 10 minut. Stærkt lys svækker enhver troldskabning og alle troldfolk har -1KP og har ingen effekt af evnen *Troldeblod* i direkte sollys.

- **Gobliner:**

Kriterier for udklædning: Spids grøn næse, grøn sminke eller maske.

KP: 3

Nævekamp: 3

Småtrolde-list: (3EP) -> Med evnen Skjul 1 må du bevæge dig langsom og på hug, med Skjul 2 må du bevæge dig så hurtigt du kan uden at stå helt oprejst.

- **Orker:**

Kriterier for udklædning: Grøn sminke eller maske.

KP: 4

Nævekamp: 4

Thy'ræk Vrede: (5EP) -> Når du går i enten Bersærkergang eller Blodrus, varer effekten 5 sekunder længere.

Golemmer/Zana:

Når du laver en golem skal du vælger underrace fra karakterskabelse af.

Evner: **Zana-virov:** -> Golemmer har kroppe af naturressourcer, disse kroppe kan blive beskadiget ligesom alle andre, i modsætning til alle andre kan disse kroppe repareres med det tilsvarende ressource. Du reparerer dig selv efter 5 minutter arbejde i fred.

- **Jerngolem:**

Kriterier for udklædning: Sminke eller kostume som ligner jernmalm.

KP: 5

Nævekamp: 5

Jernkrop: -> Du har +1 Nævekamp.

Du kan repareres med ressursen Jern.

Du kan ikke lære Druidekunst.

Du har immunitet overfor krudtvåben, men du kan kun gå. Formularen Rust skader 2KP. Formularen Tungt Metal gør at du skal lægge dig ned indtil formularen er ovre.

Letmetal: (5EP) -> Du kan løbe, men formularen Rust gør at du kun kan gå, indtil repareret. Formularen Tungt Metal gør at du kun kan gå indtil formularen er ovre.

- **Stengolem:**

Kriterier for udklædning: Sminke eller kostume som ligner klippesten.

KP: 4

Nævekamp: 4

Klippeskjul: -> Du har +1 Nævekamp.

Du kan repareres med ressursen Sten.

Du kan gemme dig hvor som helst ved at sætte dig på hug med armene over kors, du bliver på den her måde forklædt som en stor sten. Du kan ikke gøre dette imens nogen ser på dig.

Bjergstøbt: (5EP) -> Du er immun overfor effekter der slår dig omkuld. Du kan bruge evnen Bonk med dine bare hænder.

- **Trægolem:**

Kriterier for udklædning: Sminke eller kostume som ligner bark/træ.

KP: 4

Nævekamp: 4

Trærødder: -> Du kan repareres med ressursen Træ.

Du kan når du sidder ned i 5 minutter og drikker vand, hele 1KP.

Ild-effekter som magi, skader det dobbelte på dig.

Ældrerødder: (5EP) -> Ild-effekter som magi, skader dig normalt.

Du kan få Druidekunst cirkel 4 og 5 uden at skulle bruge en læremester.

Du får evnen Træskjul som lader dig gemme dig i tæt bevoksede områder,

dette gør du ved at kramme et træ eller ved at finde en busk eller lignende

store planter og sætte dig op af det med armene over kryds, så længe du har

armene over kryds er du i skjul og andre spillere kan ikke se dig. Det tager dig

5 sekunder at gå skjul.

Dyrefolk/Eläinka:

Når du laver et dyrefolk skal du vælge underrace fra karakterskabelse af.

Evner: **Dyre sanser:** -> Du kan finde andre væsner i Skjul (dog ikke golemmer), ved at bruge 5 minutter på at snuse omkring dig.

- **Rovdyr:**

Kriterier for udklædning: Sminke der ligner rovdyr, (f. eks. løver, ulve, ugler).

KP: 3

Nævekamp: 3

Flok jagt: -> Du har +1 Nævekamp. Så længe du kan se 2 eller flere af dine allierede, kan du ikke blive ramt af nøgleordet Bange.

- **Skadedyr:**

Kriterier for udklædning: Sminke der ligner skadedyr, (f. eks. rotter, mus, muldvarp).

KP: 2

Nævekamp: 2

Luskende ry: -> Du bruger 1 EP mindre på behændighedsevner.

- **Byttedyr:**

Kriterier for udklædning: Sminke der ligner byttedyr, (f. eks. hjorte, duer, zebra).

KP: 3

Nævekamp: 3

Let på tå: -> Du kan bruge evnen *Undvige*, 1 gang ekstra per 5. minutter.