

Lyng Rollespil - Generel regelsæt



Talansar Kampagnen

Indholdsfortegnelse:

Introduktion.....	3
Vision og værdier.....	3
Ordbog.....	4
KAMP.....	6
Kamp regler.....	6
Våben og kamp regler.....	7
Særligt omkring buer.....	7
Skade.....	7
Når man er hårdt såret.....	7
Døden og udplotning.....	8
Regler og god stil i kamp:.....	9
Generelle regler for våben:.....	9
Forskel på tohåndsvåben og stage våben.....	10
Hvad er spyd/stage/stavvåben.....	10
Hvad er tohåndsvåben.....	10
Livspoint (LP):.....	10
Rustning og beskyttelse (RP):.....	10
Beskrivelse af let:.....	11
Beskrivelse af mellem:.....	12
Beskrivelse af tung:.....	12
Beskrivelse af fuld plade:.....	13
Skjolde.....	13
Små skjolde.....	14
Store Skjolde.....	14
Spil mekaniker.....	15
Betydning af hændernes placering.....	15
Magi, Bånd og deres betydning:.....	16
Våben evner.....	23

Introduktion

Velkommen til Lyng Rollespil

Lyng Rollespil er en Liverollespil kampagne med mange regler og tiltag.

Det er vigtigt at reglerne overholdes for at alle får en god oplevelse.

Det almindelige regelsæt finder du her. Udover de generelle regler findes der også regler for præster og magikere.

Det er dog kun nødvendigt at læse, hvis du spiller en af disse professioner.

Velkommen til Talansar Kampagnen!

Vision og værdier

Regelsættet er skrevet med tanken om at alle, store som små, nye som erfarne kan få et utal af timer til at gå i samspil og hygge med andre.

Visionen er at regelsættet:

- Er let for nye spillere at forstå og spille efter
- Spændende for erfarne at udforske og fordybe sig i
- Et fælles ståsted for at spillere kan bruge det aktivt i spillet

Hvis man finder regler, evner eller magier der enten er tvetydige eller kunne tolkes på, så kan de fleste svar findes ved at stille sig selv følgende spørgsmål.

- 1) Er reglen sjov for mig at bruge?
- 2) Er reglen sjov for andre spillere hvis jeg bruger den på dem?
- 3) Er det meningen at reglen skal lave spil for andre end kun mig?

Hvis svaret er ja, så er det sandsynligvis sådan det skal forstås, men er man stadig i tvivl så tøv ikke med at opsøge en SL eller pædagog.

Ordbog

I rollespil er der mange ord som vi ikke bruger til hverdag. Derfor kan du herunder læse en forklaring på nogle af de ord, som du bliver mødt med her i regelsættet samt til scenarierne.

Profession: Det er en "sti" eller "levevej" man vælger. Eksempelvis krigere, slyngel, gejstlig eller mager.

Karakterark: Det papir, der fortæller, hvem man er og hvad man kan, i rollespillet.

Evner: Det, som definerer, hvad ens karakter kan i spillet.

LP: Livs point, der beskriver karakterens fysiske udholdenhed. Man kan maks have 10 LP. Alt over dette er spildt.

RP: Rustnings point, der beskriver en rustnings beskyttelsesværdi. Man kan maks have 10 RP. Alt over dette er spildt.

BG: Baggrundshistorien er et resume, som fortæller, hvem karakteren er.

EP: Erfarings point, som optjenes i løbet af spillet og bruges til at købe evner for.

Magisk kraft: Dette er den energi, man bruger for at kaste magi.

Ingame: Når man er med i rollespillet og spiller sin karakter/rolle.

Offgame: Når man ikke er med i rollespillet. Det viser man ved at lægge en flad hånd oven på hovedet.

SL: Spilleleder, der styrer de overordnede rammer og begivenheder for spillet.

NPC: Non-Player-Character og betyder ikke-spilbar-karakter og er spillere, der hjælper SL.

SG: Spil genstand, som man kan købe, sælge eller stjæle inde i spillet. Der vil være et SG-mærke på en sådan genstand eller det kan være en ressource, der bruges i spillet, såsom penge, metal, dyr og urter/svampe.

Mester Evner: Mester evner er nogle af de mest magtfulde evner en karakter kan få. Man kan godt have mange Mester Evner, men man kan ikke bruge flere end 2 i løbet af en spilgang. Det gælder om man bruger 2 forskellige eller de samme 2 gange.

Briefing og debriefing: En kort gennemgang af relevant information for dagen samt vores måde at afslutte spillet på.

Introduktion til de nye:

Når man starter til Lyng rollespil, vil man blive mødt som en af "de nye".

De nye starter med at spille med nogle af spillets faste karakterer og som oftest med en af pædagogerne.

Dette gør man de 3 første spilgange man deltager, hvorefter man får muligheden for enten at fortsætte med at spille i den gruppe man startede, eller opsøge andre eller lave sin egen gruppe eller spil.

Opstart af en ny karakter:

Fra kl 17.15 til kl 17.50 har man mulighed for at få lavet et karakterark. Dette forgår oftest i køkkenet i klubben.

Her skal man tage stilling til følgende:

- Hvad for en profession/klasse vil jeg spille?
- Hvad for en race kunne jeg tænke mig at spille, bemærk at nogen af Talansars racer har kostume krav.

Herefter går man til briefing og våbentjek hvor man vil få tildelt et stempel på ens karakterark, dette stempel kaldes et EP stempel.

Hvad er et karakterark og hvorfor er det vigtigt?

Vores rollespil er det, der kaldes en Kampagne, et rollespil og historie, der fortsætter uge til uge, år til år. Derfor er der mulighed for at ens karakterer over tid lærer nye evner, bliver stærkere og opnår ting gennem brug af EP.

EP bruges til at opgradere evner, købe nye våbenevner samt magier og meget mere. Derfor er det vigtigt, at man husker sit karakterark fra gang til gang.

Et godt råd kunne være at tage et billede af sit karakterark med sin telefon.

KAMP

Kamp regler

Kamp i rollespillet er en fysisk aktivitet, og det kan være kaotisk, så det kan godt gøre lidt ondt. Kampen foregår ved at slå hinanden med latex våben eller blive skudt med godkendte rollespils-pile.

Man kan også blive angrebet af magi.

Det kan ske på 4 måder.

- Man kan blive ramt af en rispose markør
- der kan tydeligt peges på en
- blive berørt,
- eller ved at man hører nogen råbe en magi.

I vores rollespil må man ikke stikke med våben.

Man må **gerne** angribe både i flanken og i ryggen. Dog **SKAL** man sørge for at ens modstander ved at de nu bliver angrebet.

Dette gøres ved råb **INDEN** de første slag falder.

Den eneste undtagelse er evenen SNIGMORD.

Man slår ikke efter hoved, hals, skridt og aldrig så hårdt, at det gør rigtigt ondt. Sker det alligevel, så er man forpligtet til at kontrollere om vedkommende er ok og få sagt undskyld.

Man må ikke lægge sig ned og lade som om man er død i kamp, da vi ikke vil have, at man slår på døde spillere for at sikre sig de rent faktisk er døde. Hvis man dør under større slag, skal man offgame, bevæge sig væk fra midten af slagmarken og ingame lægge sig igen.

Dette gøres af sikkerhedsmæssigt hensyn, så længe de andre kæmper videre.

Våben og kamp regler

Det er altid SL, arrangører eller udpegede folk, der bestemmer om et våben er godkendt eller ej.

Alle våben skal efterses inden spilstart.

Det gælder også, selvom det har været godkendt før.

Bliver våbnet ikke godkendt, inddrages det til spillet er slut.

Kastevåben skal være uden fast kerne.

Særligt omkring buer

En bue må trække MAX 30 pund og skal sammen med dine pile tjekkes HVER gang inden spilstart. Vi bruger kun købe pile til Lyng rollespil, dvs ingen hjemmelavede pile.

Der må ikke skydes med bue efter mørkets frembrud eller når gadelamperne tænder. Vi forbeholder os retten til ikke at godkende bestemte buer hvis vi bedømmer at disse gør for ondt, også selvom de overholder reglerne for max 30 punds træk.

Skade

Alle våben og markører skader som udgangspunkt det samme. Men man bliver skadet forskelligt, alt efter hvilken kropsdel der rammes. Man modtager 1 i skade på arme og ben. Bliver man ramt torso, tager man 3 i skade.

Magiske våben skader dog altid 3, uanset hvor man rammer. Se afsnit for Magi, bånd og deres betydning.

Når man er hårdt såret

Når man rammer 0 LP, er man **hårdt såret**. Man falder til jorden, hvor man står, eller hvis dette ikke er muligt det nærmeste sikre/tørre eller fornuftige sted.

Når man er på 0 LP kan man ikke bruge nogen evner og skal enten vise dette tydeligt ved at spille hårdt såret eller bevidstløs. Denne tilstand er man i, indtil man modtager lægehjælp eller til næste spilgang. Man kan efter 10 min vælge at rejse sig og opsøge en læge eller healer. Man er dog stadig på 0 LP og kan stadig ikke bruge evner. Man kan stadig huske hvad der er sket op til og under episoden.

Døden og udplotning

Døden er slutningen på ens karakter. Dette kaldes en udplotning.

Som eksempel:

Helten Viggo og den onde nekromantiker Otto har været i konflikt i lang tid. Nu er tiden kommet til den endelige kamp mellem de to, så inden spilstart mødes de to og snakker om hvordan det skal foregå. De kommer til at snakke om hvordan en eller måske begge karakterer har motivation for at skille sig af med den anden.

Dette sker dog **kun** hvis følgende kriterier bliver mødt:

- Den spiller der ønsker at foretage udplotningen af en anden spiller, og offeret bliver enige om at det er okay for begge parter.
- Hvis parterne ikke kan blive enige, kan man tage en SL med indover og forklare hvorfor konflikten er nødt til at slutte med døden af en karakter. Kun hvis SL godkender kan en karakter derefter udplottes.
- I tilfælde af at noget sker i historien, kan en SL vælge at en karakter er udplottet som en del af eventyret. Dette er ofte varslet grundigt inden, så spilleren kan vælge at tage enten forholdsregler eller finde en anden måde at løse situationen på.

Regler og god stil i kamp:

1. Du må ikke skubbe eller slå med dit skjold.
2. I kamp skal man lave sikre og "realistiske" slag med sit våben. Meget hurtige og gentagne slag på samme sted, "trommeslag", er i dårlig stil og skader derfor kun 1 gang.
3. Du må ikke fysisk tage fat i en anden spiller for at fastholde, slå eller sparke..
4. Du skal tydeligt vise at du er ramt - stønne, klage og evt tage dig til det ramte sted.
5. Når du rammer 0 LP, skal du falde om og ligge helt stille. Du er besvimet eller såret og kan ikke bruge nogen evner eller magier så længe du er på 0 LP.
6. Efter en kamp er du stadig på 0 LP og får ikke LP tilbage med det samme. Du skal først finde en som kan helbrede dig.
7. Du er ikke dommer over hvor meget skade du giver til de andre, men kun hvor meget du selv er blevet ramt. Er du i tvivl, så spørg evt hvor mange LP din modstander har tilbage.
8. Husk at dem du slås med også er her for at have det sjovt.
9. SL og NPC'er har andre regler end spillere. Så i stedet for at blive frustreret over dem i kamp, så husk at de er der for at give dig fedt spil, også selvom du møder modgang og modspil.
10. Vigtigst af alt, **tænk dig om!** Man kommer langt med sund fornuft.

Generelle regler for våben:

Våben kommer i mange størrelser. Våben købes på ens karakterark i forskellige våben kategorier:

Der vil være et ark tilknyttet, der viser, hvilke våben og rustninger der tilhører hvor.

Knive

1 hånds våben

2 hånds våben

Stager/Staffe

Flail/ morgenstjerner.

Buer - Markør

Kastevåben - Markør

Magiske våben:

Et våben kan være magisk og ekstra magtfuldt. Se afsnit for Magi, bånd og deres

betydning.

Forskel på tohåndsvåben og stage våben

Spyd, stager og stavvåben skader **IKKE** hvis man rammer under knæene
Det **GØR** tohåndsvåben.

Hvad er spyd/stage/stavvåben

Spyd og troldmands stave

Note: et spyd er en pind der kan være spids og til tider, "lidt" skarp

Hvad er tohåndsvåben

Økser, hellebarder og "ukurante" formede våben.

Note: Et tohåndsvåben er ofte et stort og brutalt våben - hvis det virker voldsomt, så er det nok ikke en stage.

Livspoint (LP):

Dine LP viser hvor meget skade din karakter kan holde til. Alle spillere har som standard 5 livspoint.

Livspoint er et udtryk for, hvor mange bank du kan tage, inden din karakter bliver såret og besvimer.

Du skal selv sørge for at tælle hvor mange gange du bliver ramt og hvor mange LP du har tilbage.

Der er evner der kan øge ens maksimale LP, som man kan købe på sit karakterark.

Rustning og beskyttelse (RP):

HVAD GØR RP:

RP lægges oven i dine LP, men forsvinder ALTID først..

Eksempel:

Viggo har 5 LP fra start og tager derefter rustning nok på til at komme i kategorien Mellem. Derfor vil Viggo samlet set have 12 LR/RP

I vores regelsæt er der 5 kategorier for hvor tungt pansret man kan være. Dog er der et fast MAX på 10 RP man kan opnå.

Der er andre måder hvorpå man kan få RP, gennem velsignelser, besværgelser, potions eller andet mystisk. RP man får andre steder fra end sin rustning **SKAL** markeres med et **tydeligt blå bånd** om armen, ellers tæller de ikke.

Det er op til SL og våbentjek at vurdere og beslutte hvilken kategori rustning du har. RP lægges oven i din karakters LP og vil samlet set vise hvor holdbar din karakter er i kamp:

Ingen	0 RP
Let	4 RP
Mellem	7 RP
Tungt	10 RP
Fuld Plade	10 RP *

Man kan MAX have 10 LP og MAX have 10 RP, alt over dette er spildt.

Beskrivelse af let:



Den nemmeste beskyttelse man kan opnå. En slagkofte, ben og armskinner og en hjelm er mere end rigeligt!

Beskrivelse af mellem:



Mellem rustning er den mest almindelige rustnings kategori for de fleste krigere. En ringbrynje, skuldre, beskyttelse, arm og benskiner er rigeligt. En slagkofte med en brystplade uden andet er også mellem rustning.

Beskrivelse af tung:



Når den tungt pansrede kriger går i kamp, så er man ikke i tvivl. Han er klædt fra skuldre til tå i metal, ofte med slagkofte og farvet kofte. Hans arme og ben er dækkede og ofte ses han klædt i hjelm eller anden hovedbeskyttelse.

Beskrivelse af fuld plade:

Fuldplade er den allersværeste kategori at opnå.



Fuldplade gør, at alle slag fra våben tæller kun for 1 skade.

Dette gælder ikke:

Magiske våben som er tydeligt markeret med stof flammer

Markører af nogen art, pile, risposer eller andet kasteskyts.

Skjolde

Skolde kommer i mange størrelser og former.

Som altid er det SL der bedømmer et skjolds kategori, men fælles for alle skjolde er:

Alle skjolde skal, ligesom våben, efterses inden spilstart

Skjolde må ikke kombineres med 2 håndsvåben eller stage våben.

Skjold beskytter mod markør magi og tager ikke skade af en markør eller våben.

Et skjold beskytter ikke mod pege magi. (se under magi)

Der er evner/magier, der gør, at man ikke kan bruge sit skjold. Hvis ens skjold bliver ødelagt i spillet, skal det tilses af en smed, inden det kan bruges igen.

Små skjolde



Store Skjolde



Spil mekaniker

Betydning af hændernes placering

Offgame - Flad hånd på hovedet.

En flad hånd på hovedet stopper spillet. Det kan gøres i forbindelse med opklarende spørgsmål til regelsættet, hvis man ikke forstod en besked givet i spillet eller hvis man har brug for at kommunikere en besked uden for spillet. Det bruges også til at give sikkerhedsinstrukser til andre, hvis der er behov for dette.

Men vigtigst er, at man er udenfor(off game) spillet.

Knyttet næve - Usynlig

Hvis man har en effekt der gør en usynlig, vises det ved at holde en knyttet næve hævet til hovedhøjde. Dette gøres for at vise andre at du har en spil effekt der gør at de skal ignorere dig og spille rollespillet videre som om du ikke var til stede.

Hvis du rører ved andre eller taler til andre, brydes denne effekt.

Der kan dog være karakterer, evner eller væsner, der kan se eller fornemme dig, selvom du er usynlig.



At blive søgt

Man kan blive **søgt** i spillet. Det skal forestille at modparten gennemroder hele ens person, tasker m.m. og man *skal* aflevere alle spilgenstande, hvis man bliver søgt. Man skal aldrig udlevere private genstande (pung, telefon etc).

Søgning vil typisk foregå når du ikke kan eller vil forsvare dig selv (For eksempel hårdt såret eller taget til fange)

Krav:

Tager 2 minutter og skal rollespilles

Får man fat i sådan en SG, skal man altid kontakte SL så de ved hvem der er i bisiddelse af genstanden, men også for at sikre at man har fået den rigtige effekt.

Eksempel på en magisk genstand:



“SG 1 - 25: Zandaras smil, giver bæreren +1 LP”

SG nummeret er for at finde den i vores register og tallet bagved er for at vise hvornår den er lavet. Sidst er navn på genstanden og effekten.

Magiske genstande er ting som må “stjæles” af andre spillere og skal udleveres hvis man bliver **SØGT**

Magi, Bånd og deres betydning:

I vores kampagne kan man opnå visse evner og magiske effekter. Dette vises ofte ved brug af bånd spændt om armen. Hvilken arm er ligegyldigt, men vigtigst er, at man skal forsøge at gøre disse bånd synlige hvis muligt.

Det kan ske at en kostume, rustning eller andet pynt vil dække disse bånd, men forsøg at gør dem synlige, da der i spillet kan være effekter der påvirker, fjerner eller reagere på disse bånd.

Hver farve bånd repræsenterer en type af effekter:

Blå - En positiv effekt eller buff, ofte magisk beskyttelse, varer en hel spilgang eller effekten er brugt.

Rød - En evne eller effekt. Kan være både positivt eller negativ. Varer 1 time eller effekten er brugt.

Grøn - En evne eller effekt som er uden for vores standard regelsæt. Kontakt SL for effekt.

Gul - Sygdom. Et gult armbånd viser, at din karakter er syg. Det vil være op til SL at vurdere og give disse bånd.

Det er SL der bestemmer effekten. Kontakt altid SL.

Almindelige magier og effekter som ofte bliver brugt:

Disse magier og evner er nogle af de mest almindelige man kan bruge eller blive udsat for.

Disse kunne inkludere:

Charmere - Du bliver venligsindet over for kasteren, og betragter ham som en af den nærmeste venner og du har tiltro til personen. Du er tilbøjelig til at hjælpe vedkommende, men ikke at bringe dig selv i fare eller gøre noget, der ville være unormalt for din karakter. Virker i 5 min.

Fortie - Du er ikke i stand til at tale eller kaste magi i 15 sek.

Frygt - Du er ude af stand til at slås, og flygter fra kasteren. Du kan ikke villigt nærmere dig kilden til din frygt i mindst 15 sek.

Glemsel - Du glemmer hvad der er sket indenfor de sidste 10 min. Du er klar over du ikke kan huske, men ikke hvad du har glemt.

Hold Person - Du er ude af stand til at flytte fødderne i 15 sek.

Ildkugle - En markør der skader afhængigt af hvor man rammer. Går ikke igennem skjold.

Lam sværdarm - Du er ude af stand til at bruge dit våben, hverken til at angribe eller forsvare dig i 15 sek. Kan også bruges på skjold arm.

Magisk helbredelse - Du er i stand til at helbrede sår og skader magisk. Dette virker også selvom en spiller er på 0 LP. Tager mindst 15 sek. Man kan **ikke** bruge evnen på sig selv

Smerte - Du er ude af stand til at angribe, men kan dog med meget besvær forsvare dig selv. Man kan ikke løbe imens man er under denne effekt som vare i 15 sek.

Søvn - Målet falder i en dyb søvn i 1 min. Høje råb, en der rusker eller hvis man tager skade er nok til at vække én. Virker ikke på en der er ophidset eller i kamp.

Vindstød - Et kraftig vindstød eller trygbølge skubber målet 3-5 store skridt bagud.

Vælt - Målet skal gå 2-3 skridt bagud og lægge sig helt ned, før man kan rejse sig igen.

Magiske våben:

Et våben kan være magisk og ekstra magtfuldt.

Et sådan våben skal tydeligt markeres med en særligt syet stofpose omkring klingens.

SL udleverer disse - Hvis de ikke passer på dit våben og du selv laver et, skal det efter bedste evne ligne flammer i relevant farve.

Våbnet **skader 3** uanset hvor man rammer. Våbnet tæller som en SG og kan derfor "stjæles" af en anden spiller. Dette er ikke selve våbnet man tager, men stofklingen. Disse våben varer 1 spilgang, men kontakt altid SL hvis man er i tvivl.

Evne beskrivelser

Læse/Skrive (*)

Evnen til at læse et af de skriftlige sprog. Evnen til at læse/skrive skal købes enkeltvis hvis man ønsker flere sprog.

De mulige skriftsprog er:

Fælles Sprog

Elvisk

Dværgsk

Sortisk

Der kan være flere sprog i vores verden, men ovennævnte er dem der oftest findes i den del af verden, hvor vi spiller.

Krav: I rollespillet vil der stå i *toppen af højre hjørne*, hvis en tekst er skrevet på andet end fælles sproget.

Førstehjælp

Evnen til at hjælpe en **hårdt såret** (0 LP). Evnen gør spilleren i stand til at hjælpe en anden spiller, der er på 0 LP, til at stabilisere og blive helet 1 LP.

Dette kræver at man "udøver" førstehjælp og det tager **2 min** fra man begynder at lægge bandagen til at den tager effekt. Bliver man forstyrret, angrebet eller afbrudt i dette tidsrum, skal man starte forfra.

Man kan **ikke** bruge evnen til sig selv.

Helbrede (*)

Evnen til at helbrede sår. Evnen heler 1 LP per niveau per gang (og kan derfor gentages for at hele flere LP). Det er et krav at lægen bruger hvide bandager, som skal være synligt anlagt. Det tager **2 min** fra man begynder at lægge bandagen til at den tager effekt. Bliver man forstyrret, angrebet eller afbrudt i dette tidsrum, skal man starte forfra.

Man kan **ikke** bruge evnen på sig selv eller en person, der **hårdt såret** (0 LP) (kræver at der bruges **Førstehjælp** først)

Diagnose

Denne evne gør en i stand til at finde årsagen til skader, gifte og mystiske plager.

Brugeren er i stand til, efter en undersøgelse, at kunne identificere gifte, potions, elixirs eller forbandelser i både levende eller afdøde væsener.

Det tager **5 min** fra man begynder undersøgelsen til at man får årsag eller effekten at vide. Bliver man forstyrret, angrebet eller afbrudt i dette tidsrum, skal man starte

forfra.

Man kan **ikke** bruge evnen på sig selv.

Felt hospital

Evnen gør, at man kan **helbrede** op til 3 personer, så længe de alle er inden for 1 meter af hinanden.

Lægen tager **5 min** om at lægge alle bandagerne.

Krav: Hvide bandager som skal være synligt anlagt og evnerne Helbrede og Førstehjælp.

Smedefærdighed (*)

Evnen til at udføre håndværk og reparere rustninger, udstyr og låse.

Evnen gør spilleren i stand til at reparere RP i en ødelagt rustning. Evnen reparerer 1 RP pr. niveau. Det er et krav at man tydeligt forsøger enten at smede eller reparere rustningen.

Det tager 2 min fra man begynder, til at reparationen tager effekt. Bliver man forstyrret, angrebet eller afbrudt i dette tidsrum, skal man starte forfra.

For at reparere et skjold skal man reparere 5 RP.

Man kan **ikke** bruge evnen på ens egen rustning, hvis man har den på

Låsesmed (*)

Evne til at smede en lås. Når man køber evnen, skal man vælge hvilken type lås man ønsker at kunne fremstille.

Låse kommer i farverne:

Rød, Blå og Grøn

En smed lærer at smede låse 1 af gangen så denne evne kan købes flere gange.

En lås koster 1 stjernesølv at lave og kommer med 1 nøgle.

Krav: Smedefærdighed i niv 3.

Eksempel:

Erik køber evnen Låsesmed. Han vælger at kunne lave en rød lås.

Det koster Erik 1 stjerne sølv at lave sin lås og nøgle, begge markeret tydeligt med rød farve.

Eriks nøgle passer også i alle andre låse, der er røde.

Udholdenhed (*)

Denne evne tilføjer 1 LP til din karakter per niveau.

Held i spil

Med denne evne kan du bruge til at vinde et spil du er ved at spille. Under spillet kan man sige: "*Hov! Det var heldigt.*" og så vinder du, lige meget hvad, uanset spillets

regler.

6. sans

Du kan fornemme usynlige (**IKKE** se dem), men du ved der er nogen eller noget i nærheden. Dette er kun muligt inden for 5 meter.

Bestjæle

Evnen til at stjæle fra andre.

Bestjæle gøres ved at fastsætte en tøjklamme på ofret, hvorfra man ønsker at stjæle. Bliver man opdaget, når man sætter tøjklammen fast, er man afsløret. Hvis man ikke bliver opdaget, lykkes tyveriet.

Man venter kort tid og opsøger diskret ofret offgame og tager det man stjæler. Man kan kun stjæle fra punge, tasker eller lommer. Man kan kun stjæle fra den del hvor tøjklamme sidder. **Man kan kun stjæle ingame** penge, breve, Elixirer, eller SG genstande.

Man kan også bruge evnen til at **lægge** en genstand i pung eller taske.

Man må tage eller lægge hvad man kan holde i 1 håndfuld.

Dirkelås (*)

Evnen til at åbne en lås uden nøgle. For at bruge denne evne, skal man bruge dirke værktøj, som ingame er en rulle malertape. Når man har dirket en lås, ruller man malertape nogle gange rundt om låsen. Låsen er derefter ødelagt.

Når man køber evnen Dirkelås, skal man vælge hvilken type lås man kan dirke.

Dirkelås rød virker derfor kun på en lås rød.

Eksempel:

Torben køber evnen Dirkelås. Han vælger at kunne dirke og åbne en rød lås.

*Torben har set at Erik har sat en rød lås på døren til hans hus, og kan nu **UDEN** nøgle dirke låsen. Dette gøres ved at han vikler malertape rundt om låsen, der ikke længere virker.*

*Nu kan **ALLE** frit åbne døren.*

Håndgemæng(1-5)

Når du vil slås uden våben mod en anden person, går du hen til vedkommende og hvisker dit håndgemæng niveau til ham (og han/hun fortæller sin værdi). Derefter laver I begge et stunt slagsmål efter bedste evne. I må selvfølgelig ikke slå hinanden rigtigt, men det er op til jer selv at improvisere et realistisk slagsmål. Den med højeste niveau vinder slagsmålet.

Taberen slås bevidstløs og vågner igen efter **5 minutter**. Er værdierne lige høje slår i hinanden sønder og sammen, men ikke bevidstløse. I det øjeblik der bliver trukket et våben i kampen, er håndgemænget afbrudt.

Krav: Man kan IKKE lægge sine niveauer sammen for at få et højere tal. Hvis flere spillere slås, er det altid den med **HØJEST** niveau der vinder.

Landbrug

Evnen til at dyrke korn på en mark. En mark giver korn og kan bruges til at dyrke bestemte urter eller passe dyr.

Man skal markere en mark ca. 2x2 meter, med reb eller kraftig snor.

Hver spilgang får man udleveret 1 sæk korn for sin mark.

Kornsækken kan enten sælges eller bruges til at:

Gøde marken, på denne måde kan man veksle korn til urter

Fodre dyr, få udleveret enten 2 små dyr eller 1 mellem dyr

Urtesamling

Evnen til at samle urter og svampe.

I Talansar findes der urter og svampe, som ofte kan bruges enten til:

alkymi, særligt kraftfulde ritualer, kroer og handelshuse.

Disse urter og svampe findes ofte ude i spil området, og må KUN samles op hvis man har denne evne.

Uden denne evne ligner urterne naturlige og uspiseligt skovgrønt.

Urter og svampe kommer i farverne:

Rød

Hvid

Blå

Grøn

Sort

Der findes andre og specielle farver, men disse vil være tydeligt markeret og tjener ukendte formål og har ofte særlige egenskaber. - opsøg SL.

Minedrift

Evnen til at udvinde metal og vedligeholde en mine.

Minedrift gør spilleren i stand til at mine metal, juveler og det meget eftertragtede Stjernesølv.

Man kan kun gå i minen 1 gang per spilgang, og det kræver at man fysisk finder en SL godkendt mineskakt, hvorefter man rollespiller at man "går ind i minen", hvorefter man går OFFGAME op til SL.

Når man er færdig hos SL går man OFFGAME tilbage til samme indgang som man

brugte, hvorefter man er i spillet igen.

Jage (1-3)

Evnen til at jage dyr og vildt.

Med denne evne er spilleren i stand til at jage dyr, som findes i spil området.

På forskellige niveauer kan man fange forskellige dyr.

Niv 1 - små dyr som fugle og kaniner

Niv 2 - mellem dyr som hjorte og vildsvin

Niv 3 - store dyr som fx bjørne

Krav: Bue, stage eller at man bruger tiden på at lave fælder. At man jager uforstyrret (ikke nødvendigvis alene) og forsigtigt mindst **10 min.**

Våben evner

Rustningsbrug (*)

Evnen til at bære og bruge rustning.

Evnen gør brugeren i stand til at tage og bruge rustningen af de typer som man har valgt:

Let rustning - 4 rp

Mellem rustning - 7 rp

Tung rustning - 10 rp

Plade rustning - 10 rp*

Krav: Hvis man ikke har den korrekte rustnings evne, **KAN MAN IKKE** bære, iklæde eller bruge rustning og må derfor ikke bruge det som en del af ens kostume.

(*Fuldplade gør, at alle slag fra våben tæller kun for 1 skade)

Skoldbrug (Lille)

Evnen til at bruge en buckler eller et lille skjold.



Skjoldbrug

Evnen til at bruge alle skjolde, store og små.



Knive

Evnen til at bruge kniv. En kniv må MAX gå til albuen i længde.

Alle karaktere har denne evne!



1-Håndsvåben

Evnen til at kæmpe med et 1-håndsvåben

Dette kan være sværd, køller, økser mm

Dog **IKKE** 1-håndspyd.



2-Håndsvåben

Evnen til at kæmpe med et 2-håndsvåben

To-håndssværd, økser, store hamre, helebarder, danerøkser og andre store våben falder i denne kategori. Man kan **IKKE** bruge skjold med 2-håndsvåben.



Spyd/Stage

Evnen til at kæmpe med et spyd/stage

Man må IKKE bruge skjold selvom man bruger kortspyd.



Flail/Morgenstjerne:

Evnen til at kæmpe med en flail/morgenstjerne.

Våbnet skal være særligt godkendt og må som udgangspunkt **IKKE** være hjemmelavet.



Bue

Evnen til at bruge bue.

Husk, en bue må trække MAX 30 pund

Kamp med 2 våben:

Evnen til at kæmpe med to 1-håndsvåben og/eller flail



Kastevåben:

Evnen til at bruge kastevåben



Mester evner

Mester Evner er nogle af de mest effektive og magtfulde evner i spillet.

Man kan **kun** bruge en mester evne 2 gange per spilgang.

Det betyder at man enten kan bruge 2 forskellige eller den samme evne 2 gange.

Bonk

Med denne evne kan du få en person til at besvime, ved at snige sig om bag ved personen uden at vedkommende opdager det. Ved at lægge din kniv eller 1-håndvåben på skulderen og sige "bonk", herefter besvimer personen i 5 minutter, eller indtil vedkommende bliver vækket.

Hvis man bliver slået ud ved brug af evnen Bonk, så mister man hukommelsen de sidste **10 min**.

Snigmord

Evnen til at snigmyrde andre. Udføres bagfra, ved at man forsigtigt bevæger kniven ind under armen i armhulen.

Lykkedes snigmordet går ofret direkte på 0 LP og RP og bliver **Hårdt Såret**.

Bliver angrebet afbrudt eller kniven ikke kommer under armen er evnen spildt.

Offeret tager dog stadig almindelig skade. Evnen **kan bruges** imod personer der er i

kamp, men man skal være særligt forsigtig.

Hvis man bliver slået ud ved brug af evnen Snigmord, så mister man hukommelsen de sidste **10 min.**

Man kan kun snigmyrde med knive

Lam sværd arm

Kræver man rammer en arm - kræver spyd eller flail

Krav: du skal råbe effekten *Lam sværdarm*, idet du rammer.

Smerte Slag

Kræver at man rammer offeret- kræver 1-håndsvåben eller spyd

Krav: Du skal råbe effekten *smerte*, idet du rammer.

Skjoldmur

Når brugeren bliver ramt af: ***Frygt, Vindstød***, eller ***Vælt***, må man råbe "**SKJOLD MUR!**"

Hvis dette råbes med det samme, må effekten ignoreres og man er immun over for disse effekter **SÅ LÆNGE MAN STÅR STILLE.**

Kræver skjold, ikke lille skjold.

Vindstød - kræver 2-håndsvåben, dette råbes når man rammer enten en spiller eller et skjold.

Krav: du skal råbe effekten *Vindstød*, idet du rammer.

Skovskjul

Man bliver usynlig så længe man er i bevokset terræn. Man må bevæge sig langsomt, hviske, men gør man noget for at drage opmærksomhed til sig selv, afbrydes evnen og man kan ses. (Kan ikke bruges med tung rustning eller plade)

Mesterkast - du er så præcis med dine kastevåben at hvis du rammer med et kast må du give effekten Smerte.

Krav: du skal råbe effekten *SMERTE*, idet du kaster.

Mesterskud - du er så præcis med dit sigte at hvis du rammer med et kastevåben eller bueskud må du give effekten Hold Person

Krav: du skal råbe effekten *HOLD PERSON*, idet du kaster/skyder.

Brandtale - du er i stand til gennem en kort tale, bøn eller trusler at hele 2 LP samt reparere 2 RP på op til 3 personer. Dog IKKE dig selv.

Disse LP og RP går ikke over max.

Krav: en kort tale, peptalk, bøn eller trusler. Tager 30 sek.

Eksempel:

"Brødre og søstre! Vi falder ikke i dag! Vi er skjoldet, der beskytter, og sværdet, der hævner! Rejs jer, kæmp videre – smerte er midlertidig, ære varer evigt! I er helte, og helte giver aldrig op!"

Kontakter (*)

Kontakter dækker over et netværk af folk som din karakter kender og er velkommen hos.

Kontakter handler meget om at kende de rigtige, og den slags koster selvfølgelig både tid og penge. Derfor koster evnen 2 Sølvmønter at bruge for hver tjeneste man ønsker.

Kontakter er delt op i følgende kategorier, men der findes også mere unikke, sjældne eller forbudte grupper:

Tyve Lauget
De adelige
De handlende
Kirken
Mager Laugene

Hvad kan du bruge dine kontakter til:

1. **Få adgang til information** – Brug dine kontakter til at høre rygter, afsløre skjulte planer eller skaffe fortrolige oplysninger inden for gruppen. (F.eks. adelige intriger, handelsaftaler, magiske hemmeligheder eller kriminelle sammensværgelser).
2. **Skaffe ressourcer eller tjenester** – Dine kontakter kan hjælpe dig med at skaffe urter og svampe, unikke varer, magiske genstande, ulovlige tjenester eller religiøse relikvier, afhængigt af gruppen.
3. **Få hjælp til en opgave eller mission** – Dine kontakter kan stille en person, et hold eller ressourcer til rådighed for at hjælpe dig. Dette kan være en håndlanger fra Tyve Lauget, en præst til at udføre et ritual, en købmand til at formidle en handel, en adelig til at åbne døre eller en magiker til at kaste en besværgelse. Dette vil ofte være en kontakt ud til en anden spiller, som måske skal overtales før de vælger at hjælpe dig.

4. **Få politisk eller social indflydelse** – Kontakter kan hjælpe dig med at påvirke beslutninger, få adgang til magtfulde personer eller undgå straf, hvad enten det er gennem adelige forbindelser, kirkelige dispensationer eller bestikkelse af vigtige personer.

Krav: Man skal kontakte SL. Evnen koster 2 sølv at bruge per tjeneste man ønsker

Forhør

Denne evne giver brugeren mulighed for at stille **ét** spørgsmål til et mål, som herefter skal svare sandt efter bedste evne.

Regler:

- Målet **skal** svare sandt ud fra sin viden og forståelse af spørgsmålet.
- Svaret kan ikke være bevidst vildledende, men målet må undlade detaljer, hvis de ikke eksplicit bliver efterspurgt.
- Evnen kan ikke tvinge målet til at udlevere information, de ikke besidder.
- Forhør kan ikke bruges til at få målet til at handle imod sin vilje, kun til at få sandfærdige svar.
- Evnen kan kun bruges én gang per mål per spilgang

Krav: Forhøret tager mindst 5 min. Kan kun bruges hvis man er tilbageholdt, fanget eller er villig til at blive forhørt. Man kan **ikke** forhøre en spiller, der er **hårdt såret**.