Lyng Rollespil

Regelsæt



Talansar kampangen

2025 v2



Visionen

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

Er let for nye spillere at forstå og spille efter

Spændende for erfarne at udforske og fordybe sig i

Et fælles ståsted der kan bruges aktivt i spillet

Regelsættet er understøttende for spillet

Reglerne godt må stille krav til den enkelte spiller

Indholdsfortegnelse

Introduktion....4

Ordbog....5

Overordnede regler....6

Opstart hvis man er ny....6
Opstart af en ny karakter....6
Karakterark....6
Offgame – flad hånd på hoved....6

Kamp regler....7
God og dårlig stil i kamp....7
Våben regler....8
Rustning....9
Skade....10
Livspoint (LP)....10
Hårdt såret....10

Udplotning....11

At blive søgt....11

Mønter i spillet....12

Brevduer....12

Magi....13

Bånd og deres betydning....13
Magiske genstande....13
Almindelige magier og effekter der bliver brugt....14

Evne beskrivelser....16

Våben evner....26
Mester evner....27

Introduktion

Det generelle regelsæt finder du her. Udover de generelle regler findes der også et magiregelsæt for præster og magikere m.m. Altså dem der spiller noget med magi. Det kan man læse efter behov.

Lyng rollespil er en liverollespil kampagne med regler og normer. Nogle er uskrevne og omhandler for det meste normerne for god stil i spillet.

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

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

- *Er reglen **kun** sjov for mig at bruge? Hvis svaret er ja, har man sandsynligt tolket reglen forkert.*
- *Er reglen sjov for andre spillere, hvis jeg bruger den på dem? Hvis svaret er **nej**, har man sikkert tolket reglen forkert*
- *Er det meningen at reglen skal lave spil for andre end kun mig? Hvis svaret igen er **nej**, har du sandsynligvis tolket reglen forkert.*

Tænk over svarene. Er man stadig i tvivl, så opsøge en SL.

Husk vores vigtigste regel er:

*Vi spiller **med** hinanden*
*Og **for** hinanden*



Ordbog

I rollespillet findes begreber og udtryk, som man bliver mødt af her i regelsættet samt til scenarierne. Derfor kan man herunder læse en forklaring på nogle af ordene.

Profession *Det er en "sti" eller "levevej" man vælger. Eksempelvis kriger, 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 *Spilleder, 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, eliksirer, brevduer, burer og urter/svampe m.m.*

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.*

Overordnede regler

Opstart hvis man er ny

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. Man får først et karakterark efter 2 gange.

Opstart af en ny karakter

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

Her skal man tage stilling til følgende:

- *Hvilken profession/klasse vil jeg spille?*
- *Hvilken race vil jeg spille, bemærk at nogen racer har kostume krav.*

Herefter går man til briefing og våbentjek hvor man vil få tildelt et stempel på sit karakterark, dette stempel kaldes et EP stempel. Man får 1 Ep pr. stempel.

Karakterark

Vores rollespil er det, der kaldes en kampagne, et rollespil, der fortsætter fra uge til uge. Derfor er det muligt, at ens karakterer over tid lærer nye evner, bliver stærkere og opnår ting gennem brug af EP.

EP bruges til at opgradere evner. Derfor er det vigtigt, at man husker sit karakterark fra gang til gang. Ellers får man ikke noget stempel.

Man kan se på sit karakterark hvilke evner man har adgang til og hvad det koster at få nye.

Har man glemt sit karakterark, så har man kun begynderevnerne. Man skal havde sit karakterark på sig, for at kunne bruge evner man har købt for EP.

Mister man sit karakterark, har man mistet sin karakter og skal lave en ny eller starte forfra med evner.

Et godt råd kunne være at tage et billede af sit karakterark med sin telefon, så har man en backup.

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 spillet altså offgame.

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:

- *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 !

Skjolde må ikke kombineres med 2-håndsvåben eller spyd og stage våben.

Man må ikke skubbe eller slå med sit skjold. Et såkaldt "shield bash"

Man skal altid havde 2 hænder på 2-håndvåben, spyd og stage våben i kamp

Man må ikke fysisk tage fat i en anden spiller, med mindre det er aftalt.

*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 evnen 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 sikkerhedsmæssig hensyn så længe de andre kæmper videre.

God og dårlig stil i kamp

- Husk at dem man slås med, også er der for at have det sjovt.

*- Det er **dårlig stil** at slå for hårdt*

*- Meget hurtige og gentagne slag på samme sted, "trommeslag", er **dårlig stil.***

*- **Det er god stil** hvis man tydeligt viser at man er ramt - stønne, klage og evt. tage sig til det ramte sted.*

- Man er ikke dommer over hvor meget skade man giver til andre, men kun hvor meget man selv er blevet ramt. Er man i tvivl, så spørg evt. hvor mange LP din modstander har tilbage.

*- **Det er godt nok dårlig stil** ikke at kunne tælle sine livspoint.*

Våbenregler

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 i køkkenet til spillet er slut.

Vær særlig opmærksom på om kernen er ved at arbejde sig ud gennem spidsen. Det er rollespilsvåbnenes store svaghed og næsten altid derfor vi kasserer et våben.

Vi godkender ikke 1-håndsspyd

Vi godkender ikke mærket Fakesteel foam

Særligt omkring buer og pile

En bue må trække MAX 30 pund og skal sammen med dine pile tjekkes hver gang inden spilstart.

Vi bruger kun købe pile i 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.

Det er dårlig stil at skyde hårdt, når man er tæt på sin modstander.

Knive

En kniv må MAX gå fra fingerspids til albuen i længde.



1-Håndsvåben

Må ikke være længere end fra navlen og ned.

2-Håndsvåben

Er et våben der er længere end fra navlen og ned.

Hellebarder er 2-håndsvåben

Spyd og stage

Flail

Må ikke være hjemmelavet. Vi godkender dem ikke, hvis man laver "kæden" over 5 led.

Kastevåben

Skal være uden fast kerne.

Markør

Rispose ikke for stor

Skjolde

I rollespillet er der 2 kategorier af skjolde. Skjolde kommer i mange størrelser og former. Derfor er det altid våbentjek der bedømmer et skjolds kategori.

Alle skjolde skal, ligesom våben, efterses inden spilstart.

Kategorien Skjoldbrug niv 1, er et tydeligt lille skjold (Buckler) ca. 45 cm.

Er de hjemmelavede skal de havde rørskålisolering på kanten og skjoldbuler skal være lavet af blødt materiale.

Vi godkender ikke skjolde der dækker hele kroppen.



Lille skjold



Stort skjold

Rustning

Rustningspoint (RP)

RP lægges oven i din karakters LP og vil samlet set vise hvor holdbar karakteren er i kamp. Man mister altid sine RP før man mister sine LP.

Man kan MAX have 10 LP og MAX have 10 RP, alt over tæller ikke.

*I vores regelsæt er der 4 kategorier for hvor tungt pansret man kan være. Der er andre måder hvorpå man kan få RP, gennem velsignelser, besværgelser, potions eller andet. RP man har fået andre steder fra end sin rustning, **skal** markeres med et **tydeligt blåt bånd** om armen, ellers tæller de ikke.*

Det er op til SL og våbentjek at vurdere og beslutte hvilken kategori rustning du har.

*Hvis man ikke har det korrekte niv i Rustningsbrug, **kan man ikke** bære, iklæde eller bruge rustning og må derfor ikke bruge det som en del af ens kostume.*

Vi godkender de nye plast rustninger med autentisk udsende.

Eksempel

Man har 5 LP fra start og tager derefter rustning på til at komme i kategorien mellem som er 7 RP.

Derfor vil man samlet set have 5 LP + 7 RP = 12 LP/RP



Ikke godkendt

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 på torso, tager man 3 i skade.

Flamme våben skader dog altid 3, uanset hvor man rammer. *Se side 15*

Livspoint (LP)

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

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

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

Der er evner der kan øge ens maksimale LP, som man kan købe på sit karakterark. Dog kan man max opnå 10 LP på sin karakter, alt over tæller ikke.

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 rammer 0 LP, skal man falde om og ligge helt stille. Man er besvimet eller såret og kan ikke bruge nogen evner eller magier. Denne tilstand er man i, indtil man modtager hjælp, eller til næste spilgang.

Undtagelsen

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 skal spille på man er hårdt såret.

Reglen er lavet så man ikke kommer til at ligge et sted efterladt eller glemt, hvor ingen kommer.

Det er god stil ikke at udnytte denne regel.



Udplotning

Udplotning betyder, at man dræber en karakter og dermed fjerner den fra spillet. Det betyder, at spilleren mister sit karakterark og skal spille en anden rolle.

Udplotning kan ske i spillet uden forudgående aftale med spilleren eller SL, hvis situationen, historien og spillets logik naturligt leder til det.

Udplotning gøres ved, at man tydelig siger "Jeg udplotter dig", samtidig med at man "stikker" i personen eller andet. Udplotning kan kun udføres på personer som er dødelig såret.

Herefter går begge parter til SL, som skal godkende udplotningen. SL forbeholder sig retten til at underkende en udplotning.



SL underkender typisk en udplotning hvis:

- *At der er tvivl om, at reglerne er overholdt.*
- *At der er praktiseret dårlig stil.*
- *At udplotningen er unfair*

God stil ved udplotning:

- *At det ikke kun sker for at "vinde"*
- *At udplotningen er fair.*
- *At det giver mening i spillet.*
- *At reglerne i konflikten op til, er overholdt til punkt og prikke,*
- *At der brugs omtanke – bare fordi man kan, betyder det ikke, at man altid bør.*

God udplotning føles dramatisk, fair og mindeværdig — ikke frustrerende.

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. Man skal aldrig udlevere private genstande, såsom sine private rollespils ting. Spilgenstande er ting som er fælles og ejes af rollespillet.*

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

***Krav:** Tager 2 minutter og skal rollespilles.*

Mønter i spillet

Mønterne i rollespillet bruges til at aflønne og handle for. De er alle SGér og kan derfor stjæles i spillet.

Vores mønter er alle runde metal skiver uden hul i midten. De varierer en del i størrelse og tykkelse. Det skyldes at vi konstant mangler mønter og derfor tager vi taknemligt imod, hvis nogen har noget vi kan bruge.

Vi har 3 typer af mønter i vores spil. Kobber, sølv og guld.

Kobber
Varierer som sagt meget i størrelse

Sølv = 10 kobber.
Altid markeret med et ***S.***

Guld = 10 sølv.
Altid markeret med ***GULD.***



Brevduer

For at sende breve i spillet kræver det en brevdue. Duerne kommer fra sandhedens laug og det er normalt, at man sender lidt mønter med duen som betaling. Den kan finde på at blive langsom, hvis man ikke vedlægger nogle mønter.

Når man sender en brevdue, afleverer man sit brev sammen med en brevdue til SL. Man kan undtagelses vis få lov til at eftersende selve brevet på mail til spilledelsen. Men det kræver, at man afleverer brevduen på selve spilaftnen og fortæller at brevet kommer pr. mail.

Når der kommer en brevdue, lander den i dueslaget i kroen. Så er det op til folk i kroen at aflevere brevet og/eller duen.

Man kan beholde en due. Men det kræver, at den opbevares i et SL godkendt bur. Gør man ikke det, syner den hen og duen dør. Eller den flyver sin vej.

Både duer og burene er SGèr og kan derfor stjæles.





Magi

Bånd og deres betydning

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



Hver farvet bånd repræsenterer en type af effekter:

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

***Rød** - En evne eller effekt. Kan være både positivt eller negativ. Varer 1 time eller til 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 bestemme effekten og give disse bånd.*

Magiske genstande

Magiske genstande er markeret med et SG mærke.

Får man fat i en magisk genstand, skal man altid kontakte SL for at sikre, at man ved hvad genstanden gør.

Magiske genstande skal altid indleveres til SL ved spilstop. Og bliver udleveret igen inden spillet starter næste gang.

*Magiske genstande er ting som må "stjæles" af andre spillere og skal udleveres hvis man bliver **søgt.***

SG-mærket er for at finde den i vores register og tallet bagved er for at vise hvornår den er lavet.



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.

Charmere

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



Fortie

Man er ikke i stand til at tale eller kaste magi i 15 sek.

Frygt

Man er ude af stand til at slås, og flygter fra kasteren. Man kan ikke villigt nærmere sig kilden til ens frygt i mindst 15 sek.

Glemsel

Man glemmer hvad der er sket indenfor de sidste 10 min. Man er klar over, at man ikke kan huske, men ikke hvad man har glemt.

Hold Person

Man 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 sværd- eller skjoldarm

Man er ude af stand til at bruge sit våben /skjold, hverken til at angribe eller forsvare sig i 15 sek.

Magisk helbredelse

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

Smerte

Man er ude af stand til at angribe, men kan dog med meget besvær forsvare sig 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 én, 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 trykbølge 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.

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 man har en spileffekt der gør at andre skal ignorere personen og spille rollespillet videre som om man ikke var til stede.

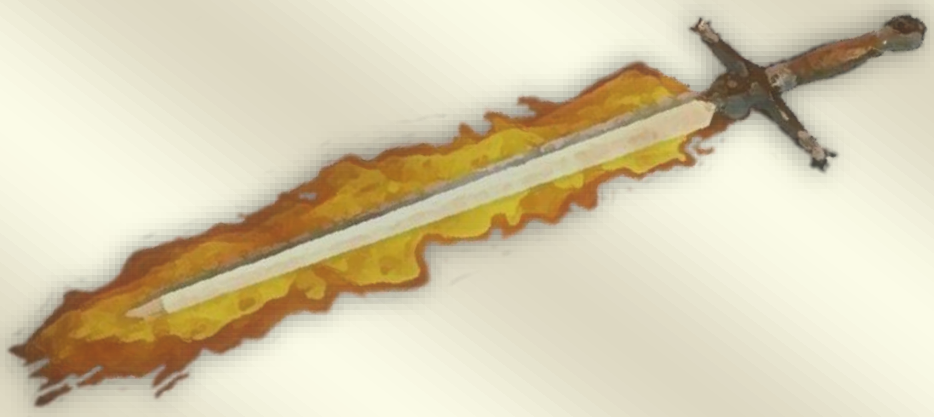
Hvis man rører ved andre eller taler til andre, brydes denne effekt. Der kan dog være karakterer, evner eller væsner, der kan se eller fornemme en, selvom man er usynlig.

Flamme våben
*Det er en spiller evne at lave flamme våben og de varer **1 spilgang.***

Flamme våbenet skal tydeligt markeres med en særligt syet stofpose omkring klingen. SL udleverer stofposerne - 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. Det er ikke selve våbnet man tager, men stofklingen.*

Man skal altid kontakte SL når man laver et flamme våben.



Evne beskrivelser

Bestjæle

Bestjæle er evnen til at stjæle fra, eller plante genstande på andre karakterer i spillet.

En slyngel kan købe evnen op til 3 gange. For hver gang evnen købes, får slynglen adgang til én tøjklemme. Antallet af tøjklemmer afgør, hvor mange gange en tyv kan bestjæle pr. spilgang. Altså kan tyven kun bestjæle 1 gang pr. spilgang pr. tøjklemme.



Hver slyngel får et personligt nummer, som skal stå tydeligt på alle tøjklemmerne.

Man må ikke fysisk rode i andres tasker uden brug af klemme- og SL-systemet

Man kan kun bestjæle fra den del, hvor klemmen sidder.

Man kan kun tage eller plante det, der kan holdes i én håndfuld.

Man kan kun stjæle eller plante:

- *Ingame penge*
- *Breve eller dokumenter*
- *Eliksirer*
- *Små SGér*
- *Andre små håndholdte genstande.*



Sådan bruges Bestjæle

En slyngel kan forsøge at sætte sin tøjklemme på en taske, pung eller lomme på et offer. Bliver slynglen opdaget under forsøget, også hvis andre ser tøjklemmen blive fastgjort, er tyven afsløret. Derefter er det op til den der har set det, om de afslører tyven og hvornår.

Bliver slynglen ikke opdaget, er forsøget lykkedes og slynglen kan forlade scenen.

Når en spiller opdager en klemme på sin taske, pung eller lomme, skal spilleren opsøge SL. Spilleren skal herefter aflevere genstande fra den del, hvor klemmen var sat fast. Derefter lægger SL tøjklemmen, samt de udleverede genstande i en frysepose med samme nummer som slynglens klemme.

Når slynglen så senere henter sit bytte, vil SL udlevere posen med genstande.

Slynglens klemme kan først bruges næste spilgang.

At plante genstande

Bestjæle kan også bruges til at plante genstande hos andre. Slynglen kan aflevere en genstand, et brev eller en lille håndholdt ting til SL i sin egen pose. Når en spiller kommer til SL med slynglens klemme, vil SL udlevere slynglens genstande. Som det så skal forestille, at ofret finder i sin lomme.

På den måde kan evnen bruges både til at stjæle og til at plante genstande.

Eksempel

Slynglen med klemme nr. 12 vil stjæler fra købmanden.
Slynglen nærmer sig stille og sætter sin tøjklemme med nummeret 12 på købmandens taske uden at blive opdaget. Derefter forlader Slynglen scenen.

Senere opdager købmanden klemmen. Han går til SL og aflevere genstande fra den taske, hvor klemmen sidder. købmanden afleverer blandt andet et brev og nogle mønter.

SL lægger brevet, mønterne og klemmen i en frysepose mærket 12.

Senere opsøger slynglen SL og beder om sin pose. Han får pose 12 udleveret med brevet, mønterne og sin klemme.

Hvis Slynglen i stedet havde ønsket at plante et dokument på købmanden, skulle han først have afleveret dokumentet til SL i pose 12.

Sådan at når købmanden senere kom med klemmen, vil der ligge et dokument til ofret i posen. Hvis slynglen ikke samtidig ønsker at stjæle fra købmanden, skal der ligge en seddel med teksten "jeg stjæler ikke noget fra dig".

God stil ved Bestjæle

- *Brug ikke evnen til at genere andre spillere.*
- *Tænk over konsekvenserne af dit tyveri.*
- *Beløn tyven, for sit uærlige arbejde.*



<u>Diagnose</u>

Denne evne gør en i stand til at finde årsagen til skader, gifte og mystiske plager. Spilleren er i stand til, efter en undersøgelse, at kunne identificere gifte, potions, elixire, sygdomme eller forbandelser i både levende eller afdøde væsener.

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

Man skal rollespille selve undersøgelsen.

Når undersøgelsen er gennemført, opsøges SL, som oplyser årsagen eller effekten.

Man kan ikke bruge evnen på sig selv.

De gule bånd som kan findes i spillet repræsenterer sygdomme. En karakter med evnen diagnose kan undersøge effekten af et gult bånd og få oplyst sygdommens natur af SL.

Efter en vellykket diagnose kan man i samarbejde med SL forsøge at udvikle en lindring eller kur. En sådan kur er altid eksperimentel og virker ikke nødvendigvis. Det er SL, der afgør krav, effekt og eventuelle bivirkninger.

Dirke lås

Evnen til at åbne en lås uden nøgle. For at bruge denne evne, skal man bruge dirke værktøj, som 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. Låse kan havde farverne **rød**, **blå** og **grøn***

Eksempel

Tyven køber evnen Dirkelås og vælger at kunne dirke og åbne en rød lås.
*Tyven har set at alkymisten har sat en rød lås på døren til sit hus, og kan nu **uden** nøgle dirke låsen.*
Dette gøres ved at man vikler malertape rundt om låsen, der ikke længere virker.

*Nu kan **alle** frit åbne døren.*

Felt hospital

*Evnen gør, at man kan **helbrede og give førstehjælp** til max 3 personer på en gang, 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.*

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. Det tager **2 min** fra man begynder at lægge bandagen til at den tager effekt.*

Dette kræver at man "udøver" førstehjælp. Bliver man forstyrret, angrebet eller afbrudt i dette tidsrum, skal man starte forfra.

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

Det er god stil, selv at havde en bandage på sig. Så mister lægen ikke sine bandager, hvis man glemmer at aflevere den igen.

Helbrede

*Evnen til at helbrede sår. Evnen heler 1 LP per niveau per gang og kan derfor gentages for at hele flere LP. Det tager **2 min** fra man begynder at lægge bandagen til at den tager effekt.*

Det er et krav at lægen bruger hvide bandager, som skal være synligt anlagt.

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).*

Held i spil

Denne evne kan du bruge til at vinde et spil du er ved at spille.

*Under spillet kan man sige: **"Hov! Det var heldigt, jeg har evnen held i spil."** og så vinder du, lige meget hvad, uanset spillets regler.*

Håndgemæng

Når du vil slås uden våben mod en anden person, går du hen til vedkommende og hvisker dit håndgemæng niveau til modstanderen (og modstanderen fortæller sin værdi). Derefter laver man 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* ***højeste*** *niveau der vinder.*



Jage

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. fugle og kaniner.*
- *Niv 2. hjorte og vildsvin.*
- *Niv 3. bjørne.*

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

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 i 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:











De adelige

De handlende

Mager Laugene

Kirken

Tyve Lauget

Kontakter kan bruges til:

- 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).

- 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.

- 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.

- 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 pr. tjeneste man ønsker.*

Landbrug

Evnen til at dyrke korn, urter og svampe eller fodre dyr . Giver evnen til at havde 1 mark.

En mark giver 1 sæk korn eller 2 valgfrie urter eller svampe i udbytte.



Vil man dyrke 2 valgfrie urter eller svampe, skal man til spilstart gøde sin mark med en sæk korn. Dette gøres ved at indlevere en sæk korn til SL.

Vil man bruge sin mark til at fodre dyr, gør man det ved at indlevere en kornsæk til SL. Hvorefter marken tiltrækker 2 små eller 1 mellem dyr. Vil man fortsat havde dyrene gående på sin mark næste spilgang, skal man indlevere en kornsæk til SL igen.

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

Destruerer mark

Det er muligt at ødelægge en mark så den ikke giver udbytte.

Man markerer, at marken er ødelagt ved, at tager de 4 hjørnepinde op af jorden. Er marken ødelagt kan den først give udbytte næste spilgang. Man kan derfor ikke reparere marken ved at stikke pindene i jorden igen.

Det tager 5 min at ødelægge en mark og det skal rollespilles. Hvis man er flere, tager det kortere tid. Bliver man afbrudt starter man forfra.

Når man har ødelagt en mark kontakter man SL.

Teksten angiver at dokumentet er skrevet på Elvisk og kan derfor kun læses af spillere der har evnen Læse/Skrive elvisk.

"Elvisk"

Læse/Skrive

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

De mulige skriftsprog er:



- ***Fælles Sproget***
- ***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.

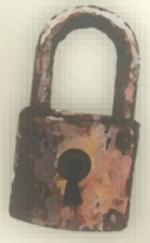
Krav: *I rollespillet vil der stå i toppen af højre hjørne, hvis en tekst er skrevet på andet end fælles sproget.*

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*** ***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

Smeden køber evnen Låsesmed og vælger at kunne lave en rød lås.
Det koster smeden 1 stjernesølv at lave sin lås og nøgle, begge markeret tydeligt med rød farve.

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

Minedrift

Evnen til at udvinde resurser og vedligeholde en mine.

Minedrift gør spilleren i stand til at mine ædle metaller, 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.





Rustningsbrug

Evnen til at bære og bruge rustning. Evnen gør brugeren i stand til at tage og bruge rustningen af de 4 typer som man kan vælge.

Har man ikke rustningsbrug må man ikke bære rustning.

Beskrivelse af let rustning – 4 RP



Let rustning er den mest simple form for beskyttelse og er nem at opnå.

Minimumskrav:

- *En udleveret farvet kofte fra arrangør*
- *Slagkofte*
- *Armskinner, benskinner eller skulderbeskyttelse*
- *Let hjelm eller hovedbeskyttelse*

Hvis man har en udleveret kofte og/eller mindst ét stykke synlig rustning, tæller det som let.

Formålet er, at næsten alle kan opnå let rustning uden stor investering.

Beskrivelse af mellem rustning – 7 RP



Mellem rustning er standarden for de fleste krigere.

Minimumskrav:

- *Ringbrynje alene*
- *Slagkofte + metal arm og metal benskinner*
- *Brystplade + armskinner eller benskinner*

Rustningen skal være tydelig.

Beskrivelse af tung rustning – 10 RP
Tung rustning er for den klart pansrede kriger.



Minimumskrav:

- *For at få tung rustning skal man have beskyttelse på krop, arme og ben.*
- *Samt mindst én af følgende:*
  - *Hjelm / hovedbeskyttelse*
  - *Skuldre i metal*
  - *Ringbrynje*

Størstedelen af rustningen skal fremstå som metal, ringbrynje eller hård plade – ikke kun læder eller stof.

Man skal tydeligt kunne se, at karakteren er tungt pansret fra afstand.

Beskrivelse af fuld plade – 10 RP + effekt
Fuldplade er den tungeste og sjældneste kategori.

Minimumskrav:

- *For at få Fuldplade skal din karakter være dækket af pladerustning på næsten hele kroppen:*
  - *Overkrop i plade*
  - *Arme i plade*
  - *Ben i plade*
  - *Skuldre i plade*



Hjelm er ikke et krav, men tæller med i helheds billedet

Mindst ca. 75 % af rustningen skal være plade, ikke ringbrynje eller læder.

Rustningen skal visuelt ligne en komplet ridderrustning og godkendes af SL/våbentjek.

Plastic rustning i flot kvalitet tæller, hvis godkendt af SL/våbentjek.

Fuldplade giver den særlige regel:

- *Alle slag fra våben tæller kun for 1 skade uanset hvor de rammer.*

Undtagen:

- *Flamme våben med påsat stof-flammer*
- *Markører (risposer)*
- *Pile*
- *Kastevåben*

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

*Et skjold beskytter **ikke** mod pege magi.*

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





Skoldbrug (Lille)
Evnen til at bruge en buckler eller et lille skjold.

Skjoldbrug (Stort)
Evnen til at bruge store skjolde.

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

Evnen reparerer 1 RP pr. niveau på 2 min. Altså tager det 2 min fra man begynder, til at reparationen tager effekt.

Det er et krav at man tydeligt forsøger enten at smede eller reparere rustningen. 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 i kamp.*

Udholdenhed
Denne evne tilføjer 1 LP til din karakter per niveau.

Urtesamling
*Evnen til at samle urter og svampe. Urter og svampe findes ofte ude i spilområdet, og må **kun** samles op hvis man har denne evne. Uden denne evne ligner urterne naturlige og uspiseligt skovgrønt.*

Urter og svampe bruges til Alkymi og kan ofte sælges i kroer og handelshuse.

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.

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.*

Våben evner

Knive

Evnen til at bruge kniv. Denne evne har alle karakterer gratis fra start.

Man kan ikke bruge 2 knive, eller en kniv kombineret med at andet våben, uden evnen kamp med 2 våben.

1-Håndsvåben

Evnen til at kæmpe med et 1-håndsvåben.

Sværd, køller, økser mm.

2-Håndsvåben

Evnen til at kæmpe med et 2-håndsvåben.

2-håndssværd, økser, store hamre, hellebarder m.m.

Altid 2 hænder på våbnet i kamp.

Spyd og stage

Evnen til at kæmpe med et spyd eller stagevåben.

Spyd og stage våben tæller ikke under knæet.

Altid 2 hænder på våbnet i kamp.

Flail

Evnen til at kæmpe med en flail. Må ikke være hjemmelavet eller ret lang i "kæden".

Bue

Evnen til at bruge bue.

***Husk**, en bue må trække MAX 30 pund.*

Kastevåben

*Evnen til at bruge kastevåben***.**

Kamp med 2 våben

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

Kræver evnen 1-håndsvåben og/eller flail.



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 man 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**.*

Bonk må ikke bruges i kamp.

Brandtale

*Man 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!"

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.

Lam sværd arm

Kræver man rammer en arm - kræver spyd eller flail

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

Mesterkast

Man er så præcis med sit kastevåben at, hvis man rammer med et kast, må man give effekten Smerte.

Krav: *Man skal råbe effekten SMERTE, idet man kaster.*

Mesterskud

Man er så præcis med sit sigte, at hvis man rammer med et kastevåben eller bueskud, må man give effekten Hold Person

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



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.***

Krav: *Kræver skjold, ikke lille skjold.*

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.

Krav: *Kan ikke bruges med tung rustning eller plade.*

Smerte Slag

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

Krav: *Man skal råbe effekten smerte, idet man rammer.*

Snigmord

Evnen til at snigmyrde andre. Udføres bagfra, ved at man forsigtigt bevæger kniven ind under armen i armhulen. Ser andre at man gør det, så ser de at man snigmyrder en person.



Lykkedes snigmordet går ofret direkte på 0 LP og RP og bliver ***hårdt såret****. Og mister samtidig hukommelsen de sidste* ***10 min****.*

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.*

Man kan kun snigmyrde med knive

Vindstød

Kræver evnen ***2-håndsvåben****.*

Krav: *Man skal råbe effekten* ***Vindstød****, idet man rammer enten en spiller eller et skjold.*