

REGELSÆTTET TIL RIPEN LIVEROLLESPILS
JUNIOR-SCENARIER



VERSION 1.2

Dette regelsæt er skabt på basis af regelsættet for Ripens junior-kampagne **Stenmarken**, fra 2014, lavet af Nickolaj Oksen, Ida Thomsen, Jonas Thiim og Niek Meffert.
Revideret og redigeret af Louise Helth & Henrik Helth, 2023.

Indholdsfortegnelse

Introduktion	3
Ordbog	3
Praktiske oplysninger	4
Hvor og hvordan	4
Når spillet er slut	4
Vigtigt	5
Husk	5
Bygninger og lejre	5
Regler for kamp	5
Følgende skal du kunne:	5
Våben	6
Rustning	6
Skade	6
Livspoint	7
Hvornår er man død?	7
Betydning af hændernes placering	7
Fangenskab	7
Racer	8
Mennesker	8
Gobliner	9
Hobbitter	10
Dværge	11
Elvere	12
Professioner & evner	13
Professioner	13
Evner	13
Magi	18
Artefakter	19
Ritualer	19

Introduktion

Velkommen til Ripen LiveRollespils junior scenarier.

LiveRollespil er et spil, og derfor er der også regler. Det er vigtigt at reglerne overholdes for at alle kan få en god rollespils-oplevelse. De almindelige regler finder du her, derudover findes der også regler for præster og magikere. Disse er det dog kun nødvendigt at læse, hvis du spiller en af disse professioner.

Vi i Ripen LiveRollespil glæder os til at se **dig** i skoven!

Ordbog

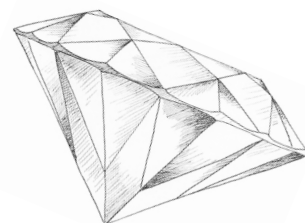
I rollespil er der mange ord som vi ikke bruger til hverdag. Derfor kan du herunder læse en forklaring på nogle af de ord, som du bliver mødt med her i regelsættet samt til scenarierne.

Scenariegruppen

Scenariegruppen er den gruppe mennesker som laver scenariet, og som du kan spørge om hjælp hvis du er i tvivl om noget. Scenariegruppen er tit tidsmæssigt presset, så derfor vil du til tider skulle vente på at kunne få hjælp. Det skal dog endelig ikke holde dig fra at spørge. Mellem scenarierne kan de kontaktes på: Junior@ripen.dk

Ædelsten

Til scenarierne er der forskellige kulørte sten i spil, som har en værdi. Dem kan du bruge til at købe ting, for eksempel mad på kroen, eller til at handle med andre spillere. Der er forskellige ting i spil, som skal bruges til at bygge eller skabe andre ting, og dem kan der handles med. **Man må ikke selv tage disse ting med hjemmefra, de skal udleveres af scenariegruppen.** Præster og Magikere skal tit bruge ædelsten, eller andre materialer til ritualer og magi.



Gyffer og artefakter

Disse er særlige og specielle ting som scenariegruppen har sat i spil. Det kan være et armbånd, en halskæde, en bog, en kande og lignende. Det er ting, der har en stor betydning og som er magiske. En magiker kan fortælle hvad en gyf kan, men som regel kan dens specielle evne kun bruges 3 gange til et scenarie. Et eksempel på et artefakt er den hellige gral, et ildsværd eller en livs-amulet.

Karakterark

Dit karakterark er et stykke papir hvorpå der står alle vigtige ting om din karakter. Der står hvad din rolle kan, hvor mange penge du har og meget mere. Det er scenariegruppen som har styr på dit karakter-ark som er digitalt, men du må gerne printe det og have det med dig ud i skoven.

Livspoint

Livspoint, også kaldet LP, er den mængde skade, du kan tage, før du falder besvimer om. Læs mere om det under *Regler for kamp*.

Evnepoint

Evnepoint, også kaldet EP, er de point man får til at lære nye evner for. Som ny spiller starter du med 2 EP. Det vil sige at du kan købe 2 evner til at starte med. Du optjener 1 EP pr. scenarie du deltager i, og kan derfor købe 1 ny evne, eller opgradere en eksisterende evne til et højere niveau, næste gang du kommer ud og spiller.

In-game

In-game er et ord der bruges om alt det der sker, eller er sket, inde i spillet.

Off-game

Off-game er et ord der bruges om alt hvad der ikke har noget med spillet at gøre. Hvis nogen siger off-game, så betyder det, at det der skal ske, eller det han snakker om, er noget der ikke har med spillet at gøre. Man kan **ikke** afbryde spillet ved at sige „*off-game det jeg gjorde, tæller ikke*“ eller „*off-game, hvor mange LP har du?*“, det vil vi ikke høre, mens spillet er i gang.

Briefing og debriefing

Når alt er stillet op og gjort klar til at scenariet kan gå i gang, holder scenariegruppen en kort briefing hvor de fortæller om hvad der er sket siden sidst. Når spillet til sidst er slut, holder scenariegruppen en kort debriefing, hvor der kan komme eventuelle praktiske informationer om næste spilgang.



Praktiske oplysninger

Hvor og hvordan

Du kommer ud til Tange Skov (Tangevej 122a i Ribe) kl. 10. I det røde hus, **Hytten**, skal du betale og tjekke ind, og der sidder scenariegruppen og hjælper dig med din rolle. Det er også her du skal have dine nye værdigenstande udleveret. Er du tilbagevendende spiller, så får du udleveret det som du afleverede sidste spilgang. Det er en klar fordel hvis du har overvejet hvad du gerne vil spille inden du møder op. Vi laver et digitalt karakterark til dig hvis du gerne vil beholde din karakter og udvikle på den gennem spilgangene.

Vi spiller kl cirka 11:30-15:00, eller omkring 16:00 i sommerhalvåret, med mindre andet bliver meldt ud, se vores Facebook side.

Når spillet er slut

Når spillet er slut, er det vigtigt at du deltager i scenariegruppens debriefing. Når den så er slut, vil vi gerne have at du hjælper til igen, med at pakke de ting vi har brugt og bære dem ned til **Hytten**. Det er vigtigt for os at alle hjælper til, og at alle får et ansvar for at det hele fungerer.

Vigtigt

Det er vigtigt at du får afleveret alle de ting fra scenariet som du har fået udleveret, lånt eller lejet. Det er ædelsten, gyffer, potions, skriftruller, låse, materialer, våben, udklædning, altså alle Ripens ting. De ting du afleverer bliver skrevet på dit karakterark, og så får du det igen hvis/når du kommer næste gang. Du må ikke tage det med hjem, for så forsvinder tingene, og så kommer scenariegruppen til at mangle dem til næste scenarie.

Husk

De voksne som befinder sig i skoven under scenariet, er der for at du skal få en god oplevelse, så hvis du er ked af noget, eller sur over noget, så kontakt én af dem. Selvom de måske ser farlige ud, så vil de gerne hjælpe. Hvis du inden scenariet gerne vil spørge om noget, eller høre om en rolle du gerne vil have, kan du skrive til scenariegruppen på Junior@ripen.dk, eller skrive til os på vores facebookside [Ripen Live Junior Rollespil](#).

Bygninger og lejre

Når du tjekker ind kan du bede om at få en plastiksæk udleveret, til at have dine personlige ting i hvis det regner. Husk at du ikke skal efterlade noget af værdi i skoven når du spiller, penge, mobiltelefon og lignende. Der bliver også sat forskellige telte op i skoven, som forestiller huse, templer, en kro osv. og som der foregår spil i og omkring. Disse forestiller rigtige huse og selv om du måske kan stikke en hånd ind under siden på teltet i virkeligheden, så kan du ikke i spillet. Hvis i

er en gruppe der gerne vil have jeres eget telt, så snak med scenariegruppen om det. Det kræver dog at man selv kan sætte teltet op, og pakker det ned igen når spillet er slut.

Regler for kamp

Selvom det er bløde våben vi leger med, så skal alle overholde disse regler, for ikke at nogen kommer til skade, eller bliver kede af det.

Det er strengt forbudt at slå folk i hovedet, på halsen, i skridtet, og at stikke med sit våben. Hvis det ved et uheld skulle ske at du rammer et af de forbudte steder, så hjælp ham eller hende op og **sig undskyld**. Det er ingen skam at opføre sig ordentligt over for sin fjende. Når man slår med et våben, så skal man ikke lægge alle kræfter i, men skal i stedet for slå forsigtigt, aldrig slå igennem. På den måde undgår vi en masse uheld, og at folk bliver kede af det.

Følgende skal du kunne:

1. Du må ikke skubbe eller slå med dit skjold.
2. Et skjold beskytter ikke mod magi.
3. Du må ikke slå eller sparke.
4. Du skal tydeligt vise at du er ramt - stønne, klage og holde dig på det ramte sted.
5. Når du er ramt så mange gange, at du kommer ned på 0 LP, skal du falde om og ligge helt stille. Du er besvimeret og kan ikke snakke med nogen.
6. Efter en kamp er du ikke på fuld LP med det samme. Du må finde en som kan helbrede dig, for eksempel en præst eller en der har førstehjælp.
7. Hvis du bliver uenig med nogen under en kamp, må I gå et andet sted hen og diskutere. Find helst en voksen der kan hjælpe jer.
8. Du skal ikke tælle hvor meget skade du giver til de andre, men kun hvor meget du selv er blevet ramt.
9. Du må aldrig snyde med dine LP. Når du er blevet ramt det antal gange du har LP, **så skal du lægge dig ned**.
10. Man slår ikke bare folk ihjel, heller ikke ens fjender, og heller ikke hvis de er sårede.
11. Har du fået fjenden ned at ligge, eller har fjenden overgivet sig, er kampen slut.
12. Når kampen er overstået, skal du give fjenden mulighed for at bringe de døde og sårede hjem, og du skal selv gøre det samme.
13. Angrib kun hvis du føler dig truet eller har en god grund til at slås.
14. Angrib aldrig nogen, som ikke har trukket sine våben.
15. Flygt hvis du kan. Der er ingen skam over at undgå kamp, så prøv ikke at spille helt.
16. Hvis nogen overgiver sig, så find en måde at bruge det på i spillet, lad være med at dræbe dem.
17. Respekter altid din modstander.

Vigtigt af alt skal du **tænke dig om**, man kommer langt med lidt sund fornuft.

Sidst, men ikke mindst, skal du huske at det kun er noget vi leger, og det er meningen, at vi alle skal have det sjovt. Så igen, hvis du har problemer, hent en voksen.

Våben

Hvis du medbringer et almindeligt våben, et sværd, stav, bue, dolk osv., så kan du automatisk bruge det i spillet. Det vil sige du ikke skal bruge EP på at købe en evne for at kunne bruge dit våben. Hvis du til gengæld vil kunne bruge mere specielle våben som kasteknive eller pistoler, skal du købe evnen.

Rustning

Hvis din karakter bærer rustning, blokerer den det første slag i en kamp, som du derved ikke tager skade af. Der er ingen forskel på hvor godt rustninger beskytter, med mindre du får andet at vide af scenariegruppen.

Skade

Alle våben skader 1 point når de rammer en person. I meget sjældne tilfælde kan der dog være et magisk våben, som kan give mere skade eller have en anden effekt, men de er meget sjældne, og de vil se meget særlige ud.

Der findes også magi, der giver skade, men hvor meget det giver i skade, vil blive sagt når det bliver brugt. For eksempel: „*magisk missil, 1 i skade!*“

Der er dog våben som ikke giver skade, men som får folk til at besvime. Det kaldes en **bonkkølle**. Det er lavet af en lille stofpose med blødt fyld, som eksempelvis vat. Se mere under evnen: **bonk**.

Livspoint

Livspoint, også forkortet til LP, viser hvor meget din karakter kan holde til. Alle spillere har et antal livspoint som fremgår under deres **race**. Livspoint er et udtryk for, hvor meget skade, du kan tage, inden du besvimer. Du skal selvfølgelig sørge for at tælle hvor mange gange du bliver ramt, og du kan jo, inden du mister alle dine LP, vælge at overgive dig, eller prøve at flygte.

Der er en evne der øger dit LP, så derfor kan du ikke vide, hvor meget liv din modstander har.

Hvornår er man død?

Du er ikke død selvom du kommer ned på 0 LP. Hvis du tager mere skade end du har LP, falder du besvimet om. Du bliver nu liggende og håber på, at der kommer en



præst, shaman eller en med førstehjælp forbi, som kan give dig 1 LP, eller mere, tilbage.

Hvis der ikke er nogen, der kommer og hjælper dig inden for omkring 10 minutter, bliver du nødt til at rejse dig, tage hænderne på hovedet og finde en fra scenariegruppen.

Du må ikke snakke med nogen mens du går med hænderne på hovedet, for det kan ødelægge indlevelsen i spillet for de andre. Gå i siden af stien og se ikke på nogen. Hvis en karakter dør tilstrækkeligt mange gange, kan scenariegruppen beslutte at spilleren skal lave en ny karakter.

Betydning af hændernes placering

Begge hænder eller én hånd fladt på hovedet, betyder at en spiller enten er død og på vej til scenariegruppen, eller er gået off-game. I nødstilfælde, hvis der er sket et eller andet, kan du også lægge begge hænder på, og gå off-game. Men det gælder ikke som en måde at komme ud af en knibe på. Kun hvis du er kommet til skade i virkeligheden, eller er blevet ked af det, og har brug for at få det hele lidt på afstand. Husk at du så kan snakke med en voksen.

Hænder/en hånd på hovedet, kan også betyde at personen benytter en evne eller en drik, der gør at vedkommende er usynlige. Usynlige folk kan ikke ses, og skal derfor også ignoreres.

Fangenskab

Man kan godt tage andre spillere til fange. Men en fange må aldrig holdes længere end én time! Og det er forbudt at binde nogen med reb. Man kan sige: "*Nu er du bundet*" og det er man så. Husk at det kun er en leg, og at vi alle sammen er der for at have det sjovt.



Racer

I de kendte verdener lever der fast 5 forskellige racer: Mennesker, dværge, hobbitter og gobliner, og elvere. Disse racer kan du læse om herunder.

Mennesker

Livspoint (LP)	3
Nævekamp	3
Max livspoint	5
Max nævekamp	5

Menneskene er den mest udbredte race i riget, man finder dem overalt. Menneskene er et meget alsidigt folkefærd, nogle vil hjælpe de andre og andre vil bare hjælpe sig selv. Menneskene er gode krigere, præster og tyve. Alt efter hvorfra mennesket kommer, ses han oftest i forskellige professioner. Folket fra den østlige del af riget er hovedsageligt bønder,



da denne del af landet er bakker med frodige dale. Fra den vestlige del, som er delen hvor hovedstaden ligger, kommer præsterne da det er her hvor det intellektuelle og kulturelle centrum er. Fra den nordlige og sydlige del af landet kommer enten tyve eller krigere. Krigere ses ofte i den nordlige halvdel hvor de forsvare kysten mod pirater og overnaturlige væsner fra havet, tyvene der kommer nordfra er enten undsluppet fra fængselsøerne, Jernøerne, eller også er det pirater der har droppet livet til søs. Tyvene samles i den sydlige del af landet, da dette er længst væk fra lovens lange arm, samtidig er der også den største koncentration af krigere her, da de forsvare landets grænser mod det utroligt krigshærgede og kaotiske land mod syd.

Udseende

Mennesker varierer meget i udseendet. En krigere bærer rustning, eller tøj som er rart at kæmpe i. En tyv bære tøj han kan bevæge og gemme sig i, og som man kan gemme ting i, en præst bære kutte og en bonde går ofte i bukser og skjorte.

Specielt

Ikke to mennesker er ens. Deres mangfoldighed er både deres styrke og deres svaghed.

Gobliner

Livspoint (LP)	3
Nævekamp	3
Max livspoint	4
Max nævekamp	5

Goblinerne er små væsner, der holder til i skoven i små huler, hvor de arbejder med deres luskede planer, brygger gifte eller hylder deres religion. Goblinerne har en stor indsigt i urter og svampe, som de bruger til at brygge potions og miksturer. De er lumske, utilregnelige og går ikke af vejen for at bruge beskidte tricks. Gobliner forstår sig ikke rigtigt på alt det der pjat med bøger og store, flotte ord, hvilket også er årsagen til at der ikke findes goblin magere eller præster. De kan bedre lide at finde på tingene som de kommer, og improvisere lidt med det hele, hvilket er en disciplin deres shamaner er stormestre i.



Udseende

Gobliner er små grønne væsner med lange næser. De klæder sig i naturens farver. Så hvis du vil spille goblin, skal du sminkes grøn.

Specielt

Mange ting kan siges om gobliner, ikke mange af disse ting er pæne! Men ingen kan dog benægte, at de forstår at bruge deres naturlige farve til deres fordel. Gobliner kan gemme sig bedre end nogen anden race, og starter derfor med evnen **blænde ind niveau 1**. Gobliner er ikke specielt kloge, så man har endnu ikke set en goblin, der kan enten læse eller skrive.

Hobbitter

Livspoint (LP):	3
Nævekamp:	2
Max livspoint:	5
Max nævekamp:	3

Hobbitterne i Stenmark er meget tæt knyttet til menneskene og gnomerne. Hobbitterne er et folkefærd, der elsker hygge, mad og alt andet, der kan gøre dagligdagen en smule mere farverig. Hobbitterne synes at menneskene er lidt for voldsomme med deres våben, at dværgene er lidt for gnavne, og elverne ikke ved, at man skal nyde livet.



Goblinerne og troldene derimod, kan jo slet ikke forstå livets virkelige værdier. Deres smagssans er tydeligt forstyrret! De skulle tage at gå tilbage til den grotte, hvor de sidder og spiser deres orme i, og lade et fredeligt folk som hobbitterne være. Langt de fleste hobbitter er glimrende tyve, da hobbitterne er et nysgerrigt folkefærd, og som er en smule fingernemme.

Udseende

Hobbitter er små buttede væsener og derfor skal du, hvis du vil spille hobbit, have en falsk mave af betydelig størrelse. Derudover har hobbitterne rødmossede kinder og evt. rød næse.

Specielt

Når en hobbit bliver skadet på den ene eller den anden måde, tyer den som oftest til trøstespisning, hvilket får den til at glemme, at det gør ondt. Dette betyder, at de kan helbrede 1 LP, når de spiser. Grundet hobbitternes fredelige natur, og tendens til at afgøre deres stridigheder med spisekonkurrencer, som hobbitterne jo er de mange verdners ubestridte mestre i, er hobbitter ikke ligefrem de største slagsbrødre. De har derfor 1 mindre i nævekamp end andre racer.

Dvæрге

Livspoint (LP):	4
Nævekamp:	3
Max livspoint:	6
Max nævekamp:	5

Dværgene har indtil for meget kort tid siden ikke været meget andet end en myte. Men legenderne fortæller, at de er de bedste smede, som verdenerne endnu har set, hvilket også har vist sig at være sandt. Legender siger at dværge kan blive flere hundrede år gamle, men om dette er sandt vides ikke, da dværgene holder deres viden tæt til kroppen.



Udseende

Dvæрге er kraftige af bygning og bærer altid et kraftigt fuldskæg. Kvinderne har som oftest kun store, buskede bakkenbarter eller et tykt overskæg. De går meget praktisk klædt, og går ikke meget op i hygiejne, og derfor er deres tøj ofte plettet af mudder, skidt og andet snavs. De blander gerne mange grove metaller, som for eksempel jern, messing m.m., ind i deres påklædning.

Specielt

Dvæрге er utroligt stædige af natur, hvilket har medført, at de er lidt langsommere til at acceptere nye idéer. De har en LP mere end alle andre racer, fordi de simpelthen er så stædige, at de nægter at dø.

Elvere

Livspoint (LP):	4
Nævekamp:	2
Max livspoint:	7
Max nævekamp:	4

Elverne er en race, der har eksisteret siden tidernes morgen. Det er en race, der ved deres unge alder stopper med at ældes i udseende, skønt de kan blive op til 3000 år gamle. Det er en meget stolt race, med mystiske traditioner og ældgammel viden. De har igennem mange århundreder majsommeligt indsamlet denne



viden, men er derfor også den førende race indenfor viden om magi. Grundet dette er elvere derfor også den race, som har flest magikere. Grundet elvernes lange liv, og deres dertilhørende store viden, føler de sig tit mere ophøjet end alle andre racer. De er altså et meget stolt folkefærd, og vil ikke ses ned på eller få deres ære tilsmudset. De har dog i de nyere tider bosat sig i harmoni med de andre racer i et samlet samfund. Elvere bliver set som unge voksne når de bliver 300 år gamle og fuldvoksne når de runder 600 år.

Udseende

Elvere har spidse ører

De stopper med at ældes når de når en alder af 300 år.

Specielt

Elvere er ikke de kraftigste af bygning, og foretrækker at løse konflikter med ord eller magi, derfor starter de med 1 lavere nævekamp end andre racer. Til trods for dette har de sunde og raske kroppe, og starter derfor med 1 LP mere end andre racer.

Mørkelver

Livspoint (LP):	5
Nævekamp:	1
Max livspoint:	8
Max nævekamp:	2

Baggrund

Mørkelverne er en race som kom til verden, efter hændelsen som markerede starten på den tredje æra P.S. (Post-Skyggehav)

Der er stadig ikke meget man ved om Mørkelverne, udover de er mystiske og hemmelighedsfulde. De kom pludseligt til, efter Det Store Skyggehav blev fjernet, hvor dette skabte små rifter imellem planerne, så nogle vil mene at de er skabt af skyggerne.

Nogle mener at de er folk som er fra hovedstaden, som er blevet genskabt gennem magi. Andre mener at de er onde væsner som er kravlet ud af sprækkerne efterladt af skyggerne.

Selve racen er meget mystiske og forsigtige, men samtidig mere barmhjertige end de fleste.

Udseende

Mørkelvere kan være forskellige i udseende. Nogle er lilla, nogle er blå, nogle er grå, men kendetegnet ved at det er mørke nuancer. Derudover kan de have sorte og hvide markeringer i ansigtet. Disse er meget forskellige, mens nogle er næsten hvide med kun sorte markeringer, andre kulsorte med hvide strejf. Deres hår kan variere i farve, alt efter hvor på planet de kommer fra.

Specielt

Man skal spørge en GM før man kan spille denne race.

Kan springe Blænde ind niv. 1 over, da skjuler sig bedre end de fleste da de er skabt af skyggerne

Professioner & evner

I dette afsnit kan man læse om de forskellige evner spillerne kan vælge imellem. Hvilke evner du vælger er helt op til dig selv og dette gør at du selv har mulighed for at designe din egen karakter fra bunden. Alle evnerne koster 1 EP, men ved nogle evner står der flere forskellige niveauer. Det betyder at du er nødt til at have niveau 1 før du kan købe det næste niveau. Til scenariet bruger vi den regel, at hvis en spiller bruger en evne, så betyder det at den spiller har evnen. Hvis du har en mistanke om at en anden spiller snyder, så sig det til scenariegruppen i stedet for den enkelte spiller og så skal vi nok undersøge sagen. Hvis du hører en evne eller magi bliver kastet, men du kommer i tvivl om det er dig den rammer, så spil som om du bliver ramt. Det er meget federe at spille med på at du bliver ramt af de forskellige evner, end at du lader være.

Professioner

Det er meget op til dig selv, hvilken profession/arbejde/funktion du gerne vil have. Du skal dog huske at sammensætte dine evner så de passer sammen med din profession og din race. Du må kombinere op til 2 professioner. Hvis man vil spille præst eller magiker skal man dog tale med scenariegruppen om det først.

Eksempler på professioner:

- | | | |
|-------------------|------------|-------------|
| - Skriver | - Tyv | - Kriger |
| - Handelsrejsende | - Præst | - Stifinder |
| - Barde/musiker | - Magiker | - Smed |
| - Jæger | - Alkymist | |

Evner

Livspoint

Denne evne giver dig +1 LP, og kan købes indtil maximum LP for din race er opnået.

Udholdenhed

Denne evne din fysik er så god, at du bliver immun over for gifte.

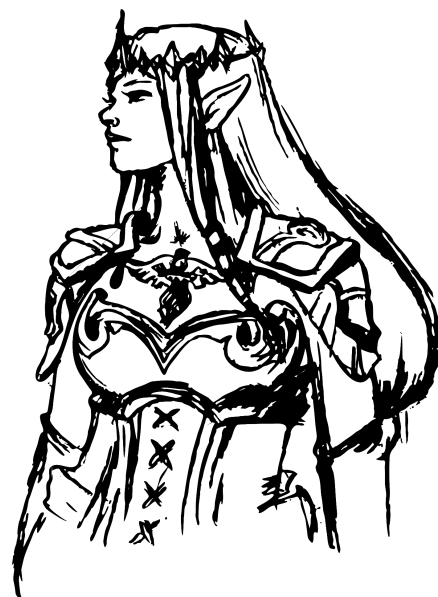
6. sans [3 niveauer]

Denne evne gør, at følgende evner ikke kan bruges på dig:

Niveau 1: rapseri, bonk, fælde niveau 1

Niveau 3: lommetyveri, dolke, fælde niveau 2

Niveau 3: fælde niveau 3



Bonk

Med denne evne kan du få en person til at besvime, ved at snige sig om bag ved personen uden at han/hun opdager det. Så kan du lægge din **godkendte** bonk kølle på skulderen og sige ”bonk”, herefter besvimer personen i 10 minutter, eller indtil han/hun bliver vækket.

Denne evne kan bruges **3** gange pr. scenarie.

Blænde ind [2 niveauer]

Denne evne gør, at du kan gøre dig usynlig i skoven, dette viser du ved at tage begge hænder på hovedet.

Niveau 1: For at bruge denne evne skal du stille dig i et buskads eller i skovkanten, og du må ikke bevæge dig, for så stopper usynligheden.

Dette niveau af evnen kan bruges **3** gange pr. scenarie.

Niveau 2: For at bruge denne evne skal du stå i et buskads eller i skoven. Du kan nu bevæge dig **langsomt** igennem skoven imens du er usynlig. Hvis du prøver at stjæle eller angribe nogen imens du bruger **blænde ind**, bliver du straks synlig igen.

Dette niveau af evnen kan bruges **4** gange pr. scenarie.

Rapseri:

Denne evne gør det muligt at stjæle fra en pung. Du skal røre pungen eller tasken i 15 sekunder. Og derefter hviske „*rapseri*” til personen. Du må nu tage taskens eller pungens indhold, dog ikke mere end du kan have i en hånd.

Denne evne kan bruges **3** gange pr. scenarie.

Lommetyveri

Krav: rapseri

Denne evne erstatter **rapseri**. Du skal røre pungen eller tasken i 10 sekunder. Og derefter hviske „*lommetyveri*” til personen. Du må nu tage taskens eller pungens indhold, dog ikke mere end hvad du kan have i en hånd.

Denne evne kan bruges **4** gange pr. scenarie.

Dirke låse [3 niveauer]

Med denne evne kan du dirke låse op. Jo højere niveau, desto bedre låse kan du dirke op. Du kan dirke alle låse op, der har samme niveau eller lavere end dit niveau i denne evne.

Dolke

Med denne evne kan du snige dig om bag en person og lægge din kniv under personens armhule og siger ”*dolke*”. Personen går ned på 0 LP og besvimer.

Denne evne kan bruges **2** gange pr. scenarie.

Spil

Med denne evne kan du bruge til at vinde et spil du er ved at spille. Under spillet kan man sige: “*Hov! Nu vandt jeg da vidst lige.*” og så vinder du, lige meget hvad, uanset spillets regler.

Denne evne kan bruges **3** gange pr. scenarie.

Bryggeri [3 niveauer]

Husk: Medbring selv flasker

Denne evne gør det muligt for dig at kunne brygge alt fra simple drikke, til mere komplicerede eliksirer, alt afhængigt af dit niveau. Hvis du blander ting sammen og lader som om du laver en drik, kan du komme forbi scenariegruppen og fortælle hvad du synes din drik skal gøre, som for eksempel:

Usynlighed - Du bliver usynlig i 10 minutter (ved at tage en hånd over hovedet), men du bliver synlig hvis du angriber nogen eller stjæler noget.

Helbrede - Den som drikker denne helbredende elixir får 2 LP tilbage.

Skadegift - Denne gift kan smøres på et våben, og gør at våbnet giver +1 i skade med det næste angreb.

Sovegift - Den som drikker denne gift falder i en dyb søvn i 2 minutter, men kan vækkes på normal vis.

Hvis din eliksir/drik/gift kunne noget ekstraordinært magisk, skal du lave den i samarbejde med en magiker eller præst.

Samle urter

Med denne evne kan du gå ud i skoven og samle urter. Det kræver, at du spiller på, at du leder efter urter i skovbunden i 15 min. Efterfølgende skal du så opsøge en fra scenariegruppen, der vil fortælle dig, hvad du har fundet, og hvor meget.

Vil du lede efter noget specifikt, virker det på samme måde, men personen fra scenariegruppen vil så fortælle dig, om du har fundet hvad du ledte efter.

Urterne kan for eksempel sælges til kroen, hvis der er tale om krydderier, måske bruges i bryggerens drikke, eller indgå i et magisk ritual.

Smede [3 niveauer, dværge kan lære evnen på niveau 4]

Med denne evne kan du smede våben og lave låse. Jo højere niveau, desto sværere er det at dirke dine låse op. Du kan, i samarbejde med en magiker eller præst, lave magiske genstande.

Mine efter metaller

Med denne evne kan du grave efter metaller i en mine. Det kræver, at du lader som om at du graver eller hakker efter metaller i en mine, samt at du befinder dig i et område som er godkendt som mine. Spørg et medlem af scenariegruppen hvis du ikke ved hvor det er. Efterfølgende skal du opsøge en fra scenariegruppen, der vil fortælle dig hvad du har gravet op.

Vil du lede efter noget bestemt, så virker det på samme måde, men personen fra scenariegruppen vil så fortælle dig, om du har fundet hvad du søgte.

Metaller kan for eksempel bruges til at smede våben eller bruges i bryggerens drikke.

Slibe våben

Krav: smede niveau 2

Med denne evne kan en smed sætte sig og slibe et våben i 10 minutter, hvorefter våbnet giver +1 i skade. Denne effekt virker kun på det første slag derefter.

Denne evne kan bruges **5** gange per scenarie.

Jagt

Med denne evne kan du gå på jagt og fange dyr. Du skal spille på, at du i 15 minutter jager et dyr, og efterfølgende kan du så opsøge et medlem af scenariegruppen for at få at vide, hvad du har fanget. Du kan ligeledes jage noget specifikt, og så få at vide om jagten var succesfuld eller ej ved et medlem af scenariegruppen.

Dyrene kan så sælges til for eksempel kroen for kød, skindet kan måske bruges til at lave magisk tøj, og knoglerne kan bruges til bryggerens drikke.

Lave fælder [3 niveauer]

Med denne evne kan du lave forskellige fælder. Det er op til dig selv, hvilke fælder du vil bygge. Når du har en ide til en fælde, går du op til scenariegruppen og får den godkendt.

Fiskeri

Med denne evne kan du fiske. Du skal spille på, at du i 15 min fisker i en sø, og efterfølgende kan du så opsøge en spil-leader ved hytten, og få at vide, hvad du har fanget. Du kan ligeledes fiske efter noget specifikt, og så få at vide om du har fanget dette.

Fiskene kan så sælges til for eksempel kroen, eller man kan bruge dele af fiskene i bryggerens drikke eller til magiske ritualer.

Musikkens bånd [3 niveauer]

Med denne evne kan du spille på et instrument i 20 sekunder, hvorefter de der lytter bliver tryllebundet.

Niveau 1: De som lytter til musikken bliver glade og godt tilpas.

Niveau 2: De som lytter bliver fanget af din musik og har ikke lyst til at kigge væk eller gå væk.

Niveau 3: De som hører din musik kan ikke angribe dig og vil beskytte dig fra farer, så længe du fortsætter med at spille.

Genkende dødsårsag

Denne evne gør det muligt at genkende dødsårsagen på en død person. Det foregår ved at du undersøger den døde i 5 minutter, hvorefter du finder ud af hvordan personen døde.

Førstehjælp

Ved at bruge 2 minutter på at forbinde en person kan du give dem 1 LP tilbage. En person kan kun blive forbundet af dig **2** gange pr. scenarie.

Du skal selv medbringe forbindinger, for uden forbindinger virker evnen ikke.

Forbedret førstehjælp

Krav: førstehjælp

Denne evne gør det muligt for personen at helbrede andre med forbindinger/salve/urter m.m. Du er nu bedre til at helbrede sår og skader ved forbindinger. Nu kan du blive ved med at forbinde en person, for på den måde at give det mere end 1 LP tilbage. For hvert minut du forbinder dem giver du dem 1 LP tilbage, det vil sige at du giver dem 3 LP tilbage hvis du står og forbinder dem i 3 minutter. En person kan nu blive forbundet af dig **3** gange pr. scenarie.

Læse/skrive

Denne evne gør dig i stand til at skrive og læse de forskellige sprog man kan møde til scenariet.

Nævekamp

Denne evne giver dig +1 til din nævekamp. Du kan vælge denne evne indtil du opnår det højeste niveau i nævekamp som din race tillader.

Paralyserende slag

Krav: nævekamp niveau 5

Med denne evne kan en spiller ramme sin modstander på vitale punkter og derved paralisere modstanderen. Evnen fungerer på den måde, at man lader som om man slår sin modstander og herefter siger "*paralyse slag, paralyse 30 sekunder.*"

Denne evne kan bruges **2** gange per scenarie.

Blodrus

Med denne evne kan du gå i en blodrus som giver +2 i nævekamp i 10 minutter, efter de 10 minutter er ovre bliver du fysisk udmattet og har -2 i nævekamp i 20 min. Evnen kan bruges **3** gange pr. scenarie.

Dygtig rustningsbrug

Denne evne gør, at du er bedre til at bruge din rustning til at beskytte dig. Du kan nu ignorere de 2 første slag du får i en kamp, så længe du har din rustning på.

Våbentræning - pistol

Med denne evne kan du bruge pistoler,

Våbentræning - kastevåben

Med denne evne kan du bruge kastevåben.

Skjoldtræning

Med denne evne kan man bære og bruge skjold.

Overlegent helbred:

Denne evne gør, at når du når ned på 0 LP og ligger og forbløder, så kan du i de næste 5 minutter vakle og bevæge dig *meget* langsomt hen til en læge eller præst. Hvis du ikke får lægehjælp inden for de 5 minutter, vil du falde om og fortsætte med at forbløde indtil du dør.

Magi

Verden er fyldt med mirakler og magi, her vil vi beskrive hvordan magien fungerer i spillet.

Hvis man ønsker at kunne magi skal man have tilladelse af scenariegruppen.

Når en magiker eller præst kaster en magi, vil han/hun altid fortælle hvad det er for en magi og hvor lang tid den virker. For eksempel hvis magikeren Erasmus kaster formularen paralyse, der varer i 2 minutter, på tyven Kimbo, skal han sige; „*paralyse, 2 minutter*”. Hvorefter tyven Kimbo skal stivne og stå helt stille i 2 minutter.

Hyppige effekter

Herunder finder du de mest almindelige effekter af magier, du vil møde i rollespillet.

Helbrede sår

Denne magi helbreder 1 LP på en såret spiller.

Frygt

Når man bliver ramt af denne magi, bliver man bange for den som kastede formularen. Man skal skynde sig at løbe væk fra personen.

Paralyse

Denne magi gør, at din krop begynder at stivne. Du skal nu stå helt stille, det vil sige at du ikke må bevæge dig, og du kan ikke snakke, men du kan stadig godt høre og se hvad der foregår omkring dig.

Skade

Mange forskellige formularer kan skade dig. Fælles for dem er at hvis du bliver ramt, så mister du LP.

F.eks. „Magisk Missil 1 i skade“.

Smerte

Denne type magi gør, at man får rigtig ondt over det hele. Man skal smide sig på jorden og jamre sig. Man kan ikke foretage sig andet så længe man er påvirket af formularen.

Jordskælv

Denne magi gør at jorden ryster så meget at du vælter, og først kan rejse dig op når formularen holder op.

Der findes også en lang række andre formularer, og hvis du bliver udsat for dem, vil den person som kaster magien fortælle dig hvad den går ud på, og hvor lang tid magien varer. Der er også personer der kan bruge magi eller evner så de bliver usynlige så du ikke kan se dem.

Hvis du ser en med én eller to hænder på hovedet, så kan du ikke se vedkommende, og så lader du selvfølgelig som om, at du ikke kan se ham/hende.

De folk som kan kaste en form for magi vil blive oplyst af scenariegruppen om hvordan deres magi virker.

Artefakter

Artefakter er særlige ting i spillet med mystiske egenskaber. Det kan være et armbånd, en halskæde, en bog, en kande og lignende. Det er ting, der har en stor betydning, og som er magiske. En troldmand eller en præst kan ofte fortælle, hvad et givent artefakt kan gøre.

Ritualer

Er troldmænd og præsternes måde at lave storslåede magiske ting. Når der foregår et ritual, er det næsten altid spændende at se på. Oftest vil personen der laver ritualet tegne mystiske symboler, bruge underlige ingredienser og materialer, samt sige mærkelige ting på hemmelige sprog. Hvem ved hvad der kan ske, når man leger med magien og guderne?



Noter

[illegible]

[illegible]

[illegible]

