

Magtspillet

Magtspillet	1
Vision	1
Ressource Områder	1
Hvordan udfordrer jeg en anden spiller?	2
Hvordan afvikles en dyst?	2
Hvad sker der hvis jeg udfordres men ikke er til stede?	2
Hvad får jeg ud af at deltage i magtkampe?	2
Ressource Udvinning	3
Mørkets indflydelse	4
Status og Magt	4
Faktioner	4

Vision

Magtspillet er et redskab til at skabe og afvikle magtkampe i Rohal. De fleste folk i Rohal støtter en af de 4 faktioner: Karun, Kestmark, Oldskoven eller Lykkejægerne. Spillerne indsamler i løbet af spillet indflydelsespoint til faktionerne. Disse tælles op når spillet slutter, og den faktion med flest point har vundet magten over Rohal næste spilgang.

Faktionen med magt over Rohal indfører sine egne regler, idealer og love i byen, og får råderet over byens redskaber. For eksempel regler for at benytte byens smedje. Magt indehaveren har også indflydelse over byens vagtværn.

Du kan støtte en faktion ved at kæmpe magtkampe om områderne nær Rohal.
Du kan også støtte en faktion når du indleverer flag fra skoven.

Ressource Områder

Skoven omkring Rohal er opdelt i ressource områder. Du kan tage kontrol over et område ved at udfordre personen, som har kontrol over området, til en dyst. Dysten er en kamp én mod én og vinderen tager kontrol over området. Har du ikke lyst til at kæmpe kan du vælge en forkæmper som kæmper kampen for dig.

Hvis et område ikke er under en anden spillers kontrol, kan du erklære at du tager kontrol over området og området vil derefter være under din kontrol indtil en anden spiller vinder over dig i en dyst.

Hvordan udfordrer jeg en anden spiller?

For at udfordre en anden spiller skal du finde spilleren i spillet og erklærer at du udfordrer personen. Spillerne udformer i fællesskab regler for dysten, men det er den udfordrede som i sidste ende bestemmer hvordan dysten skal afvikles. Dyste skal dog altid være fair.

Der vælges en eller flere dommere til at sikre at dysten afvikles som den skal. Det er tilladt at bruge dyste til at skabe sjovt rollespil. For eksempel kan man aftale at en af jer gerne må bestikke dommeren, for at skabe splid og intriger mellem jeres karakterer som i kan spille videre på i fremtiden.

Du kan dyste mod en anden spiller én gang hver spilgang.

Alle spillere kan udfordre spillere med kontrol over et område. Spillere uden kontrol over et område kan ikke udfordres.

Hvordan afvikles en dyst?

En dyst afvikles normalt i Rohals turneringsområde sammen med en dommer eller turneringsmester. Der kan på forhånd aftales regler sammen med dommeren. For eksempel hvor meget rustning og hvilke våben der skal kæmpes med - eller om dysten går ud på en fægteduel, kapløb, eller hvem der kan kaste byens ambolt længst. Efter dysten går spillerne i Karakterbiksen for at dokumentere resultatet af dysten.

Hvad sker der hvis jeg udfordres men ikke er til stede?

Er en spiller ikke til stede til en spilgang kan dens kontrol over et område stadig udfordres. I det tilfælde vælges en forkæmper som kæmper dysten for spilleren.

Det samme er tilfældet hvis en spiller ikke kan findes i spillet. Hvis en spiller er blevet udfordret og ikke har afviklet sin dyst 30 minutter før spilstop (kl 15:30) vil en forkæmper blive valgt til at kæmpe for den fraværende spiller.

Hvad får jeg ud af at deltage i magtkampe?

Vinder du en magtkamp, og dermed kontrollen over et område, får du ret til at opstille et banner i byen. For hvert området du har kontrol over ved spilstart og opstiller et banner for, får du 5 indflydelses point som du kan bruge i indflydelses spillet. Du kan i starten af hver spilgang også udvinde ressourcer fra de områder du har kontrol over.

Der gives yderligere 5 indflydelses point hver gang du forsvarer et område som er repræsenteret af et banner. Forsvarer du et område som ikke repræsenteres af et banner, får du 3 point. Man modtager ikke direkte point for at tage kontrol over en andens område.

Det er muligt at have kontrol over mere end ét område. I det tilfælde kan spilleren få 5 point for hvert område spilleren har et banner til. Har spilleren for eksempel 4 områder og 3 bannere i starten af spillet, vil spilleren modtage 15 point.

Hvis en forkæmper forsvaret et område for en anden person er det forkæmperen der modtager 3 indflydelsespoint.

Ressource Udvinning

Ressourcer kan udvindes fra ressourceområder omkring Rohal. For hvert område du har kontrol over fra sidste spilgang, kan du gå i Karakterbiksen og bede om at få udleveret de ressourcer din karakter har været i stand til at udvinde fra området den seneste måned. Mængden af ressourcer du udvinder er tilfældig, men forskellige områder egner sig bedre til bestemte ressourcer. Ressource udbyttet påvirkes også af hvor meget magt Mørket har over Rohal.

Ressourcer bliver hovedsageligt brugt af specialister. En smed bruger meget kul og malm, mens alkymister og læger ofte har brug for urter og svampe. Kroen køber gerne druer og korn. Mange specialister kan have brug for ressourcer, så det er altid en god idé at forsøge at sælge ressourcer til dem. Karavanen handler også med ressourcer.

Fælles for alle ressourceområder er chancen for at finde diverse handelsvarer. Handelsvarer dækker over tilfældige ting man kan finde når man udvinder ressourcer fra et område. De kan handles med i karavanen til andre ressourcer. Handelsvarer kan også bruges til at sænke prisen når man køber udstyrsevner.

Når ressourcer udvindes rulles en 100-sidet terning. Herunder er beskrevet chancerne for at få de forskellige ressourcer. Du kan for hvert ressourceområde du har kontrol over forsøge at udvinde én ressource.

Malm

1-20 = 0 malm
 21-60 = 1 malm.
 61-90 = 2 malm.
 91-100 = 3 malm.

Kul

1-20 = 0 kul
 21-60 = 1 kul.
 61-90 = 2 kul.
 91-100 = 3 kul.

Svovl:

1-60 chance for 0 svovl.
 61-90 chance for 1 svovl.
 91-100 chance for 2 svovl.

Urter

1-20 = 0 urter
 21-60 = 1 urte.
 61-90 = 2 urter.
 91-100 = 3 urter.

Svampe

1-20 = 0 svampe
 21-60 = 1 svamp.
 61-90 = 2 svampe.
 91-100 = 3 svampe.

Korn

1-20 = 0 korn
 21-60 = 1 korn.
 61-90 = 2 korn.
 10% chance for 3 korn.

Druer

1-20 = 0 druer
 21-60 = 1 drue.
 61-90 = 2 druer.
 91-100 = 3 druer.

Handelsvarer

60-100 = 1 handelsvare

Mørkets indflydelse

For hver indflydelsespoint i Mørket, mindskes udbytte chancerne med 1 procent.
 Hvis Mørket har 5 indflydelsespoint vil chancerne for malm for eksempel se således ud:

Malm

1-25 = 0 malm
 26-60 = 1 malm.
 66-90 = 2 malm.
 96-100 = 3 malm.

Status og Magt

At have mange bannere i Rohal betyder at man har kontrol over mange områder - Enten fordi man er en dygtig duelist, eller fordi man har dygtige folk til at kæmpe for sig. Helt naturligt giver det status og magt - Brug derfor mængden af bannere en person har, som en del af spillet. Diskuterer du med en person, kan mængden af bannere i har, have indflydelse på hvem der først bøjer sig. Har man færre bannere end den anden person, og stadig ikke villig til at opgive diskussionen, kan man måske eskalere og udfordre den mægtigere person til en dyst om et af personens områder.

Faktioner

Karun

En nation vest for Rohal. Landet er forholdsvist rigt og dets borgere nyder en høj levestandard. Med mindre man er bonde selvfølgelig. Så lever man af hvad end der er tilbage efter kongen har krævet sine skatter. Landet sætter bureaukrati højt og man forventes at følge loven og have rette dokumentation hvad end man foretager sig. Rohal er en af Karuns gamle handelsposter. Karuns nuværende konge er Wilhelm den 4.

Kestmark

Et barskt og krigerisk territorium nord for Rohal, kendt for frygtløse krigere og dets mange klaner. Klanerne har et dårligt forhold til Karun som følge af gamle krige. Klanerne regeres af Rådet hvor klanernes Råds mænd mødes for at diskutere politik og krig. Tidligere har mange ork klaner holdt til i Kestmark, men de øvrige klaner har for nyligt tvunget mange af landets orker ud af Kestmark.

Oldskoven

Oldskoven er en kæmpe ældgammel skov. Rohal ligger i udkanten af denne skov. I Oldskoven lever mange sagnomspundne væsner og udyr. Ingen opdagelsesrejsende kommer ud af skoven efter at have bevæget sig for langt ind. Bedst kendt af de væsner der bor i skoven er vildelver stammerne, hvis vogtere beskytter skovens grænser. Mange ork klaner holder også forholdsvist fredeligt til i Oldskoven.

Oldskoven er hjemsted for Vildmænd. Mennesker som har forvildet sig ind i Oldskoven og gennem generationer har formået at overleve. Disse vildmænd har mistet al sans for civilisation og tænker kun på overlevelse. De er utrolig farlige krigere og selv vildelvernes vogtere og orkerne forsøger at undgå konfrontation med vildmænd.

Lykkejægere

Lykkejægere, eventyrlystne, udskud, landevejsrøvere, pirater. Kært barn har mange navne. Lykkejægere er de som ikke tilslutter sig et lands love og grænser. De rejser rundt i søgen efter hvad end deres hjerte begærer. Om det er guld og grønne skove de søger eller ej, så er det vigtigste for en lykkejæger altid det samme. Frihed og selvophøjelse.

Mørket

Mørket er alt hvad der kryber i natten. Det er den kolde vind. Det er følelsen af at nogen holder øje med dig. Det er pesten som udrydder hele landsbyer. Mørket er det som vil gøre ondt mod alt der er godt og ødelægge alt der er skrøbeligt. Mørket har kun til formål at fortære verden.

Specielt for Mørket er at spillere ikke kan støtte Mørket direkte og point der går til Mørket ikke nulstilles efter hver spilgang. Mørket modtager og mister point alt efter hvad spillerne gør. Hver gang Mørket får point bliver tilværelsen i Rohal dårligere. Sygdom bryder ud oftere, ondsindede væsner trækkes til området, landet giver færre ressourcer og det bliver generelt sværere at være borger i Rohal. Det er kun spillernes gerninger som kan mindske Mørkets magt over Rohal. Det er blandt andet ved at udføre rensende ritualer, holde kriminalitet nede og gøre gode gerninger i stedet for onde gerninger.

Mørket kan ikke vinde kontrollen over Rohal.

Hvis du som spiller gør en gerning som du synes er specielt god eller ond kan du gå i Karakterboksen og fortælle om gerningen, og dermed påvirke Mørkets magt i Rohal.