

Grundreglerne

Offgame, Ingame & Meta-gaming	1
Offgame	1
Ingame	2
Meta-gaming	2
Start Evner	2
Udstyr	3
Sikkerhedsregler for våben	4
Kamp	6
Rustning	8
Karakterdrab	8
Regler for tyveri i spillet	9
Fælder	10
Låse & Nøgler	11
Runesten	12
Miksturer	15
Sygdomme	15
Talismaner	16
Flag I Området	16

Offgame, Ingame & Meta-gaming

Offgame

Bruges til at beskrive ting som ikke er en del af spillet. Det kan for eksempel være en taske som ikke er en del af spillet, din mobiltelefon, eller dig selv, hvis du har brug for at træde ud af spillet. Dette kaldes også at "gå offgame".

Offgame kan også referere til samtaler som ikke foregår i spillet eller ikke hører til under spillet.

Hånd-på-hoved reglen. Når du går offgame vises ved at du lægger en hånd på dit hoved. På den måde kan alle se at du ikke længere er en del af spillet, og de derfor skal give dig plads.

Til Staden ved Søen går man Ingame direkte efter briefing. Det er derefter ikke tilladt at snakke om offgame ting før der bliver råbt spilstop. Der er dog nogle undtagelser til denne regel.

Kommer du, eller en anden deltager, til skade er det selvfølgelig tilladt at gå offgame. Det gælder også hvis man ved uheld rammer en anden deltager i hoved eller skridt under en kamp. Vi forventer at spillerne går hurtigt offgame og sikrer sig personen ikke er kommet til skade.

Hvis du, eller en anden deltager, har problemer (Det kan for eksempel være en ung spiller der er blevet væk fra sin værge), så er det ok at gå offgame og hjælpe. Find en arrangør hvis der er problemer.

Der kan forekomme andre situationer hvor man er nødt til at gå offgame. I de tilfælde skal man gå væk fra andre spillere, og tale stille og roligt, så det ikke forstyrrer spillet. Det er for eksempel hvis man har spørgsmål til reglerne.

Er du nogensinde i tvivl kan du få hjælp i karakterbiksen. Karakterbiksen er et offgame område inde i byen. Her må du ikke slås eller stjæle fra andre spillere - Gå derfor ikke hen til karakterbiksen under kamp.

Ingame

Ingame er det modsatte af offgame. Alt som er en del af spillet er ingame. For eksempel når du spiller din rolle bruger du din rolles ingame navn, betaler med ingame spilpenge, og opfører dig som din rolle vil opføre sig i spillet.

Meta-gaming

Meta-gaming er når du tager offgame information og bruger det ingame, måske til din egen fordel. Meta-gaming er i langt de fleste tilfælde en dårlig ting, fordi spillere kan misbruge information de har udenfor spillet til at opnå ting inde i spillet, som ellers ikke ville være muligt.

Et eksempel på meta-gaming er hvis du uden for spillet har fundet ud af hvem der har en magisk genstand, og røver personen på baggrund af den information, selvom din rolle ingame ikke vidste hvem der havde den magiske genstand.

Nogle gange er meta-gaming tilladt, hvis det bruges til at skabe sjove og spændende situationer i spillet, som gør spillet sjovere for alle.

Start Evner

Når du laver en karakter til Staden ved Søen skal du vælge 1 start evne.

Du har følgende valgmuligheder:

Lærd

Hvis du er Lærd betyder det du er uddannet. Du kan læse og skrive, lave komplicerede matematiske udregninger, og er generelt ret klog. Uden evnen kan du kun læse meget dårligt, udføre meget simpelt matematik, og du kan måske stave til dit navn. Det er nødvendigt at være Lærd for at føre et regnskab eller skrive breve.

Udholdenhed

Du er sund og ved godt fysisk helbred, og derfor kan du udholde lidt flere tæsk før du bliver ukampdygtigt. Din karakter har +1 max HP.

Uden denne start evne har du 3 HP.

Spiritualitet

Dit sind er i balance og du har bedre kontrol over din indre energi. Din karakter har +1 max MP.

Uden denne start evne har du 1 MP.

Styrke

Du er stærk nok til at bære tung rustning med lethed. Du kan bære så meget rustning du vil, og der er ingen øvre grænse for hvor mange rustningspoint du kan have. Hvis du hjælper med at løfte tunge flag (flag det kræver flere personer at løfte) tæller du som 2 personer.

Uden denne start evne kan du maksimalt have 3 rustningspoint, og du tæller som 1 person når du hjælper med at løfte tunge ting.

Rigdom

Du er velstående. Måske du er succesfuld forretningsmand eller adelig. Du starter spillet med 10 ekstra guldmønter eller Rigsdaler.

Uden denne start evne får du 3 Rigsdaler eller guldmønter når du laver din karakter.

Udstyr

Der findes udstyr i spillet som kan give adgang til specielle evner når din rolle er i besiddelse af det. Medmindre andet er nævnt, er det ikke tilladt at medbringe dette udstyr og udstyr der giver evner skal derfor anskaffes gennem spillet. Dette gælder naturligvis ikke dit eget personlige udstyr som våben og kostume. Herunder er en liste over udstyr som er omfattet af disse regler..

Forbinding

Med en forbinding kan du hjælpe en hårdt såret person, og bringe personen fra 0 HP til 1 HP. Førstehjælp kræver at personen ligger på en bære. Bærer kan findes i byens lazaret. Efter et minut eller to har den sårede 1 HP og forbindingen kan fjernes og bruges på en anden person.

Evnen kan kun bruges på personer med 0 HP.

Kan stjæles.

Forklædning

Med Forklædning kan du skjule din identitet. Forklædningen symboliseres med en hvid maske. Når du har masken på, er du forklædt.

En forklædt person kan kun beskrives ved brug af synlige race-træk, tøj farve, eller unikke symboler på tøjet. Meget simpelt sagt, skal du lade som om en forklædt person er helt ukendt for dig.

Den hvide maske er din forklædning. Det vil sige hvis din maske er synlig og for eksempel hænger fra dit bælte, kan andre se du er i besiddelse af forklædning, og bruge den information i spillet.

Kun hvide masker tæller som forklædning. Det vil sige at masker i andre farver ikke tæller som forklædning.

Kan stjæles.

Dirkesæt

Med de rette redskaber kan du åbne type 1 og type 2 hængelåse. For at dirke en lås op skal du lade som om du bruger dit dirkesæt i 30 sekunder, hvorefter du kan åbne låsen.

Kan stjæles.

Krudtvåben

Med krudtvåben (Attrap pistoler og geværer) kan du affyre patroner som du anskaffer igennem spillet. Med en pakke patroner kan du få udleveret 3 skud til dit krudtvåben. Krudtvåben giver altid 3 skade og skader rustning.

Du skal selv medbringe krudtvåben. Medbringer du dit eget krudt skal det afleveres i karakterbiksen ved checkin, for derefter at blive udleveret når du får adgang til patroner under spillet. Foreningen indkøber knaldhætter og hunderpropper til krudtvåben, så det er ikke nødvendigt at medbringe egen krudt.

Krudtvåben er speciel udstyr kun brugt af Karun og Perleørerne og kan ikke bruges af Oldskoven og Kestmark.

Sikkerhedsregler for våben

Alle våben skal altid godkendes ved sikkerhedstjek inden spillets start - Hver spilgang.

Hvis et våben ikke bliver godkendt må det ikke bruges til Staden ved Søen.

Afviste våben skal lægges til side, og må under ingen omstændigheder tages i brug under spillet.

Et våben der er blevet godkendt én gang, er ikke automatisk godkendt næste gang. Det er vigtigt alle våben altid bliver sikkerhedsgodkendt.

Hvis en deltager bruger våben der ikke har været gennem sikkerhedstjek eller som er blevet kasseret ved sikkerhedstjek, vil det resultere i umiddelbar bortvisning..

Et våben kan blive afvist af forskellige grunde. Typisk bliver våben afvist fordi de er for hårde eller udgør en sikkerhedsrisiko.

Hjemmelavede våben (På nær pile) kan godkendes til Staden ved Søen, men sidder kernen løs, eller er der revner i skummet vil våben blive afvist. Dette gælder også købte våben.

Våben solgt fra Netto, Fætter BR, og andre ikke-specialbutikker, er sjældent egnede til liverollespil (På trods af butikkens marketing). Disse våben kan blive afvist selvom de er sprit nye. Dette skyldes den lave kvalitet af materialer og konstruktion, som ofte resulterer i at våbnet går i stykker først gang det er i brug.

Sikkerhedstjekkets primære formål er at kassere våben *inden* de går i stykker og udgør en sikkerhedsrisiko. Derfor vil dårligt konstruerede våben blive afvist med det samme.

Der må kun stikkes med våben der har godkendt spids-sikring. Dette gælder alle våben - Hvis du er i tvivl, så spørg ved sikkerhedstjek.

Skjolde skal som minimum have kanter polstret med læder eller skum. Dette er for at undgå at gøre skade på våben når de rammer skjoldets kant.

Det er ikke tilladt at skubbe med skjolde eller bruge skjolde som våben - Heller ikke skjolde lavet af skum.

Stage-våben (Spyd, for eksempel) skal have polstring 30 cm ned af skaftet - Gerne mere. Vi ser også gerne at bagenden er polstret, da bagenden af stagevåben kan blive slået ind i spillere der står bag dig.

Slag-våben (Økser og køller) skal have polstring langs hele skaftet.

Kaste-våben må ikke indeholde en hård kerne, men må gerne vægtes med for eksempel risposer inde i våbnet.

Buer må maksimalt trække 30 pund.

Buer må kun spændes fuldt ud hvis hensigten er at skyde en pil så langt som buen kan.

Spillere som skyder på modstandere tættere på skal spænde deres bue mindre.

Bueskytter som gentagende gange skyder med fuld kraft mod spillere der står tæt på, kan risikere at få frataget sig retten til at bruge buer.

Er du i tvivl kan du spørge ved sikkerhedstjek.

Hjemmelavede pile er ikke tilladte. Du skal således investere i sikkerhedspile for at kunne benytte din bue til Staden ved Søen.

Det er under kamp ikke tilladt at gribe fast i andre spilleres våben.

Kamp

Hver spiller har HP (Helbredspoint) som bestemmer hvornår man er ukampdygtig. Man har som udgangspunkt 3 HP. men det er muligt at nogle spillere har flere HP. Det er op til hver enkelt spiller at holde styr på sine egne HP, og hvor meget skade man har taget. Du skal ikke tælle andres HP.

I nogle tilfælde har spillere også RP (Rustningspoint). RP repræsenterer den fysiske beskyttelse du bærer på kroppen i form af slagkofte, læderrustning, ringbrynje, eller pladerustning.

Til sidst er der "Mana skjold" som er en effekt givet af Skjold runestenen. Mana skjold gør at dine mana point fungerer som HP så længe du bærer skjold runen om din hals.

Når du tager skade trækker du først point fra dine mana point (Hvis du har mana skjold), derefter dine RP, og når du ikke har flere RP trækker du point fra dine HP.

Du tager forskellig skade alt efter hvor du bliver ramt på kroppen. Hoved og skridt er forbudt at slå efter, og derfor tager du ikke skade af at blive ramt der.

På arme og ben (Inklusiv hænder og fødder) tager du 1 skade, og på overkroppen tager du 3 i skade.

Buer og kastevåben:

Buer og kastevåben fungerer på samme måde som andre våben. 1 skade hvis du bliver ramt i arme eller ben, 3 skade hvis du bliver ramt i overkroppen. Skjolde kan blokere buer og kastevåben.

Krudtvåben:

Krudtvåben (atrap pistoler og geværer der bruger krudt til at sige bang) har deres egne regler.

For at give skade med krudtvåben skal du sigte på en spiller og vente til du får øjenkontakt med spilleren, og derefter skyde. Hvis der kommer et bang er spilleren ramt. Hvis der ikke kommer et bang gik våbnet ikke af, og spilleren har ikke taget skade.

Man skal have øjenkontakt for at sikre at den der bliver skudt efter, er klar over det.

Krudtvåben giver 3 i skade, og du bør selvfølgelig spille på at du bliver skudt.

Hvis du vil skyde en person der ikke har opmærksomhed på dig, må du gerne råbe efter personen for at få personens opmærksomhed, så personen ved du skyder efter den. Du kan ikke skyde en person der ikke er opmærksom på den bliver skudt.

Man bliver ikke immun overfor krudtvåben ved at kigge væk fra en person som forsøger at skyde dig.

Hvis der bliver skudt ind i en gruppe, så antag at det er dig der bliver skudt efter (Måske der skydes med spredhagl?).

Skjolde har ingen effekt mod krudtvåben.

Voodoo dukker

I spillet findes der Åndemagere. Disse åndemagere bruger voodoo dukker til at gøre skade på andre. Voodoo dukker fungerer lidt som krudtvåben, i det at de også kræver øjenkontakt for at virke. De siger dog ikke bang, men virker ved at åndemageren knækker dukken. Når dukken knækkes bliver alle knogler i din krop knust og du går på 0 HP, ligegyldigt hvor meget rustning og HP du har. Din rustning tager ikke skade.

Destruktiv magi:

Kampmagere har som de eneste i spillet evnen til at kaste destruktiv magi i form af risposer eller andre godkendte kasteskyts. Destruktiv magi giver 3 skade hvorend du bliver ramt. Destruktiv magi kan ikke pareres med våben eller skjolde. Hvis dit våben eller skjold bliver ramt af destruktiv magi tager du 3 i skade.

0 HP:

Når du har mistet alle dine HP er du ikke død, men hårdt såret og ukampdygtig. Som hårdt såret er du ikke i stand til at kæmpe videre (Du er simpelthen for svag til at slå hårdt nok til at gøre skade).

Når du tager skade eller er hårdt såret skal du spille på det - Det vil sige at lade som om et slag gør ondt når du bliver ramt, og halte, eller måske skribe af smerte, når du er hårdt såret. Du kan alternativt vælge at spille bevidstløs hvis du bliver træt af at lade som om du er i smerte. Det er fedt at spille på sine skader, så bare giv den gas!

Når du er hårdt såret må du gerne bevæge dig haltende væk fra kampen - især hvis du befinder dig et sted hvor du er i vejen for de der stadig kæmper.

Du kan ikke løbe eller bruge noget af dit udstyr (For eksempel forbindinger) når du er på 0 HP. Du kan heller ikke bruge runesten. Du kan godt drikke en mikstur når du er på 0 HP.

Hvis ingen helbreder dig når kampen er overstået, kan du halte væk i smerte i et forsøg på at finde en læge. Indtil du modtager førstehjælp eller anden lægehjælp er du ikke i stand til at kæmpe eller bruge udstyr.

Hvis en spiller vil kæmpe mod dig mens du er hårdt såret skal du smide dine våben fra dig, falde til jorden eller på anden måde vise spilleren at du ikke er i stand til at kæmpe.

Slag i hoved og skridt er forbudt.

Trommeslag er forbudt.

Trommeslag er et udtryk for når man slår en modstander meget hurtigt, uden at trække sit våben tilbage.

Da våben til liverollespil er meget lette kan man nærmest lave en trommehvirvel på sin modstander og slå mange gang meget hurtigt. Det er ikke hensigtsmæssigt, og derfor må spillere ignorere skade fra trommeslag.

At blive ramt af to våben på samme tid er ikke trommeslag.

At råbe "Død!", "Du snyder!", eller lignende er forbudt - Og ret træls at høre på. Kun spilleren selv ved hvor mange HP og RP de har, så du kan ikke vide om der bliver snydt. Hvis du tror en spiller snyder, kan du gøre spilleren opmærksom på det stille og roligt efter kampen, eller kontakte en arrangør.

Hvis du oplever en spiller slår meget hårdt, eller kæmper på en farlig måde, bør du gøre vedkommende opmærksom på det, og tage kontakt til en arrangør hvis problemet ikke løser sig. Bryder en spiller bevidst vores sikkerhedsregler skal du tage kontakt til en arrangør med det samme. Brud på sikkerhedsregler kan føre til bortvisning.

Rustning

Rustning er beskyttelse i form af enten slagkøfte, tykt læder, ringbrynje, eller pladerustning. Alt efter hvor meget, og hvilken type rustning du bærer, får du et antal rustningspoint (RP) ved Check-in. Du skal dog være opmærksom på du som standard maksimalt kan have 3 RP. Hvis du vil have mere end 3 RP skal du have evnen "Styrke".

Vi anbefaler at man anskaffer sig et kostume inden man køber rustning.

Et basis kostume er en in-game trøje (Kofte, tunika, eller våbenslag), og ingame bukser (Neutrale bukser der ikke er denim eller kunststof, og ikke har logoer på sig). Et basis-kostume kan syes rigtig billigt af gamle lagener. Genbrugsbutikker er også en god mulighed. Foreningen har kostumer til rådighed som kan lånes eller købes efter aftale.

Rustning skal være lavet af nogenlunde realistiske materialer. Rustning lavet af pap, plastik, latex, hønsenet, aluminium, og andre firnurlige materialer, tæller ikke som rustning, og du vil blive bedt om ikke at have det på under spillet.

Læder rustning skal være cirka 3mm tykt.

Ringbrynje må ikke være lavet i aluminium.

Pladerustning må ikke være så tyndt at det kan anses som blik (Hvis det med lethed kan bøjes er det for tyndt).

Det er personen der står ved sikkerhedstjek der bestemmer hvor mange RP du har. Du kan forvente at der gives forskellig mængde RP for det samme udstyr fra gang til gang, alt efter hvem der står for sikkerhedstjek.

Når du har været i kamp og du har mistet dine RP skal du gå til en smed som kan reparere din rustning. Alternativt findes der runesten som kan reparere rustning på magisk vis. Indtil dette er gjort har din rustning ingen effekt.

Karakterdrab

Til Staden ved Søen kan det forekomme at karakterer bliver slået ihjel. At blive karakterdræbt er ikke det samme som at tabe en kamp (Husk, når du er på 0 HP er du hårdt såret og ukampdygtig, men ikke død). Hvis du bliver karakterdræbt er din karakter død, og du skal lave en ny karakter.

Det er ikke alle der synes det er sjovt at få deres karakter slået ihjel, og derfor har vi et system til at fortælle vores deltagere hvornår en karakter må dræbes.

Den første måde en karakter kan dræbes på, er hvis der på byens opslagstavle, er udstedt en dusør på karakteren som siger "Død eller levende" - Det betyder karakteren må dræbes i spillet. Hvis du dræber en karakter i spillet, skal det gøres klart og tydeligt at du dræber karakteren. Lav en høj og klar udmelding om at du vil dræbe personen inden du slår karakteren ihjel. Alternativt kan du fange personen levende og bringe ham til byen hvor der kan afholdes en retssag.

Henrettelse er en anden måde karakterer kan blive dræbt på. Hvis en karakter har begået voldsomme forbrydelser kan en dommer dømme karakteren til døden, hvorefter der vil blive foretaget en offentlig henrettelse.

Hvis du spiller en rolle som du synes vil være sjov at få slået ihjel, skal du aftale det med en arrangør inden spillet starter. På den måde kan vi sætte en dusør eller retssag op til at slå karakteren ihjel. En karakter kan ikke dræbes uden spilleren selv er med på idéen.

Det er tilladt at aftale med andre spillere at de skal slå din karakter ihjel. Hvis din karakter dør kan du lave en ny i Karakterbiksen. Din gamle karakter kan begraves og få en gravsten i byen med karakterens navn og en lille historie om hvordan karakteren døde. Alle byens gravstene er tidligere roller som er døde i spillet.

Regler for tyveri i spillet

Det er til Staden ved Søen kun tilladt at stjæle spilgenstande fra andre spillere.

Spilgenstande inkluderer:

- Spilpenge
- Runesten
- Talismaner
- Ressourcer
- Miksturer
- Nøgler & Låse
- Meteorit fragmenter
- In-game papire (Ikke karakterark)
- og andre genstande der er sat i spil af arrangørerne.

Tyveri af mobiler, rigtige penge, rigtige nøgler, og andre private ejendele såsom kostumedele eller våben er strengt forbudt. Det er ligeledes forbudt at stjæle fra tasker der ikke er en del af spillet. **Spilgenstande må ikke opbevares i offgame tasker eller gemmes i skoven.** Gemmer du spilgenstande væk anses det som snyd. Du skal i stedet anskaffe en lås i spillet, for at låse dine spilgenstande sikkert væk.

Vi fraråder at spillere efterlader værdigenstande i skoven.

Finder du tabte ting i skoven bør du aflevere dem i Karakterbiksen.

Du må gerne åbne ingame tasker og kister og stjæle spilgensande fra dem. Sidder der en ingame lås på en taske eller kiste, kan du ikke åbne den uden de rette redskaber.

Du må ikke flytte på andres tasker og kister.

Karavanen og banken har specielle regler for røveri.

Røver du karavanen, kroen eller banken får du det vi kalder et "Røverkort" - Et røverkort er et blåt papkort som repræsenterer dit udbytte. Du kan i karakterbiksen indlevere røverkortet

og få de spilgestande udleveret som du har røvet - indtil da kan røverkortet stjæles fra dig som alle andre spilgenstande.

Husk altid at passe på andres ting. Når du kigger i andres tasker og kister bør du altid være forsigtig. Ødelægger du andre spilleres ejendele er det dit ansvar at erstatte dem.

I langt de fleste tilfælde vil ingame tyveri ske på personer der er ukampdygtig. Når du stjæler fra en ukampdygtig person skal du fortælle at du berøver dem, og de skal efter 10-20 sekunder fremvise **alle** ingame spilgenstande som kan røves. Det er nu op til røveren at beslutte hvor meget der skal røves. **Det er aldrig muligt at røve de sidste 5 rigsdaler/mønter.** Vi gennemsøger ikke personer rigtig i spillet, så for at simulere at ofret har gemt lidt penge som røveren ikke kan finde, må de sidste 5 Rigsdaler eller mønter ikke stjæles.

Der findes to genstande som kan stoppe et røveri. Det ene er fælder.

Den anden genstand er skygge runesten. Hvis en spiller har en skygge runesten om halsen kan du kun se skygge runestenen og ingen andre genstande. Du kan dermed kun stjæle skygge runestenen.

Du bør ikke stjæle skygge runestenen og vende tilbage kort tid efter for at stjæle resten af værdierne. Din rolle så kun skygge runestenen og antager derfor at der ikke er mere at komme efter.

Mikstur flasker er privat ejendom, men anses som spilgenstande der kan stjæles i spillet. Mikstur flasker skal afleveres tilbage til ejeren i løbet af spillet, eller til arrangørerne ved Check-out.

Hvis du får lov at stjæle en spillers private udstyr er det dit ansvar at aflevere det tilbage til ejeren.

Efter spilstop afholdes Check-out hvor spillere aflevere alle deres spilgenstande tilbage.

Fælder

Fælder er mekaniske opfindelser designet til at gøre skade på de som udløser dem. I Rohal vælger mange at lægge fælder i deres tasker og kister, for at beskytte deres formue mod tyve.

Disse fælder repræsenteres med røde stykker papir, som du kan risikere at finde i en kiste, eller få stukket i hånden hvis du forsøger at stjæle fra en anden spiller. Så snart du ser det røde stykke papir er fælden udløst.

Når du udløser en fælde skal du læse på den røde seddel og vælge én af de 3 negative effekter, som er beskrevet på sedlen. Din rolle bliver med det samme påvirket af effekten du har valgt. Det kan for eksempel være at du bliver blind eller tager 3 HP i skade.

Hvis du finder en fælde i en kiste eller får en fælde af en anden spiller du er i gang med at røve, betyder det at dit røveri mislykkedes. Altså må du ikke stjæle noget fra kisten hvor du fandt fælden eller fra personen der gav dig fælden.

Fælder virker kun én gang. Efter du har valgt en negativ effekt at spille på, rykker du sedlen i to stykker eller ligger den hen i karakterbiksen. Smid den i en skraldespand eller læg den i Karakterbiksen.

Hvis i er flere om at røve en kiste eller person skal i alle vælge en effekt fra fælden. I må gerne vælge den samme effekt. Hvis i står inden for rækkevidde af kisten eller personen når fælden udløses betyder det i alle bliver ramt af fælden. Hvis man vil undgå at blive ramt af en fælde skal man stå på afstand inden fælden bliver fundet. Det er sjovere at spille på en fælde, end at diskutere om man stod tæt nok på til at blive påvirket af fælden. Her gælder det om at være gode rollespillere i stedet for at være grådige.

Hvis du selv har lagt en fælde et sted, udløses den ikke når du finder den. Vær opmærksom på at det ikke er nok kun at vide fælden er der. Hvis du ikke selv har lagt fælden udløses den når den bliver fundet - Også hvis det er en ven du har bedt om at finde noget i din taske.

Fælder kan laves af smede. De kan engang imellem købes af karavanen eller findes som en del af skattene i området.

Der findes også fælder i skoven (Røde flag). Disse er anderledes fra fælderne beskrevet i kapitlet her. For at lære mere om røde flag skal du læse kapitlet om flag.

Låse & Nøgler

I spillet findes der låse som bruges til at passe på spil genstande. Typisk vil låse være bundet rundt om en taske eller kiste med et stykke snor. Det betyder beholderen er låst, og du ikke kan åbne beholderen.

Låse har enten 1, 2, 3 eller 4 prikker på bagsiden. Dette viser låsens styrke og hvilke nøgler der passer til de forskellige låse. Hvis en nøgle har ligesom mange prikker som en lås, betyder det at de passer sammen.

Har du ikke en nøgle som passer til låsen, er der andre måder hvorpå låsen kan åbnes.

En type 1/2 lås med 1 eller 2 prikker kan åbnes med et dirkesæt, brydes op af en smed, eller åbnes med en bestemt magisk runesten.

En type 3 lås med 3 prikker er lidt stærkere og kan ikke dirkes op. Den kan stadig brydes op af en smed eller åbnes med en bestemt runesten.

Type 4 låse med 4 prikker er de stærkeste i spillet og kan ikke dirkes op, eller brydes op af en smed. De kan kun åbnes med en nøgle der passer eller en bestemt runesten.

Låse som brydes op af en smed ødelægges og kan ikke genbruges.
Låse og nøgler kan laves af en smed og nogle gange købes af karavanen.

Runesten

Runesten besidder magiske kræfter som kan benyttes af bæreren. Bag på hver runesten er der en mærkat med runestenens magi, og ID. Har runestenen ikke en mærkat betyder det at runestenen ikke er "vågen". For at vække en runesten skal man sige runestenens navn til den. (For eksempel "Val")

Det anbefales at du læser de udvidet beskrivelser af igennem på forhånd, da de ikke står skrevet på runestenene.

Hvis der står "passiv" på runestenens mærkat betyder det at magien altid er i effekt så længe du bærer runestenen om halsen. Passive runesten virker kun når de bæres om halsen, men bruger ikke mana - Med undtagelse af "Mana skjold".

Hvis der står "Kontakt" på mærkaten, betyder det runestenen skal være i kontakt med personen du vil bruge den på - Der er ingen måder hvorpå magi fra runesten kan bruges på afstand.

Når du vil bruge en runesten på en person, skal du lægge din hånd med runestenen på personen og sige "Magus" efterfulgt af runestenens navn. For eksempel "Magus Val" - Dette fortæller personen at du nu er ved at kaste en magi, og personen skal derfor vente, og give dig tid til at forklare hvad det er for en magi du bruger. Sørg altid for spilleren forstår magien du har kastet, inden du fortsætter spillet.

"Kontakt" magier koster altid 1 mana at bruge, hver gang du vil bruge dem. Det vil sige lænke runestenens magi koster 1 mana point hver gang du vil låse, **eller** åbne en persons hænder. En helbredende rune koster 1 mana point hver gang du vil helbrede 1 HP, og lappende runesten koster 1 mana point for hvert RP du vil lappe.

Når du laver din karakter har du 1 mana point. Du kan øge dine mana point ved at vælge start evnen Spiritualitet. Der er måder i spillet hvorpå du kan øge mængden af mana point du har hver spilgang.

Du starter hver spilgang med alle dine mana point. Når du i spillet løber tør for mana point kan du genvinde dem på forskellige måder.

Vi lader det være op til spillerne at efterforske hvordan dette gøres.

ID nummeret bruges af Karakterbiksen til at holde styr på hvem der har hvilke runesten.

Navn: **Helbredende Rune**

Magi: Helbreder 1 HP.

Kontakt.

ID: 1.1

Navn: **Livs Rune**

Magi: Bæreren har +(1) max HP.

Passiv.

ID: 2.1

Navn: **Mana Rune**

Magi: Giver brugeren +(1) max mana.

Passiv.

ID: 3.1

Navn: **Skjold Rune**

Magi: Giver bæreren Mana Skjold.

Passiv.

ID: 4

Udvidet beskrivelse: Når Skjold runen bæres om halsen bruges dit mana som et magisk skjold der absorberer skade før RP og HP. Når du løber tør for mana tager du skade som normalt.

Navn: **Forstenings Rune**

Magi: Forstener en person så længe du har fysisk kontakt med den.

Kontakt.

ID: 5

Udvidet beskrivelse: Som forstenet kan du hverken bevæge dig eller tale. Effekten ophæves så snart personen flytter sin hånd fra dig.

Navn: **Kurerende Rune**

Magi: Kurerer 1 effekt.

Kontakt.

ID: 6.1

Navn: **Sandheds Rune**

Magi: Personen skal tale sandt så længe du har fysisk kontakt med den.

Kontakt.

ID: 7

Navn: **Nøgle Rune**

Magi: Åbner 1 lås.

Kontakt.

ID: 8

Navn: **Seer Rune**

Magi: Afslører effekter.

Kontakt.

ID: 9

Udvidet beskrivelse: Personen skal fortælle dig alle de effekter den har. For eksempel hukommelsestab, blindhed, osv.

Navn: **Hukommelses Rune**

Magi: Fjerner 1 minde.

Kontakt.

ID: 10.1

Udvidet beskrivelse: Du kan ikke fjerne evner (For eksempel at tale, læse eller bevæge sig). Kun ting personen har oplevet, eller detaljer som personen ved, kan fjernes. For eksempel hvordan du ser ud, eller at du lige har berøvet personen.

Navn: **Blindheds Rune**

Magi: Gør blind.

Kontakt.

ID: 11

Udvidet beskrivelse: Offeret skal lade som om det ikke kan se. Det er ikke nødvendigt at lukke øjnene (Vi vil ikke have nogen der falder og kommer til skade).

Navn: **Stumheds Rune**

Magi: Gør stum.

Kontakt.

ID: 12

Udvidet beskrivelse: Offeret må ikke snakke. Man må gerne lave mumle lyde, men ingen forståelige ord.

Navn: **Lænke Rune**

Magi: Hænder låses sammen.

Kontakt.

ID: 13

Udvidet beskrivelse: Efter 10 minutter er det frivilligt om man fortsat vil spille på at have låste hænder. Aftal det med spilleren når magien kastes, hvor længe man er villig til at have hænderne låst.

Lænke runer fungerer som håndjern. Fold personens hænder sammen, placer lænke runen på hænderne og sig "Lås", og runen låser personens hænder til hinanden. Placer runen på personens hænder igen og sig "lås op", og hænderne løsner sig. Hænder der er låst med magi kan ikke skæres op eller destrueres, da magien der holder hænderne samlet, også holder hænderne hele.

Hænderne kan ikke samle ting op når de er låst, men man kan godt låse en ting fast i hænderne så personen ikke kan give slip, hvis de holder tingen inden hænderne låses. (For eksempel et sværd, eller penge)

Navn: **Styrke Rune**

Magi: Bæreren har "Styrke".

Passiv.

ID: 14

Udvidet beskrivelse: "Styrke" er en evne der giver karakteren mulighed for at have mere end 3 RP.

Navn: **Skygge Rune**

Magi: Skjuler alle andre genstande på personen.

Passiv.

ID: 15

Udvidet beskrivelse: En skygge rune skjuler alle andre værdier på personen fra dit sind. Det betyder hvis du prøver at berøve en person som har en skygge rune om halsen, kan du ikke se hans penge, runesten, osv. Du kan kun se skygge runen, og det er den eneste af værdierne du kan stjæle.

Efter skygge runen bliver fjernet fra personen, virker dens effekt stadig i 10 minutter. Du kan altså ikke vende tilbage 2 minutter senere for at berøve resten af værdierne. Ligeledes kan du heller ikke fortælle dine venner om værdierne for at få dem til at røve personen for dig.

Navn: **Lappe Rune**

Magi: Reparerer 1 RP.

Kontakt.

ID: 16.1

Miksturer

I spillet findes der alkymister som er i stand til at brygge miksturer.

Miksturer har mange forskellige effekter, men man kan ikke vide hvad en mikstur gør, før man har drukket den. Kun alkymisten der har brygget miksturen, ved hvilken effekt miksturen har, inden den er blevet drukket.

På miksturen skal der sidde en lille foldet lap papir, som du skal folde ud og læse, **efter** du har drukket miksturen.

Derpå står der hvilken effekt miksturen har på dig.

Miksturer er spilgenstande og kan stjæles i spillet. Mikstur flasker skal afleveres tilbage i løbet af spillet eller ved Check-out.

Du skal være opmærksom på at miksturer er lavet af andre spillere. Hvis du har allergier bør du ikke drikke miksturer. Du bør i stedet hælde miksturen ud på jorden, og derefter læse hvilken effekt miksturen har på dig, ligesom hvis du havde drukket den.

Vi anbefaler alkymister bruger frugtfarve i deres miksturer for at give dem et specielt udseende. Brug vand og bland krydderier i for at give en interessant smag.

Sygdomme

Du kan i spillet risikere at blive smittet med en sygdom. Dette sker hvis du modtager et smittekort, enten af karakterbiksen eller af en anden spiller. Modtager du et smittekort er du smittet. På kortet vil der stå sygdommens navn og nogle symptomer du kan spille på. At være smittet har ikke andre effekter på nuværende tidspunkt. Du skal altså blot spille på symptomerne den spilgang du modtager smittekortet.

Du kan opsøge en læge og forsøge at blive kureret med det samme. Du må fortælle lægen hvilke symptomer du har, men ikke direkte vise kortet til lægen. Lægen skal forsøge at helbrede dig ved at se på dine symptomer og gætte hvilken sygdom det er. Hvis lægen gætter rigtigt skal du vise lægen dit sygdomskort. Det er muligt at diagnosticere og helbrede dig selv hvis du har den rigtige lægejournal og gør som der står skrevet.

Bliver du ikke kureret inden spilstop skal du tjekke dit smittekort ud under Check-out.

Næste spilgang vil du modtage et sygdomskort. Dette betyder du er syg og sygdommen nu påvirker din rolle negativt. Det kan for eksempel være at du er fysisk svækket og derfor er ukampdygtigt.

Som syg vil du også modtage smittekort som du kan give til andre spillere i bestemte situationer, og dermed sprede sygdommen til spillere som kommer tæt på dig.

Sygdomme kan variere meget og det er derfor en god idé at spørge i karakterbiksen hvis du er i tvivl om hvordan sygdomme virker.

Husk at sygdomme er til for at skabe sjovt spil. Du kan variere hvor meget du vil spille på en sygdoms symptomer, men du skal altid følge de negative effekter som sygdomme giver dig.

Talismaner

Talismaner er medaljoner i læder. De er bladformede og rødbrune med indgraverede symboler.

Vulpius Melchiors talismaner er designet til, at hjælpe ham med at finde de dokumenter han altid lige står og mangler, men de sjæle som bruges til at skabe talismanerne gør også, at de har deres egen vilje. Det bliver hurtigt svært at holde styr på dem alle sammen, når de kan forsvinde ud i intetheden og trylle sig frem igen et andet sted. I det mindste holder de sig typisk til områder hvor Vulpius har været tidligere - det inkluderer Rohal.

Talismaner har indbygget tyverisikring. De binder sig til den person der bærer dem om halsen og kun hvis personen frivilligt tager dem af kan de gives til en anden person. Talismaner som bæres om halsen kan dermed ikke stjæles.

Talismaner kan indleveres i Karakterbiksen for at få information om ting i spillet du vil vide mere om. Nogle gange vil du få et dokument med information. Andre gange modtager du informationen mundtligt. Du kan bruge talismaner til at få information om næsten alt i spillet.

Flag I Området

I spillet kan du finde små flag cirka 20cm i højden. Disse små flag repræsenterer skatte som er i området. Flagene har forskellige farver alt efter hvad de repræsenterer. Ens for alle flag er dog at de giver indflydelsespoint når de indleveres i Karakterbiksen. Læs Magt Kompendiet for at lære mere om hvad indflydelsespoint bruges til.

Blå Flag

Disse skatte kan være gemte tyvekoster, tabte mønter, efterladte ting fra et slag eller noget helt fjerde. Når du finder et blå flag må du samle det op og tage det med ind i Karakterbiksen hvor du får udleveret den skat flaget repræsenterer. Blå flag er spil genstande og må stjæles fra andre spillere. Blå flag er små skatte og du kan med lethed bære så mange du vil.

Røde Flag

Røde flag er skatte hvor der er lagt fælder ved. Disse flag virker ligesom blå flag, men når de trækkes op af jorden udløses fælden og din rolle bliver påvirket af en negativ effekt. Dette indikeres med et stikord som står på den nederste del af flaget du trak op af jorden. Når først flaget er trukket op af jorden må du ikke ombestemme dig, så overvej nøje om du tør tage chancen inden du tager flaget.

Når flaget er rykket op og du ved hvilken effekt din rolle er udsat for, kan du i Karakterbiksen bytte flaget til en skat.

Røde flag er spil genstande og må stjæles fra andre spillere. Fælden aktiveres ikke når flaget stjæles fra en anden spiller.

Grønne Flag

Der findes grønne ressourceflag. Disse repræsenterer enten ressourcer som kan findes i skoven (Små grønne flag) eller kasser med ressourcer som karavanen har tabt på vejen (Store grønne flag). For at bære disse flag skal man være flere personer. Mængden af personer indikeres med tændstikmænd tegnet på flaget.

Man kan vælge at åbne karavanens tabte kasse selv og tage alle ressourcerne. Dette gøres ved at indlevere flaget i Karakterbiksen. Dette giver jer 5 indflydelsespoint, men jeres selvished giver også Mørket 5 indflydelsespoint.

Indleveres karavanens kasse til karavanen får i ikke nogen af ressourcerne i kassen, men der gives ofte en god findeløn. I modtager stadig 5 indflydelsespoint, og for jeres gode gerning mister Mørket 5 indflydelsespoint.

Du kan læse mere om ressourcer og hvad de bruges til i Ressource Kompendiet.