

Racerne

Mennesker

Mennesker i vores rollespil lever som vi selv gjorde i middelalderen. Dog med den væsentlig forskel, at denne verden er magisk og den er befolket af mange racer.

Mennesker kan være civiliseret og bo i huse og bygge store byer eller være primitive og barbariske og bo i stammer i ødemarken, eller midt imellem.

Sminkekrav: Ingen

Elvere

Elverne er en fantastisk race med spidse øre og lang levetid. Elverne bor i skoven og lever i pagt med naturen. De har et roligt sind, og en fredelig livsfilosofi. Elverne finder de kortlevede racer noget temperamentsfulde og vilde, men elverne forsøger så vidt muligt ikke at blive blandet ind i de andres stridigheder.

Sminkekrav: Som elver skal du have spidse latexører og elver-optegnelser.

Sortelvere

Sortelvere, er elvere, der er født om natten. Derfor kaldes de også for natelvere. Disse elvere er frygtet af de andre racer, da de har en tendens til at blive tiltrukket af den mørke magi. For at undgå sortelvernes tiltrækning af "Mørket", bliver sortelverbørn ofte forkælet og opvartet af deres forældre. Sortelvere tiltrukket af "Mørket" søger ofte hinanden og danne deres egne samfund. Mange sortelvere ser kvinder som overlegne, fordi de skaber liv, når de føder børn. Derfor er det tit kvinderne der bestemmer blandt sortelverne.

Sminkekrav: Sorte spidse latexøre og sminkes sort i ansigtet og hænderne.

Dværge

Dværge små og tykke. De er de fødte håndværkere og dygtige smede. De er stædige, arbejdsomme, stærke og næsten utrættelige. De er altid meget stolte af deres håndværk og bedrifter og tåler ikke at blive gjort til grin. De elsker ædelsten og guld.

Sminkekrav: Skæg og/eller paryk (eller malet skæg) og gerne pude på maven.

Orker

Orker er en af de mest frygtede racer. De er store, hensynsløse, krigeriske og meget stærke. Orker bor i primitive stammer, der kun har én regel: Den stærkeste ork bestemmer. Deres medfødte styrke gør dem til de fødte krigere. Derfor har orker 3 KP.

Sminkekrav: Grøn eller brun maling i ansigt + hænder. Ork-optegnelser.

Gobliner

Gobliner er orkernes små nysgerrige fætre. De er spinkle, spidsnæsede og meget snu. Gobliner er intelligente, eller rettere; de er meget mere snu end orkerne. De har tendens til at styre orkerne og sætte dem til alt det hårde arbejde som de ikke selv gider at tage sig af, blandt andet kamp.

Sminkekrav: Spids latexnæse, spidse latexører, grøn sminke og goblin-optegnelser.

Bergtusser

Bergtusser er små forskræmte væsner der trisser rundt omkring. Uheldigvis er de meget nysgerrige, hvilket gør at de meget ofte ender steder hvor de slet ikke er modige nok til at være. Den eneste race bergtusser ikke frygter, er elvere. Hvis nogen kommer en bergtusse for nær, besvimer den af skræk. Når en bergtusse besvimer, bliver den til sten og bliver immun for alt magi og skade.

Sminkekrav: Brun/beskidt i ansigt. Pjusket hår og tøj. **OBS:** Må/kan ikke slås!

Eventyrriidernes basisregler til rollespil



Spilleregler

Ethvert rollespil har brug for spilleregler. Dette er et sæt simple regler til korte rollespil. Reglerne giver os mulighed for at være en anden end vi er til daglig. Med dem kan vi slås med drabelige våben, med lethed bære en såret fjende, bruge farlige gifte og have seje eventyrlige evner. Ja – sågar magi er muligt!

Spilmester. En Spilmester er ham/hende som bestemmer spillets historie og plot samt godkender våben og sætter monstre og magiske ting i spil. Du skal altid gå til Spilmesteren hvis du har regel-spørgsmål, hvis der sker snyd eller andet. Spilmesteren starter og slutter spillet ved at samle alle spillere til en **briefing**. Her bliver spillets grundhistorie fortalt.

Rollekort

Med dette regelsystem følger også rollekort. Når du skal spille rollespil skal du først vælge en race. Du kan læse beskrivelser af racerne her i hæftet. Når du har valgt hvilken race du vil spille skal du skrive følgende på kortet:

Dit rigtige navn

Dit rollenavn

Dit hold

Rollenavn: Dit rollenavn må aldrig være dit eget navn, men det skal være noget fantasifyldt og eventyrligt. Du kan få hjælp af Spilmesteren til at finde på dit rollenavn.

Valg af Evner: Du har 2 evnepoint. Dvs. at du må sætte 2 krydser på rollekortet, og så har din rolle de evner som du har valgt. Bemærk at der er 4 evner der kræver at du sætter 2 krydser/point for at du kan få den.

Ingame / offgame: En vigtig grundregel er at du skal **SPILLE** din rolle. Du skal tale som din rolle, skuespille din rolle og bruge ord som din rolle ville bruge. Er du din rolle og spiller godt, er du det, der hedder ingame. Hvis du taler om moderne ting, eller bruger dine holdkammeraters rigtige navne, i stedet for deres rollenavne, så taler du offgame, og det er dårligt spil. Det er vigtigt at du er 100% din rolle hele spillet igennem.

Mur / Bygning: En mur kan i rollespil være symboliseret på mange forskellige måder. Det kan være grene lagt på jorden, eller snor spændt ud mellem grene eller pinde stukket i jorden, eller en plastik teltvæg. Fælles for dem alle, hvad enten der er tale om en rigtig massiv mur eller en symbolsk mur, er at du ikke kan gå igennem dem. Døren markeres ved at stikke to pinde i jorden og sætte en pind eller snor imellem. Skal man ind i en bygning skal det være igennem døren.

Søgereglen: Enhver i spillet, kan gennemsøge døde eller bevidstløse personer. Vil du søge en person, skal du røre ved den kropsdæl, du vil søge, og tæller langsomt til 30. Imens lader du som om, du gennemroder lommerne. Derefter beder du spilleren om at udlevere de spilgenstande han/hun har på pågældende kropsdæl. Kun spilgenstande udleveres, ikke private ejendele. Du skal tælle til 30 ved hver kropsdæl du søger.

Kampregler: Undervejs i spillet kan der opstå kamp. De drabelige kampe udkæmpes med bløde ufarlige skumgummi-våben. Alle skumgummi-våben bliver testet af en våbenkontrol inden spillet, for at sikre, at de er bløde nok. Du kæmper på normal vis med dit skumgummi-våben. Du må ikke slå hårdt på din modstander. Det er strengt forbudt at slå i hovedet eller i skridtet. Bliver du ramt af et slag, tager du ét kropspoint i skade.

Våben i rollespil: Alle roller kan bruge sværd, økse, kniv eller stav. Skal du bruge bue & pil, skjold eller andet, skal du have særlig tilladelse.

KP: Kropspoint (KP) fortæller, hvor mange gange du kan tåle at blive ramt af et våben. Alle roller starter med 2 eller 3 KP, men kan få flere i form af at tage rustning på, eller ved at vælge evnen *Udholdenhed*. Uanset om du bliver ramt på arm, ben eller krop tæller du skade fra dine KP. Slag i hovedet og skridt er forbudt i spillet og tæller ikke som skade.

Pile (hvis brugt i spillet) giver 5 KP i skade

Av! Jeg blev ramt! Når du bliver ramt af et rollespilsvåben, så skal du skuespille at det gør ondt. Du skal skrigе og spille såret. Tage dig til armen eller halte på benet.

Såret: Når din rolle er på 0 KP, er din rolle såret og du falder omkuld på jorden, men er dog ikke død. Som såret kan du ikke kæmpe eller bruge dine evner. Du må til gengæld gerne råbe og skrigе om hjælp. Kun hvis du bliver helbredt og kommer op på minimum 1 KP, kan du igen gå, kæmpe og bruge dine evner.

Død/ dødsrallen: Er din rolle såret i mere end 10 min. og/eller får du yderligere 3 KP i skade er du døende og skal lave en dødsrallen. En dødsrallen går ud på, at du raller og skrigе og piver højt i 30 sekunder, herefter er din rolle er helt **død**. Under din dødsrallen er det sidste chance for en helbreder at redde din rolle.

Sjælevandring: Er din rolle død eller er du på anden måde ikke med i spillet viser du det ved at *Sjælevandre*. Det gør du ved at gå stille, med begge dine hænder på hovedet. Som *Sjælevandrer* kan/må du ikke blande dig i spillet. Du eksisterer ikke for de andre roller.

Genoplivning: Er du død så skal du *Sjælevandre* til en præst eller til spilmesteren. Disse kan, med magi, bringe din rolle tilbage til livet igen. Efter en genoplivning har din rolle *Sortsind* og du kan ikke slås eller bruge dine evner i 10 min.

Taget til fange: Det er tilladt tage fanger. Har du fanget en fjende levende, kan du holde vedkommende som fange på ubestemt tid. Du skal selvfølgelig behandle din fange godt og byde på vand og drikke. Hvis du vil binde din fange, må det kun være med symbolsk binding.

Symbolsk binding: Betyder at du ganske forsigtigt binder din fange symbolsk. Du må aldrig binde rigtigt. Det skal nemlig til enhver tid være muligt for den tilfangetagne spiller at få hænderne fri i nødstilfælde.

Henrettelsesreglen: Er en person tydeligt pacificeret, (bevidstløs, død, eller bundet) kan du påføre vedkommende en direkte død. Dette sker ved, at du fører en rollespilskniv, forsigtigt og symbolsk hen over halsen på den pacificerede. Ofret ryger, uanset kropspoint, direkte på -3 KP og dør efter få sekunder.

Bære person: Din rolle er stærk og kan med lethed bære andre. Du berør en pacificeret person og siger: "Bære person" herefter rejser vedkommende sig op, lægger armen over din skulder og lader som om at han/hun bliver båret af dig. Du kan kun bære én person ad gangen.

Gift: Din rolle kan blive forgiftet i spillet. Sødemiddel er symbol for sovegift. Drikker du noget MEGET sødt, så skal du falde om og 'sove' i 10 min. Du kan vækkes af få påført skade / smerte.

Salt er symbol for dødsgift = dødsrallen. Spiser du noget MEGET salt, skal du lave dødsrallen i 60 sek. og så er din rolle død.

Magi: Der findes magi i rollespil. Men det er sjældent noget du starter med. Spilmesteren fortæller hvis noget er magisk i spillet, eller hvis nogen kan kaste trylleformularer. Regler for magiske genstande kan også stå på et lille rødt eller hvid pap-kort som du får udleveret.

Evner i rollespillet til 1 kryds/ point.

Bonk: Din rolle kan med en kort kølle, eller bagenden af sit sværd, slå et offer forsigtigt på skulderen og sige "Bonk" Ofret skal falde bevidstløs og LYDLØST om på jorden og skal spille bevidstløs i 10 min.

Lommetyveri: Din rolle kan stjæle fra andres lommer og tasker. Du prikker til en person og siger "Lommetyveri" og må du tage hvad du kan have i én hånd af mønter og spilgenstande.

Rigdom: Din rolle har en rig familie. Har du denne evne får din rolle ekstra spilpenge, når spillet begynder og du har mulighed for at købe ting af andre, ved f.eks. at bruge gældsbreve, eller ved at love tjenester til gengæld.

Rustningsbruger: Din rolle er trænet i at bære rustning. Rustningen giver alt efter typen ekstra KP. Læder giver 1 KP, ringbrynje giver 2 KP og metalplade giver 3 KP.

Evner i rollespillet til 2 kryds/ point.

Helbrede: Din rolle er trænet i lægekunst. Med en forbinding kan du helbrede 2 KP skade på en såret. Forbindingen skal sidde på i min. 10 min.

Giftkyndig: Gør at din rolle kan fremstille farlige gifte som får ofret til at blive meget syg og falder i søvn / besvimer. Som symbol på en ikke-dødelig gift bruger vi *sødemiddel*. Drikker/spiser du noget, der smager overdrevent meget sødt, så er du blevet forgiftet og skal falde i søvn.

Rygstikker: Din rolle er trænet i beskidte knøb og feje angreb. Du laver et rygstik ved at snige dig ubemærket op til en modstander og stikke vedkommende, enten i maven eller i ryggen med en kniv. Du hvisker "rygstik" til ofret. Han/hun får 5 KP i skade og falder skrigende omkuld.

Udholdenhed: Gør din rolle mere udholden i kamp. Har du denne evne har din rolle +2 KP