

Start tal for alle

Alle karakter har 3 vigtige tal der bestemmer hvad de kan. Ingen af disse tal kan aldrig overstige 4, og normalt ikke komme under 0, hvis de ender på -1 som F.eks. en normal ork kriger starter med i -1 INT. skrives det med på skemaet af hensyn til mana beregning, og for fremtidig køb af ekstra INT.

STYRKE	STY. = bryde bånd, nævekamp
0 eller mindre	Ingen våben, meget svag og ynkelig
1	Daggert eller lille kølle, Max længde fra fingerspids til indersiden af albuen
2	Ethåndsvåben, sværd, økser, morgenstjerne, bue, armbrøst, skjold, samt stav. Max længde fra jorden til bæltestedet. (stave må ikke være højere end dig), skjolde må Max. Gå dig til brystet (højst 120cm.).
3	Bære person evnen gratis, tohåndsvåben, spyd, hellebard, tohåndssværd. Max længde 2 meter, sværd må aldrig være længere end dig.
4	Trolde/kæmpe-kølle giver 2 i skade, kaste sten, bære to mand eller løbe med en. Krav: en kølle skal være større end dig og meget blødt polstret med skumgummi. En troldesten skal være af ren skumgummi og være 160cm. i omkreds.
FYSIK	FYS. = Antal KropsPoint karakteren starter med i hver kropsdel.
0 eller mindre	Kun muligt til beregninger, alle har minimum 1/1/1 KropsPoint
1	Start KP = 1/1/1
2	Start KP = 2/2/2
3	Start KP = 3/3/3
4	Start KP = 4/4/4
INTELLIGENS	INT. = Binde evne.
0 eller mindre	Kan ikke læse, skrive eller regne, eller tælle til mere end 3
1	Ingen magi, Kan ikke læse og skrive.
2	Har mulighed for at lære præstemagi. Kan læse og skrive
3	Har mulighed for at lære trolde magi
4	Kan udføre ritual magi
Mana	Intelligens + Fysik
	Mana bruges til at kaste magiske formularer, svarer til "sindets KP" du får fornyet dine Mana ved midnat. Du kan få flere Mana ved Ceremonierne; Dræn, Ofring, Binding og ved køb af evnen "ekstra mana" som også giver en ny formular ved hvert køb. En magibruger der har købt "ekstra kropspoint i alle kropsdele tæller som om han har steget 1 i FYS med hensyn til mana udregning

Racer

Racerne er her sorteret efter hvor nemme de er at spille samt hvor normale de er i verdenen.

Normale racer	Usædvanlige	Sjældne
Menneske	Halvelver	Djævel
Skovelver	Småfolk	Faun
Ork	Natelver	Halvtrolde
Goblin	Halvork	Hjerneæder
	Gnom	Højelver
	Dværg	Satyr
		Trolde

Specielt for de forskellige racer

Småfolk: Alle småfolk's lejr virker som om de har den samme evne som en helbreder, det betyder at deres venner som kommer og bliver passet af hobitten kan helbrede og genoplive der istedet for at skulle tilbage til sin egen lejr.

Halvork og Ork: er bange for magisk ild, en ildkugle eller flammende sværd fungerer også som en frygt formular.

Skovelver: kan vælge evnen skarpskytte når rollen startes

Natelver: kan købe evnen extra mana når rollen startes, de kan ikke tåle direkte sollys, da de bliver uhyrligt nemt solskoldede

Menneske Halvork, Dværg	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	3	0	3	3/3/3
Præst, Smed, Tyv	1	2	1	3	2/2/2
Bueskytte	2	2	0	2	2/2/2
Vogter, paladin	2	2	1	3	2/2/2
Troldmand	0	1	2	3	1/1/1

Halvelver, Småfolk	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	2	0	2	2/2/2
Præst, Smed, Tyv	1	1	1	2	1/1/1
Bueskytte	2	1	0	1	1/1/1
Vogter, paladin	2	1	1	2	1/1/1
Troldmand	0	0	2	2	1/1/1

Skovlver, natelver	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	2	1	3	2/2/2
Præst, Smed, Tyv	1	1	2	3	1/1/1
Bueskytte	2	1	1	2	1/1/1
Vogter, paladin	2	1	2	3	1/1/1
Troldmand	0	0	3	3	1/1/1

Goblin	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	1	0	1	1/1/1
Præst, Smed, Tyv	1	0	1	1	1/1/1
Bueskytte	2	0	0	1	1/1/1
Vogter, paladin	2	0	1	1	1/1/1
Troldmand	0	-1	2	1	1/1/1

Gnom	Styrke	Fysik	Intelligens	Mana	Kropspoint
Kriger	2	1	1	2	1/1/1
Præst, Smed, Tyv	1	0	2	2	1/1/1
Bueskytte	2	0	1	1	1/1/1
Vogter, paladin	2	0	2	2	1/1/1
Troldmand	0	-1	3	2	1/1/1



Evne beskrivelser

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Æ	Ø	Å
Λ	Β	Σ	▷	◁	Γ	◁	↳	Ι	Ι	◁	Λ	Μ	Ν	ϕ	Ρ	◁	Υ	Σ	Τ	Υ	Υ	Υ	◁Σ	Υ	Σ	Λ◁	ϕ	ΛΛ

Binde

Alle har evnen binde, når man binder folk til Live, må man ikke bruge rigtige knob og knuder, man binder i stedet et blødt reb eller snor løst om hænderne på dem og siger hvad man har i evnen binde, evnetallet er lig med din INT.

Bryde bånd

Alle kan forsøge at bryde de bånd man er bundet med, hvis din STY. Er højere end din tilfangetagers bindeevne (hans INT.) så får du knuden fra hinanden

Bære person

Med denne evne kan du teknikken til at bære en anden person, selvom du ikke er stærk nok, du kan ikke bevæge dig hurtigere en langsom gang. Til live rollespil vises dette ved at du holder armen om den du vil bære. Denne evne får du gratis hvis du starter spillet med STY 3.

Ekstra Kropspoint.

Denne evne kan kun vælges en gang for hver kropsdel, og giver 1 ekstra KP. Altid i denne rækkefølge: Torso, højre arm, venstre arm, højre ben, venstre ben. Når du har taget Ekstra kropspoint til alle kropsdele, beregnes din FYS som om den er steget med 1. Dette påvirker dine grund mana.

Ekstra Mana

Hver gang denne evne vælges får du din FYS+INT ekstra i Mana, der er ingen grænse for hvor mange gange du kan tage denne evne

Ekstra Styrke

Hver gang du vælger denne evne stiger din Styrke med 1, til Max. 4. (evnen kan max. Tages 4 gange) når du har Styrke 3 får du evnen Bære person gratis.

Ekstra Intelligens

Hver gang du vælger denne evne stiger din Intelligens med 1, til Max. 4. (evnen kan max. Tages 4 gange) husk at når din intelligens stiger, så stiger dine grund mana også.

Gift

- Ejeren af denne evne kan lave en portion gift hver dag, han kan finde urterne han skal bruge efter en kort søgen i en mørk skov.

- Giften kan enten bruges på et våben eller puttes i mad eller drikke. Han får et rødt bånd og en pakke salt udleveret ved spilstart.
- Hvis den bruges på et våben, bindes båndet om våbnet. Første angreb der rammer giver 1 KP. ekstra i skade og båndet fjernes straks.
- Hvis mad skal forgiftes kommes salten i ET glas eller EN portion mad. Aldrig i en kande eller en gryde. Hvis denne evne vælges flere gange får man flere portioner gift ved spilstart.

Læse og skrive

Folk der har 0 i INT kan lære at læse og skrive fra en kyndig person. Denne evne får du gratis hvis du **starter** spillet med INT 2. (alle breve skrevet til live rollespil er skrevet med disse runer TILLY<<<< >V <AN LA◁Σ◁ ΥVN ◁Υ

Læse og skrive magiske runer

Folk der har 2 i INT kan lære at læse og skrive magiske runer af en kyndig magibruger

Minedrift

Karakteren ved i hvilke områder det er mere sandsynligt at finde metaller, og kan smelte metalmalm til rent jern eller sølv med grad 1 kan du finde jernmalm. Med grad 2 kan du finde Sølv. Evnen fungerer ved at du finder en sten på størrelse med dit eget hoved eller større som du så bærer tilbage til din base og bruger 5 minutter på at slå på dem med en hammer, derefter har du jernmal der er rent nok til at du kan reparere 5 våben eller smede nye (se smede evnen for at se hvor meget du skal bruge). Hvis du har grad to får du at vide hvilket område der er gemt sølvmalm, som er sten spraymalet sølv, de kan byttes til 2-3 sølvstykker hos en spilmester eller til tider kroen, du kan også bruge de rene sølvklumper til at handle med.

Mod

Denne evner gør ejeren immun over for formularen frygt, orker immune overfor frygten for magisk ild. Og trolde over for normal ild, de er dog stadig bange for magisk ild.

Modgift

En person med evnen modgift kan ophæve den ekstra skade gjort med gift, så længe skaden ikke

er "ældre" end 10 minutter. Det kan bringe et offer tilbage fra "død" tilstand

Nævekamp

- Hvis hverken du eller din modstander har våben fremme kan i slås med nævekamp i stedet. Det udføres med stuntkamp hvor man i løbet af kampen afslører sit nævekampstal for modstanderen.
- Den med det højeste tal vinder, efter en kort kamp. Din nævekamp er lig med din STY.
- Man tager ikke skade af nævekamp men man besvimer i 5 minutter. Imens du er bevidstløs kan din modstander dræbe dig hvis han vil det.
- En trold kan ikke lave nævekamp da hans klo besatte hænder tæller som våben og giver skade.
- Til bordrollespil giver nævekamp ½ i skade

Smede

Med denne evne kan du smede nye våben eller reparere et våben der er gået helt i stykker fordi det ikke er blevet repareret i lang tid.

- Med grad 1 kan du smede jernvåben og smede hængelåse.
- Med grad 2 kan du smede stål våben og pladerustninger, men du kan kun lære grad to hvis du tilbeder den nye gud, og har en læremester, eller har talt med en spilmester.

For at smede våben skal du bruge jern, du kan sælge dine våben offgame til en spilmester så du slipper for at tage rigtige våben med og sælge dem til spillerne.

Udstyr	Jernmalm krævet
Lille våben	1
Mellem våben, Hængelås	3
Stort våben	5
Ringbrynje	10
pladerustning	30

Snigangreb:

Dette er kunsten at ramme et sted der er mere farligt en de normale vilde hug, dette kan være en kniv i ryggen, halsen skåret over eller noget helt andet. For nemhedens skyld holder vi os til at føre kniven let hen over det nederste af nakken. Snigangreb kan kun bruges hvis du ikke er blevet opdaget af dit offer og det kan ikke bruges på ofre der allerede er i kamp.

- Skade: hvis et offer ikke har opdaget tyven giver angrebet 1 KP ekstra i skade,

- Hvis nakken er ubeskyttet tæller rustning ikke.
- Hvis et snigangreb udføres med en kort kølle (max. 25cm.) kaldes det "bonk" og offeret såres ikke men falder bevidstløs omkuld.
- Man kan ikke bonke en person med hjelm på.
- Man må ikke drøne en kniv over struben, - det er meget ubehageligt
- Denne evne kan tages 2 gange, i så fald giver du 2 ekstra KP i skade (dvs. 1 for en normal daggert plus 2 = 3 i skade,) Det er en god idé at hviske til dit offer F.eks. (snigmord, 2 i skade)

Reparere våben og rustning

- Når du er død i kamp, er din rustning så skadet at den skal repareres, almindelige skader forventes en kriger selv at kunne ordne. En smed skal bruge omkring 2 min. på at ordne en ødelagt rustning per ekstra KP. Den giver.
- Jernvåben skal slibes og rettes efter kamp og anden brug, det tager ikke mere end et par minutter hver gang. Men de nyere stål våben skal kun meget sjældent efterses.

Skarpskytte

En person der rammes i Torso (selve kroppen) uden at han har set, dvs. Opdaget bueskytten, mister alle KP i Torso og falder til jorden. Bueskytten skal sigte på offeret i mindst 30 sekunder evnen kan derfor ikke bruges mod ofre i kamp.

To våben

Uden denne evne kan man ikke bruge mere end et våben ad gangen, med evnen kan du have et almindeligt ethåndsvåben i den ene hånd, og et lille våben, som en daggert eller et kortsværd i den anden. Det er et krav at du inden du bruger denne evne, er blevet testet i kamp af en spilmester.

Åbne låse

- En tyv kan åbne kister, porte og døre med en lås på. En lås laves af metal eller træ, så den ligner en rigtig hængelås. Låse er meget dyre at lave og kan købes hos en smed med smede jernvåben grad 2. Andre der vil åbne en lås må finde nøglen eller bruge en stor hammer og larme højt i 5 minutter

Væsen størrelse og udstyr

Meget store væsener kan ikke bruge små våben og deres udstyr (tøj, mad og rustning) koster mere at købe. Det modsatte gælder for meget små væsener.

Væsen størrelse	Kan bruge våben størrelser			Udstyrs pris
	I en hånd	I den anden hånd	I to hænder	
lille	Lille	-	mellem	X 1/2
Mellem	mellem	Lille	stor	Normal
stor	stor	Mellem	kæmpe	X 2

Våben og skjold

Alle åben giver 1 i skade, undtaget kæmpevåben, som altid skal være køller eller hamre, de er hjere end ham der bruger dem, og meget bløde lavet af skumgummi. Samt troldesten som skal være 180 cm, i omkreds og lavet af blødt skumgummi. De giver 2 i skade og man skal vælte når man bliver ramt

Rustninger

Det er muligt at kombinere rustninger i lag, men ligegyldigt hvad, ligegyldigt magisk udstyr, kan man aldrig have en bonus på mere end 5KP per kropsdel

Ekstra KP	Enkelt rustning	Eksempel på Kombineret Rustning
1	<ul style="list-style-type: none"> Tyk slagkofte Læder rustning. 10mm. Ringbrynje 8mm Ringbrynje Hjelm (giver -1 OPS.) 	
2	<ul style="list-style-type: none"> 6mm ringbrynje Pladerustning i 1 eller 1,5mm metalplade Tyk eller forstærket Læder rustning Lamel eller skælbrynje 	<ul style="list-style-type: none"> Læder rustning over 10mm. Ringbrynje eller 8mm Ringbrynje. 10mm. Ringbrynje eller 8mm Ringbrynje over slagkofte.
3	<ul style="list-style-type: none"> Pladerustning i 2mm eller tykkere plade Meget tyk skæl eller lamel rustning 	<ul style="list-style-type: none"> Læder rustning over 10mm. Ringbrynje eller 8mm Ringbrynje. 10mm. over slagkofte Læder rustning over 6mm Ringbrynje. 6mm Ringbrynje over slagkofte
4	<ul style="list-style-type: none"> Magisk Pladerustning Troldehud 	<ul style="list-style-type: none"> Tyk pladerustning over Slagkofte Tyk pladerustning over 10mm. Ringbrynje eller 8mm Ringbrynje. Læder rustning over 6mm Ringbrynje over slagkofte
5		<ul style="list-style-type: none"> Pladerustning over 6mm ringbrynje over slagkofte



Handel

Penge

Når man spiller Live rollespil bruger man ikke rigtige penge da man jo må stjæle fra hinanden. Derfor støber vi mønter i tin og bruger kunstige juveler som penge.

Hvis man ikke har nogen penge, kan man skaffe dem ved at arbejde for andre, undersøge døde folks kroppe, eller stjæle penge fra dem. For at folk ikke skal rode hinanden igennem hele tiden og måske miste deres rigtige penge, er det en god idé at alle laver en simpel pung, som man før spillet aftaler at man putter alle sine penge i. Den vil typisk hænge i bæltet, og er man lusket nok, kan man måske snuppe den uden at folk opdager det.

Mad og drikke

Alle skal jo have noget at spise, også når man spiller rollespil. Ofte er der handelsmænd man kan købe mad af, og man kan jo tage mad med selv, frugt, brød og pålæg er godt, chips og slik er ikke i orden, det efterlader skrald i naturen og ser grimt ud. Rigtig mad til gengæld kan bruges i rollespillet og bliver spist af dyrene i naturen, hvis du ikke kan spise op.

Da de fleste der spiller live rollespil er under 18 år, bruger vi ikke alkohol, dette er forbeholdt specielle scenarier, hvor det bliver brugt med mådehold og ofte er fortyndet.

Andre forslag til drikkevarer:

Spil Navn	Virkelig Navn
Menneske Vin	Rød blandet saft, de fleste kan tåle så mange glas "dagligdags vin" som de har i FYS og kaster først op eller besvimer efter det dobbelte, da det ikke er særligt stærkt
Menneske Øl	gul saft, øl i middelalderen var meget tyndt, du skal drikke virkeligt meget øl for at blive fuld
Elver vin	Grøn saft, blandet af hemmelige urter, er det som almindelig vin på elvere men på alle andre virker det som gin eller vodka, smager utroligt godt og sødt, men dværge mener det er ulækkert og klistret.
Dværge sprit	Cola, ekstremt stærk sprit, mørkt og bobler, smager som husholdningssprit, og de fleste racer undtaget orker og dværge kaster da også op efter et enkelt krus
Ork blodvin	Ublandet rød saft. Orker blander ofte almindelig vin op med deres fjenders blod, denne tykke væske smager utroligt grimt for alle andre og er ikke stærkere, nogle gange laver de det på sprit i stedet og kalder det sjovt nok blodsprit.

Juveler

I Gnom verdenen er juveler og ædelsten meget normale, dværgene har endda overtro om at det betyder uheld at finde diamanter i bjergene. Ædelsten hhar dermed ingen speciel værdig for de fleste, men elvere bruger dem til at pynte deres skove og hår, og smykkesmede bruger dem selvfølgelig også. (Da det er meget normalt at spillere til live rollespil tager farvet glas og plastik prisme var dette den nemmeste måde at håndtere problemet)



Mønter

Kobber bliver brugt til rustninger og primitive våben, og guld er så sjældent at det stort set kun bruges til smykker, derfor er den normale mønt spillerne møder sølvmarken, en simpel rund mønt med landets symbol og konge på, der findes også femmark eller "femmere"

Rigtige penge

Hvis der er handelsfolk der har varer med som de kun vil sælge for rigtige penge, som f.eks latexvåben og kostumer, siger de normalt prisen i "rejsepenge" navnet er fundet på fordi deres varer stammer fra fjerne lande og de kan ikke bruge de "lokale" penge (spille mønter) på deres tur tilbage.

Kamp til Live rollespil.

Skade

Hver gang du rammes tager du en i skade, medmindre du rammes af en af følgende: et troldevåben, en skade formular, et snigmord, en bagholdspil, eller et forgiftet våben.

Død

Hvis du kommer ned på 0 KP. i kroppen, eller i begge arme eller ben, har du mistet så meget blod at du besvimer. Hvis din modstander har grund til kan han jo så dræbe dig helt.

Man bør aldrig dræbe nogen medmindre man har en god grund til det. F.eks. er det i orden at dræbe en ork tredje gang den kommer tilbage og angriber kroen, Men det er ikke i orden at dræbe ham første gang: "fordi han er en ork".

Når du dræber nogen bør du gøre et stort nummer ud af det. Larme, samle tilskuere, annoncere en henretning af din fange osv. Det giver ham også en sidste chance for at hans venner reder ham.

Lejr

alle skal have en lejr, det kan være en racelejr, gruppelejr, eller en personlig lejr. Denne bruges som hjem og når man er skadet

Naturlig Helbredelse

Det er ikke altid muligt at blive helbredt ved hjælp af magi, så må man hvile. Det kan du kun gøre i din egen lejr, på en kro, eller hvis du er gæst hos

en af Småfolket, du skal have noget at spise eller drikke og hvile dig i 10 minutter.

Genoplivning

Når en karakter er helt død kan han stadig reddes, se mere under Ceremonier

Udstyr

Hvis dit våben ikke er af stål men af jern, skal det slibes efter brug eller efter hver kamp. Når du har været i kamp tre gange uden at få det slebet vil dit våben knække og så skal det repareres af en smed.

Hvis du når 0 KP. Skal din rustning repareres af en smed. Læderrustning repareres også ved magisk helbredelse.

Under kamp

Det er ikke tilladt at slå i hovedet eller skridtet, hvis det alligevel sker, skal du trække dig tilbage og undskylde og sørge for at din modstander får tid til at komme sig, også selvom andre angriber ham.

Det er ikke tilladt at stikke med våben der ikke direkte er lavet til det, såsom sværd og økser.

- Spyd og hellebarder F.eks. er lavet ekstra stærke til den slags kamp.

Det er ikke tilladt med fysisk kontakt, dvs. at du ikke må gribe fat i andre eller deres våben, kun stavvåben såsom spyd og hellebarder må gribes i træ delen.

Det er tilladt at støde skjold mod skjold, hvis det virker som om at din modstander kan tage det og er på din størrelse, du må ikke gøre det for at vælte ham eller skade ham.



Man bliver ikke automatisk bedre til at kæmpe med alderen... men det kan da hjælpe lidt

Appendix 3 Spiller skema

Dit Navn _____ Din Rolles navn _____
 Race _____ Profession _____ Gud _____

Styrke		Grund Mana	Mana nu
Fysik		X 10= max mana	
Intelligens			

Kropdel	Kropspoint	Med rustning	Rustnings type
Torso			
Højre arm			
Venstre arm			
Højre ben			
Venstre ben			

EP	Evne	Grader
2	Bære person (bære en person i gå tempo)	○
5	Ekstra KropsPoint.(1 KP i en kropsdel)	○○○○○
5	Ekstra Mana (INT+FYS ekstra mana)	○○○○○○○
5	Ekstra Styrke	○○○○○
5	Ekstra Intelligens	○○○○○
5	Gift (1 portion hver dag, per prik)	○○○○○○○
3	Læse/skrive	○
6	Læse/skrive magiske runer	○
2	Minedrift (1 jern, 2 sølv)	○○
5	Mod (immun over for frygt formularer)	○
4	Modgift (sukker, ophæver gift)	○
2	Nævekamp (ligges oven i dit STY tal)	○○○○○
3	Snigangreb (ekstra skade mod uvidende ofre)	○○
4	reparere våben og rustning	○
4	Smede (1 jern og låse, 2 Stål våben-kræver lærer)	○○
6	Skarpskytte (snigmord med bue, død i et skud)	○
3	To våben (et almindeligt og et lille våben)	○
6	Åbne låse	○

Sølvstykker
Erfarings point
Ceremonier
○ Ofring
○ Binding
○ Delvist dræn
○ Fokusering

Formular	Nær/Lang/Bred	Mana pris	Varighed	Effekt
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		
	○ ○ ○	/ /		