

Introduktion

Velkommen til Ripen LiveRollespils juniorscenerier!

Live rollespil er et spil, og derfor er der også regler. Det er vigtigt at reglerne overholdes for at alle kan få en god rollespiloplevelse. De almindelige regler er "Generelle Regler", "Racer i Rosenlunden", "Guder" og "Elementerne". Disse vil være nødvendig at læse for at spille. Disse regler kan ses på Ripens hjemmeside www.Ripen.dk under Juniors regler. Derud over findes der også regler for præster, shamaner og magikere. Disse er det dog kun nødvendigt at læse hvis du spiller en af disse professioner.

Vi i Juniorgruppen glæder os til at se dig i skoven!

Indhold

Introduktion	1
Ordbog	2
Praktiske oplysninger	3
Udklædning	4
Våben	4
Rosenlunden:	5
Kort af Rosenlunden	6
Regler for kamp	7
Livspoint (også kaldet LP)	8
Skade	8
Bevidstløshed	8
Tyverig & Snigmord	8
Nævekamp	9
Hvornår er man død?	9
Betydning af hændernes placering	9
Bygninger og lejre	10
Fangenskab	10

Magiske effekter	10
Hvordan du laver din karakterark	11

Ordbog

Først en ordbog som forklarer nogle af de ord, som bliver brugt i rollespilssnakken.

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 pressede tidsmæssigt så derfor vil du til tider skulle vente på at kunne få hjælp – MEN det skal endelig ikke holde dig fra at spørge! Mellem scenarierne kan de kontaktes på: Junior@ripenliverollespil.dk

Hyttedemonen er en person fra scenariegruppen. Der befinder sig ved tjek-in. Personen kan hjælpe hvis der er nogle spørgsmål under spillet, hvis man har nogle evner, der kræver Hyttedemonens hjælp.

Kroen er det sted hvor alle kommer i løbet af dagen. Her kan der laves aftaler, sælges ting, og holdes hemmeligmøder. Det er også her du kan gå hen og få noget mad og drikke for dine spillepenge. Her er der også altid en voksen, som du kan snakke med, og som kan hjælpe dig.

Spilpenge er gamle mønter du får udleveret nogen af når spillet starter. Dem kan du bruge til at købe ting f.eks. mad på kroen eller I kan handle med hinanden. Der er forskellige ting i spil som der kan handles med. Du må ikke tage disse med hjemmefra.

Gyffer/artifakter er særlige ting i spillet. 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 kan fortælle hvad en gyf kan. Et eksempel på et artefakt er den hellige gral.

Ædelsten er forskellige kulørte sten som i spillet har en værdi. De kan altså bruges til at handle med. Præster og Troldmænd skal tit bruge den slags til ritualer.

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 vigtigt at du passer på dit karakterark og har det med hver gang ellers kan du ikke få nye evner! Det er en fordel hvis du har printet et karakterark ud hjemmefra!

Ritualer er noget præster og troldmænd laver. De tegner måske sære tegn på jorden og siger sære ting, og når de er færdige, sker der næsten altid et eller andet sært/magisk.

Magiske drikke er noget som gør noget ved dig, hvis du drikker den. Fx gør dig stærkere.

Livspoint også kaldet LP er det antal gange du kan tåle at blive slået på med et våben, før du falder besvimet om (se mere om det senere).

In-game er et ord der bruges om alt det der sker inde i spillet

Off-game hvis nogen siger offgame 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 „offgame det jeg gjorde tæller ikke“ eller „offgame 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 rollespillet kan gå i gang holder scenariegruppen en kort briefing hvor de fortæller om hvad der er sket siden sidst. Når spillet slutter holder scenariegruppen en kortbriefing.

Spilstart er når selve rollespillet starter. Dette sker efter briefing. Herefter er man hele tiden ingame.

Arrangementet slutter ca. 16:30

Praktiske oplysninger

Hvor: Junior scenarierne foregår i Tange Plantage, 6760 Ribe. Adressen er Tangevej 122A, 6760 Ribe. [Her kan du finde ruten fra Ribe Banegård til skoven hvori vi spiller.](#)

Hvornår: Der er et scenarie hver 3. lørdag i måneden. Vi har opsætning fra kl. 9, hvor vi stiller telte op og gør klar til scenariet. Det vil vi meget gerne have vores spilleres hjælp til med. Tjek-ind kl. 10.

Selve spillet starter 12:00 og fortsætter til 16:00. Herefter er der de-briefing og nedpilning af spilområdet til mellem 16:30 -17:00, alt efter hvor hurtige vi er.

Pris. Medlemmer af Ripen Liverollespil: 5 kr. Pris for ikke-medlemmer er 75 kr.

Hovedreglen er at man betaler 300,- for medlemskab uanset, hvornår på året man melder sig ind.

Så det er klart en fordel at melde sig i i foreningen så tidligt så muligt. **Kontakt:** Junior scenariegruppen kan kontaktes på junior@ripen.dk

Det skal du medbringe:

- Dit kostume – Gerne et der kan holde varmen! Den primære årsag til at tage hjem fra scenarier er for upraktisk påklædning. Uld og mange lag tøj holder på varmen, og gør det lettere at regulere kropstemperaturen.
- Madpakker eller snacks – Der vil være mad og drikke under hele scenariet, men det kan godt anbefales at medbringer madpakker.
- Mobiltelefon eller telefonnummeret på en voksen, der kan kontaktes.

Lovgivning omkring foreningen og Tange Plantage:

- Det er ikke tilladt at drikke alkohol og indtage nogen form for rusmidler til Ripens arrangementer. Ripens vedtægter er altid gældende ved et Ripen arrangement.
- Det er ikke tilladt at have åben ild. Lys skal holdes i lukkede lamper.
- Det er ikke tilladt at ødelægge træer og anden beplantning. Vores spillere må ikke ødelægge naturen i plantagen, og man skal udvise respekt for naturen og dyrelivet. Husk derfor altid at rydde op efter dig.
- Vi hensyn til andre brugere af skoven! Tange plantage er et offentligt sted der bruges af andre folk. Så giv dem en positiv oplevelse ved at vise dem godt spil og venlige rollespillere.
- Deltager man til et arrangement i Ripen-regi, godkender man ved deltagelse at Ripen LiveRollespil må bruge billeder taget til arrangementet i forbindelse med PR og andet.

Ventetiden inden spilstart – Det kan godt være du kommer til at vente noget tid, inden selve spillet går i gang. Dette skyldes at der er mange ting der skal forberedes inden spillet kan gå i gang. Brug derfor tiden til at hjælpe med forskellige ting. Spørg folk om de har brug for hjælp eller snak med alle de andre som er kommet. Hvis du vil være sikker på ikke at sulte kan det være en god ide at tage en madpakke. Når klokken så er ca. 11 samles alle til en lille briefing og lidt efter dette går spillet i gang.

Hvis du ikke er med i en gruppe, eller er helt ny, så kan det være godt at starte med at gå på kroen og snakke med krofolkene. I løbet af eftermiddagen kan du for dine spillepenge „købe“ mad og drikke på kroen. Der er sandwich og saftvand. Hvis du ingen „penge“ har, så kan du altid få mad og drikke hvis du hjælper lidt til på kroen. Tørre borde af, tømme skraldespand, hente vand o.l.

Når spillet er slut – Samles alle igen og dagen sluttet af sammen. Alle skal til check-ud, får at få et stempel så du kan få en ny evne næste spil gang. Når det er slut, så vil vi gerne have at du hjælper igen med at tage ting ned og bære ned til Hytten. Vi synes det er vigtigt, at alle hjælper til, og at alle får et ansvar for at det hele fungerer.

Vigtigt – Når spillet er slut, er det vigtigt, at du går hen i hytten og aflevere alle dine spilleteg. Det er spillepenge, gyffer, potions, skriftruller altså Ripens ting. Du skriver det 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 scenariegruppen ved ikke hvor meget de har.

Husk - at de voksne, som er i skoven den dag, er der, for at du skal få en god rollespilsoplevelse, så hvis du er ked af noget, eller sur over noget, så kontakt en 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@ripenliverollespil.dk Du kan også oprette en debat tråd eller stille spørgsmål på Ripens forum (<https://www.facebook.com/RipenJunior1?ref=ts&fref=ts>).

Udklædning

For at kunne deltage i spillet skal du være udklædt. Det er en vigtig del af det at spille en rolle. Det er ret svært både for dig selv, men især for andre, at leve sig ind i, at du er en kendt og ridder, når du står der i dine cowboybukser, sweater og kondisko. Så selvom det er første gang du spiller rollespil, er du nødt til at skaffe dig et minimum af udklædning. Den letteste udklædning er at tage et stykke firkantet stof, folde det på midten og klippe et hul til halsen, tage det på og spænde et bælte om livet. Ikke særlig fikst, men en hurtig og billig løsning til den der gerne vil prøve at spille rollespil. Hvis du så vil fortsætte, skal du have et ordentligt kostume.

Du kan få gode ideer og hjælp i bøgerne: Liverollespil, kostumer og kampteknik ved Jesper Eising og Thomas Greve

Liverollespil for begyndere ved Jesper Eising og Thomas Greve

Rollespil for børn og voksne ved Claus Råsted og Lars Andersen

Og så må du jo have din mor, far eller mormor/farmor eller naboen i gang med saksen og symaskinen, mens du hjælper med at sætte knappenåle i.

Våben

Alle våben skal være lavet af bløde materialer. Hvis du laver det selv, skal det være mindst 3 lag liggeunderlag om en bambusstok og betrukket med ét lag gaffatape. Nedenstående finder du en række krav, som et hjemmelavet våben skal kunne opfylde:

- Pommelen (knoppen for enden af skaftet) skal være fuldt polstret. Der må ikke være nogle hårde eller skarpe ender
- Kernen skal slutte min. 5 cm før spidsen på et "skarpt" våben.
- Kernen må ikke kunne stikke igennem bunden eller spidsen på våbnet.
- På sværd må kernen ikke kunne løsrive sig. Den skal sidde fast, så man kan være sikker på, at man ikke kommer til at ramme en anden direkte med kernen.
- Skæftet på økser, køller og hamre skal være fuldt polstret, og hovedet skal sidde helt fast. Parerstangen på et sværd må kun laves af skum eller latex og må ikke indeholde kerne. Kastevåbne må ikke indeholde nogen kerne, men de må godt indeholde en smule ballast for at de bedre kan kastes.
- Hjemmelavede pile godkendes ALDRIG
- Fastspændte våben skal være fuldt polstret, og kernen må ikke kunne stikke ud

Hvis du køber et latexvåben skal du sikre dig, at det passer til din størrelse, og at det passer til din rolle. Det er fristende med en stor sej kølle men du skal også kunne styre dit våben, så start med noget neutralt, som ikke er for stort, og som kan gå til mange roller. Et sværd eller en mindre økse. Er du hel nybegynder som gerne vil have et latexvåben anbefaler vi af mærket Palnatoke.

Det er god kvalitet og kan købes i mange forretninger som handler med rollespilsudstyr. Det er vigtigt at dine våben er i ordentlig kvalitet og rigtig lavet. Det drejer sig om at sikkerheden skal være i orden, så der ikke sker nogen uheld. Hvis et dårligt lavet våben går i stykker i en kamp, eller der ikke er afstand fra kernen til spidsen, så kan du og andre komme rigtig slemt til skade.

Bue og pil: Buer og pile er tilladte i Ripens Junior rollespil, de **skal** dog være nogle købte rollespils buer og pile fra Rollespils fabrikanten.

Kastevåben: kastevåben og bonk køller skal må ikke have nogen kerne i sig.

Skjold: Et skjold kan være en god ting i kamp, hvis du kan styre det. Dog skal skjoldet have en blød kant. Så den ikke vil være til fare for nogen.

Rustninger: Hvis du ejer eller laver en sej rustning kan du få flere livspoint/LP. Det er scenariegruppen som bestemmer om du kan få det og hvor mange. Rustninger må dog ikke have nogle farlige kanter og pigge, da det kan være til fare for andre.

Ikke tilladte våben & rustning: Armbryst, Hellebarder, jernpladehandsker, krudtpistoler og kastespyd. Inden start af hvert scenarie vil der være våbentjek. Her vil alle våben blive tjekket.

Rosenlunden:

Selve spillet foregår i byen Rosenlunden på en ø. For ikke så lang tid siden eksisterede denne ø som del af et stort kontinent, bestående af forskellige lande og nationer, hver med sine storslåede slotte og travle handelsbyer. Men alt dette blev bragt i ubalance, da begivenheden, af Rosenlundens godtfolk kaldet Verdenskatastrofen, ramte. En kolossal bølge af jordskælv og andre naturkatastrofer ramte kontinentet, hvilket resulterede i landmassernes adsplittelse. I kølvandet på denne enorme katastrofe løsrev også byen Rosenlunden sig fra fastlandet, hvorefter den sammen med sin omkringliggende landjord blev til en selvstændig ø. Selve byen er på mystisk vis ikke blevet påvirket af ulykken. Ingen ved, hvordan det i de andre dele af verden står til – er Rosenlundens folk de eneste overlevende? På nuværende tidspunkt er der ingen der ved, hvorfor Verdenskatastrofen indtraf, eller hvad der forårsagede den i første omgang. Det man ved er dog, at der efter katastrofen dukkede en masse mærkværdige væsener op i Rosenlundens bagland. Fra bjergene udvandrede et sært folk med sorte og hvide markeringer i hovedet mod Rosenlunden. Disse skabninger kaldes Mitraer. Hvem de er, hvad de er eller hvorfor de er her, ved ingen. End ikke Mitraerne selv kender deres oprindelse. Det lader til, at hele racen lider af hukommelsestab.

Hvad er der sket? Hvorfor er det sket? Hvad er fremtiden for Rosenlunden?

Det er her I som spillere kommer ind. I er indbyggere i byen Rosenlunden og kun I vil kunne afgøre landets og jeres skæbne.

Kort af Rosenlunden



Regler for kamp

1. Du må ikke skubbe eller slå med dit skjold
2. Et skjold beskytter ikke mod magi
3. Tænk dig om

Brugen af våben 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 overfor sin fjende. Når man slår med et våben, så skal man ikke lægge alle kræfter i. Slå forsigtigt

Og lad være med at slå igennem. På den måde undgår vi en masse uheld og at folk bliver kede af det. Det vil også ødelægge våbnet, at man slår kraftig med det.

Følgende skal du kunne:

1. Du må ikke slå eller sparke
2. Du skal tydeligt vise at du er ramt - stønne, klage og holde dig på det ramte sted
3. Når du er ramt så mange gange at du kommer ned på 0 livspoint, skal du falde om og ligge helt stille - du kan nu ikke snakke med nogen
4. 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.
5. Hvis du bliver uenig med nogen under en kamp, må I gå et andet sted hen og diskutere - helst sammen med en voksen.
6. Du skal ikke tælle hvor meget du rammer de andre men kun hvor meget du selv er blevet ramt og du snyder selvfølgelig ikke med dine LP. Når du er ramt det antal gange du har LP så lægger du dig ned!

Til sidst er der kun at sige, at du skal huske på, at det kun er noget vi leger, og det er meningen, at vi alle skal have det sjovt. Igen – hvis du har problemer så hent en voksen

Så derfor:

- Man slår ikke bare folk ihjel, heller ikke ens fjende, og heller ikke hvis de er sårede
- Har du fået fjenden ned at ligge, eller har fjenden overgivet sig er kampen slut
- Når kampen er overstået, skal du give fjenden mulighed for at bringe de døde og sårede hjem, og du skal selv gøre det samme
- Angrib kun hvis du føler dig truet eller har en god grund, og aldrig nogen der ikke har trukket våben
- Hvis du kan, så flygt - det er ingen skam og prøv ikke at spille helt
- Hvis nogen overgiver sig, så find en måde at bruge det på i spillet
- Respekter altid din modstander.

Tænk over det når du står i spillet og husk at gode rollespillere er vigtigere end hårde karakterer!

Livspoint (også kaldet LP)

Alle spillere har enten 3 flydende LP (det fremgår af dit karakterark). Det betyder at du kan tåle at blive ramt med et våben 3 gange. Du skal selvfølgelig sørge for at tælle hvor mange gange du bliver ramt, og du kan, når du kun har et par LP tilbage jo godt overgive dig, eller prøve at flygte. Tænk på det.

Man kan få flere Livspoint (LP) ved nogle bestemte evner i afsnittet professioner og evner eller ved at bruge rustning.

Skade

Alle våben giver 1 point i skade når de rammer en person. Der kan dog i meget sjældne tilfælde være et magisk våben som gør noget mere eller noget andet, men det er kun hos nogle få de findes, og de vil så se meget særlige ud. Der findes også magi som giver skade, men det vil blive sagt, når det bliver brugt. F.eks. „Magiskmissil 1 i skade“ Der vil dog være nogle våben som ikke giver skade, men som får folk til at besvime. Det er en „bonkkølle“ – en lille stof pose med f.eks. vat indeni og hvis man bliver ramt bagfra på skulderen, og der bliver sagt bonk samtidig, så falder du besvimet om i 2 minutter (tæl til 100 langsomt). Det giver tyve og andre skumle personer mulighed for at røve dine spilleting.

Bevidstløshed

Når du rammer 0 LP, bliver du slået bevidstløs.

Du kan også miste bevidstheden, når du taber i nærkamp eller bliver påvirket af forskellige evner og andre effekter. Effekter, der specifikt gør folk bevidstløse (fx. bonk eller nævekamp), giver ikke skade. Når du bliver slået bevidstløs glemmer du, hvad der er sket i de sidste 5 minutter, før du mistede bevidstheden, og du kan selvfølgelig heller ikke opfatte, hvad der sker omkring dig, når du er bevidstløs.

Hvis du er bevidstløs og ikke er taget skade (altså ikke 0 lp). Så vågner man efter 5 minutter. Hvor man har hovedpine og ikke kan huske, hvad der skete 5 min før du blev bevidstløs og mens du var bevidstløs. Hvis du er bevidstløs med 0 LP, kigger du på afsnittet Hvornår er man død.

Tyveri & Snigmord

Der er tyveri med i spillet i Rosenlunden. Dette kan ses som klemmer. Hvis man finder en klemme på ens taske, punkt eller lomme, betyder dette, at man er blevet bestjålet for sine værdigenstande og penge.

Når en person opdager en klemme på sig, går denne til hyttedæmonen, hvor han afleverer sin pung/ taskes indhold. Dette vil så derefter blive leveret videre til tyven. Man kan kun stjæle, hvis man har evnen "Bestjæle".

Hvis man opdager en tyv i at placere en klemme på ens pung, taske eller lomme. Kan man stoppe person i at gøre dette og så har man fanget tyven på ferskgerning. Man kan selvfølgelig også lade være, hvor man stadig er bevidst om hvem tyven er. Hvis man føler dette er mere strategisk.

Snigmord gøres ved at snigmorderen lægge en kniv under ofrets armhule og sige: "Snigmord".

Ofret ryger ned på 0 LP og besvimer, samt kan ikke huske de seneste 5 minutter, før han blev snigmyrdet.

Hvis man opdager snigmorderen før han dolker en i armhulen, kan man gå til side og undgå at blive snigmyrdet.

Nævekamp

Nævekamp beskriver hvor god din karakterer er i kamp med hænderne. Jo højere du har dette, jo bedre er du. Den kan fås som evne (se professioner og evner). Selve nævekamp fungerer på den måde, at du sætter en hånd på en person, du gerne vil slås med nævekamp. Den der har den højeste nævekamp vinder.

Det er selvfølgelig bare en leg. Så vi slås jo ikke rigtig. Det er dog tilladt at rollespille/skuespille sig kampen.

Det skal dog være aftalt med hinanden, så der ikke kommer misforståelser eller fare.

Det er muligt at lægge sin styrke sammen med en partner, så selv to støvede bibliotekarer, med en nævekamp på hver især på 2, kan sammen slå en anden person på 3, hvis det skulle blive nødvendigt.

Hvis man ikke har nævekamp evnen. Så har man nævekamp på 0.

Når en nævekamp har fundet sted, vil taberen miste bevidstheden og være bevidstløs (se regler for bevidstløshed).

Hvis personen man gerne vil have nævekamp med, har trukket sine våben før man kan røre ham med sin hånd. Kan man ikke slås med ham i nævekamp.

Hvornår er man død?

Du er ikke død selvom du kommer ned på 0 LP. Hvis du bliver ramt de gange du kan tåle af våben, eller skadelig magi falder du besvimet om (se regler for bevidstløshed). Du bliver nu liggende og håber på at der kommer en præst, shaman eller en med stabiliser kommer forbi, som kan give dig 1 lp tilbage.

Hvis der ikke er nogen der kommer og hjælper dig, rejser du dig, lægger begge hænder på hovedet og går ned til et tempel og venter på der kommer en præst der kan genoplive dig. Hvis der ikke kommer en præst inden for 5 min. Så find en voksen.

Du må ikke snakke med nogen mens du går der, for det kan ødelægge spillet for de andre. Gå ind til siden og se ikke på nogen. Hvis en karakter dør tilstrækkelig mange gange kan scenariegruppen bestemme at spilleren skal lave en ny karakter.

Betydning af hændernes placering

To hænder fladt på hovedet:

To hænder der er placeret faldt på hovedet betyder, at en spiller sjælevandrer. Du kan ikke se en spiller, der sjælevandrer, med mindre du har en evne, eller aktiv effekt, der gør dig i stand til dette.

En enkelt hånd knyttet over hovedet:

En person med en enkelt hånd, der er knyttet over hovedet, er ikke synlig. Dette kan være fordi spilleren er påvirket af en usynlighedseffekt, eller at vedkommende gemmer sig.

Du kan ikke se disse, hvis du ikke har en evne eller en aktiv effekt, der gør dig i stand til det.

Hvis du er i tvivl om, hvad der skjuler personen, kan du evt spørge vedkommende.

Tænk dig dog om før du spørger. Sidder personen på hug i skoven, er det sandsynligvis, fordi han gemmer sig, og går han rundt på en sti eller inde i byen, er det nok snarere usynlighed.

Et orange bånd om hovedet betyder Usynlighed.

Ved evnen Skjul lægger man en knyttet næve på hovedet. Hvis man har niv.1 i Skjul, skal hånden være knyttet, med 1 finger udstrakt. Hvis man har niv.2 skal man have to fingre udstrakte. Mere info om evnerne Skjul og Usynlig kan findes i evnesættet.

En enkelt flad hånd på hovedet:

En enkelt hånd fladt på hovedet er signal for, at en person ikke er en del af spillet. Man er altså off-game.

Det er forhåbentligt ikke noget man ser ofte, da man helst ikke går off-game, og hvis man gør, så skal man altid bestræbe sig på at undgå områder, hvor folk spiller.

Bygninger og lejre

Når du tjekker ind kan du spørge 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 omkring. Disse forestiller rigtige huse og selv om du måske kan stikke en hånd ind under telt siden i virkeligheden så kan du ikke i spillet – Du kan jo ikke stikke hånden i gennem en væg. Hvis i er en gruppe der gerne vil have jer et telt så snak med scenariegruppen om det. Det kræver at man selv kan sætte teltet op og pakke det ned igen når spillet er slut.

Fangenskab

Man kan godt tage andre spillere til fange. En fange må aldrig holdes længere end 1 time og det er forbudt at binde nogen med reb. Man kan sige, at nu er du bundet, og det er man så. Husk at det kun er en leg og vi alle sammen er der for at have det sjovt!

Magiske effekter

Der er mange forskellige magiske effekter. Når en magisk effekt kastes på dig, vil der være en tidsrum effekten gælder. Dette skal kasteren nok gøre dig opmærksom på dette. Hvis kasteren ikke siger noget om hvor lang tid effekten holder, kan du trygt antage, at effekten varer i det samme sekund, den kastes. Selvom det er kasterens ansvar at sørge for, at du ved hvad der sker, når du rammes af effekten, nævner vi her de hyppigst forekommende effekter, så du som spiller er opmærksom på, hvordan du skal reagere, når

du udsættes for dem. Dette hjælper til at gøre spillet mere flydende, så vi kan bruge tiden på godt rollespil i stedet for lange forklaringer om magi.

Pege skade:

Hvis du bliver peget på eller røret og kasteren siger noget skade. Tager du dette i skade.

Vælt:

Hvis der er en der pege på dig og siger vælt. Vælter du.

Smerte:

Hvis du bliver peget på eller røret og kasteren siger smerte. Vil du føle en stor skade og er ude af stand til at gøre noget.

Kommando:

Hvis du bliver peget på eller røret og kasteren siger Kommando. Skal du gøre det kasteren siger. Som skal være et stavelses ord. Det kan ikke være noget, der direkte sætter offeret i fare.

Paralyse:

Hvis du bliver peget på eller røret og kasteren siger paralyse. Kan du ikke bevæge din krop. Du kan dog stadig se, hører, lugte. Du kan stadig ikke tale, da de kræver du bevæger munden.

Venskab

Hvis du bliver peget på eller røret og kasteren siger venskab. Er du nu kasterens bedste ven. Hvor du kan gøre ham tjenester og give gaver, da han er din bedste ven.

Kvæle:

Hvis du bliver peget på eller røret og kasteren siger kvæle. Begynder du at blive kvalt. Så længe kasteren holder fokus. Efter 30 sekunder vil du blive bevidstløs. Efter 60 sekunder er du nede på 0 LP.

Afskåret fra våbenbrug:

Hvis du bliver peget på eller røret og kasteren siger afskåret fra våbenbrug. Kan du ikke bruge dit våben i det antal tid kasteren siger.

Usynlighed:

Hvis du ser et orange bånd, betyder dette at person er usynlig og kan ikke ses.

Hvordan du laver din karakterark

1. Vælg en race:

Når du vælger en race, er det vigtigt, at du tager højde for de forskellige træk, som racerne har. Hvis du for eksempel ikke har lyst til at have hvide og sorte sminke afmærkninger i ansigtet, skal du ikke vælge racen Mitraer. Se de forskellige racer i dokumentet "Racer i Rosenlund".

Note: man får også en race evne fra den race man vælger.

2. Vælg en profession:

Din karakters profession kommer til at definere, hvad du kan, og hvad du ikke kan. Det er altså den, der fortæller hvilke evner du kan vælge. Se de forskellige professioner i dokumentet "Professioner og evner".

Sørg for, at du vælger en profession, der passer til den måde du gerne vil spille på.

Du får i starten 2 evne point (EP). Hvor 1 EP kan man købe en valgfri evne inden for sin profession. Så man starter med 2 valfrie evner. Hvor du får 1 EP for hver nye scenarie du møder op ved. Note: Der er nogle evner, der kræver andre evner, før du kan købe den med 1 EP.

3. Vælg din tro

Religioner fylder meget for mange karakterer, og kan i visse tilfælde hjælpe med at definere, hvad der er vigtigt for din karakter. Når du vælger tro, skal du se beskrivelsen af de trosretninger i dokumenterne "Guder" og "Shaman".

Hvis du er helt på bar bund med hvilken religion du skal kaste din lid til, kan du evt. starte spil som trosløs, og så finde en religion der passer til dig i spillet.

5. Find dig et navn:

Din karakter skal have et navn. Ellers ved ingen hvad de skal kalde dig!

Når du vælger et navn, skal du helst undgå navne fra film og bøger.

6. Lav en baggrundshistorie: (ikke nødvendigt, men anbefales)

Din karakter har levet et liv, før den er kommet til øen, og du skal derfor tænke over, hvad din karakters baggrund er. Din baggrundshistorie behøver ikke være meget detaljeret, men jo mere du inkluderer, jo mere har scenariegruppen at arbejde med, og jo mere har du at tale om med de andre karakterer.

7. Få din karakter godkendt af scenariegruppen:

Når du har et færdigt karakterkoncept, skal du sende det til scenariegruppen via mail, så den kan blive godkendt. Scenariegruppen sender, så din karakter tilbage til dig, hvor der vil være kommentarer og evt. spørgsmål.

Når du også har valgt dine evner. Skal du ved tjek ind få din karakter godkendt. Hvor den vil blive sat ind i

vores system. Her vil du også få et nummer, der gør det nemmere og hurtigere for os, at finde din karakter.

8. Hav det sjovt med din rolle:

Sørg for at have det sjovt med din rolle. Kører du træt i den, eller passer den ikke til dig, kan du kontakte scenariegruppen om at lave en ny karakter, eller du kan måske få hjælp til at passe den bedre ind til dine behov.

9. Læs reglerne igennem igen:

Jo bedre du er inde i reglerne, jo mere naturligt kommer spillet til at føles. Læs herfor gerne reglerne en ekstra gang, så du kan huske dem, når du pludselig står og skal bruge dem.