

Forord

Velkommen!

Du læser nu regelsættet til Ripen Live Rollespils Ramvalt kampagne.

Disse regler er meget inspireret af Ripens gamle Woltheim kampagne, men er nøje ændret til at passe ind i settingen i Ramvalt.

Derfor er det vigtigt, at du grundigt læser alle regler igennem som gælder for enhver, og som er særligt relevante for dig (gerne mere end én gang).

Regler der omfatter alle gælder "Generelle Regler", "Guderne", "Nationerne", afsnittet af din valgte profession, og de evner din karakter skal have.

Resten er regler for særlige karakterer og specielle evner samt andet oplysende stof, som du kan orientere dig om, når du synes, at du har styr på de vigtigste regler.

Der er mange ting, du skal vide for ikke at komme til at ødelægge spillet for andre, og for at du kan få nogle rigtig gode oplevelser i Ramvalt. Det er endnu en grund til at sætter dig ordentlig ind i de grundlæggende regler. Vi håber, at du får en god rollespils-oplevelse i vores kampagne!

Indholdsfortegnelse

Praktiske Informationer	3
Om at skrive til scenariegruppen:	5
Påklædning & Udstyr	6
Øen Ramvalt - En kort beskrivelse	9
Værdier & Skatter	9
Kærlighed & Elskov	9
Sygdomme, Gift og Helbredelse	10
Sygdomme og Gifte:	10
Helbredelse:	10
Bygninger og lejre	11
Regler for kamp	12
Våbentjek	12
Nærkampsvåben	12
Buer	12
Kastevåben (og bonk-køller)	13
Skjolde	13
Sortkrudtsvåben	13
Betydning af Hændernes Placering:	14
Kamp Etik	15
Fangenskab	15
Magiske Effekter	16
Styrke & Nærkamp	19
Styrke	19
Nærkamp	20
Livspoint (LP) systemet	21
Typer af skade	21
Forblødning	21
Bevidstløshed	22
Død	22
Midlertidige LP	22
Rustningspoint (RP) Systemet	23
Karakterarket	23
Ritualer	24
Sådan laver du din karakter	26

Praktiske Informationer

Hvor foregår kampagnen?

Ramvalt bliver afholdt ved Tange Plantage i Ribe. Adressen er Tangevej 122A, 6760 Ribe. Ripen Liverollespil har en lille rød træhytte, hvor der bliver afholdt tjek-ind.

Hvornår?

Kampagnens scenarier bliver normalvis afholdt den første lørdag i hver måned fra marts til november.

- Tjek-ind ved hytten foregår fra klokken 10:00 til 11:30
- Briefing holdes klokken 12:00 og spilstart følger efter briefing.
- Debriefing og oprydning bliver afholdt klokken 18:00 (eller før mørkets frembrud)
- Tjek-ud følger oprydningen.

Tjek-ind og tjek-ud.

Når man møder op i skoven betaler man ved hytten for spilletilladelse. Herefter vil du få et stempel på din hånd, som bevis for din betaling, og så kan du få oprettet en karakter i Ramvalts database. Karakterens statistiker (som race, profession, evner og in-game genstande) bliver gemt i et digitalt karakterark hos scenariegruppen under tjek-ind. Dette karakterark kan man som spiller få adgang til gennem google drev ved at udlevere sin e-mail til Ramvalts scenariegruppe. Hvis man vil have et fysisk eksemplar af sit karakterark er det ens eget ansvar at printe det hjemmefra og udfylde det.

Medlemmer: 25 kr.

Gæster: 75 kr.

Medlemskab: 300 kr.

Medlemskabet gælder for alle Ripen Live Rollespils arrangementer og er gyldig gennem hele sæsonen.

Tjek-ud bliver først opsat, når alt spilmateriale er ryddet ud af skoven.

Det er IKKE tilladt at forlade spilområdet med Ripens Live Rollespils ejendele (såsom valuta, handelsmateriale eller magiske genstande). Disse skal afleveres ved hver spilafslutning ved tjek-ud, hvor karakterens in-game ejendele bliver noteret, så de kan hentes ved tjek-ind under næste spilgang. Man kan til nød forlade spilområdet før tid, men i tilfælde af dette er det nødvendigt at informere en spillemester og aflevere sine genstande.

Ved tjek-ud bliver din deltagelse registreret, så du har 2 EP og 2 XP mere til næste spilgang.

Aldersgrænse:

Hvis man er 12 år eller derover kan deltage i kampagnen. Børn, som ikke når aldersgrænsen, kan være med under scenariet, hvis de er akkompagneret af en ansvarsperson, der deltager i spillet.

Børn under 15 år kan desuden deltage i Ripen Live Rollespils junior kampagne.

Medbring:

Kostume, sminke og udstyr er spillerens eget ansvar. Ripen Live Rollespil låner ikke ud af sit inventar til personlig brug. Ripen Live Rollespil stiller mad og drikke til rådighed for spillere gennem en in-game kro. Det er tilladt at tage egne mad- og drikkevarer med, men ingen vil se settingsbrydende marsbarer eller colaflasker i spil.

Praktisk omkring Ripen:

Ripen Live Rollespils vedtægter gælder altid under scenariet i Ramvalt, og det er hverken tilladt at medbringe eller indtage alkohol og rusmidler.

Praktisk omkring Tange Plantage:

Tangeskoven er fredet område, og man skal vise hensyn over for både dyre- og plantelivet. Åbent ild er strengt forbudt, og levende lys skal holdes lukket bag glas eller i lamper. Det er ikke tilladt at beskadige træer og buske, og man skal altid huske at rydde op efter sig selv og smide at smide affald i skraldeposer - ikke i naturen! Når vi rydder op efter scenariet er vi ansvarlige for at skoven bliver efterladt i en forsvarlig tilstand. Hvis man ser noget affald på sin vej, selv hvis det er efterladt af andre, så sørger man for, at det bliver ryddet op.

Tange Plantage er et offentligt område, og skoven er tilgængelig for alle. Man kan være udsat for at andre folk, som ikke er en del af scenariet, er ude at gå ture eller lufte hunde. Huske at vise hensyn overfor andre - de har lige så meget ret til at være her, som vi har.

Om at skrive til scenariegruppen:

Du kan skrive til scenariegruppen om flere forskellige ting, som vi deler op i følgende kategorier:

BG: Det kan være, at du vil lave en ny karakter, og derfor har brug for at få din karakter godkendt, eller bare vil fortælle os om den, så vi kan arbejde med dig på din baggrundshistorie. Det er nødvendigt, hvis man søger om lov for at kunne spille særlige professioner, såsom magiker, alkymist eller gejstlig.

Mellemspil: Som en etableret spiller i kampagnen kan du sende os en lille historie eller forespørgsel, om hvad din karakter har lavet den følgende måned inden næste spilgang. Dette kan give scenariegruppen en mulighed for at skabe dig et personligt plot eller forberede en begivenhed til næste liverollespil spilgang.

Spørgsmål: Du er altid velkommen til at skrive ind om "andet", hvilket omfatter feedback, spørgsmål til praktiske eller regel tekniske problemstillinger eller mellemspil. Vi vil hjælpe, hvor vi kan!

SCENARIEGRUPPEN SVARER KUN MAILS SOM OPFYLDER FØLGENDE KRAV:

Ny Karakter/BG: Maksimalt 2 normalsider (4800 anslag inklusive mellemrum). Dette inkluderer ikke køb af evner.

Mellemspil: Maksimalt en halv normalside (1200 anslag inklusive mellemrum).

Andet: Maksimalt 1 normalside (2400 anslag inklusive mellemrum). Er det nødvendigt at bruge flere anslag, skal man kunne argumentere for dette.

Begrænsningerne er selvfølgelig pr. person og ikke bare pr. mail.

Disse begrænsninger er stillet op, så vi i scenariegruppen kan bruge vores tid på at skrive gode scenarier til jer. Husk også på, at bag scenariegruppens e-mail gemmer sig rigtige personer, og vi vil til enhver tid værdsætte en venlig og rolig tone.

I kontakte os på: Ramvalt@Ripen.dk

Med venlig hilsen,
Jonas Thiim, Morten Vorgod og Alexander Moesgaard

Påklædning & Udstyr

Kostume:

Deltager man i "Ekspeditionen til Ramvalt" forventes det, at man er udklædt. Ens kostume behøver ikke at være det flotteste i verden, men jo mere man gør ud af sin påklædning og udseende, jo bedre er rollespils-oplevelsen for alle. Hvis man er ny til rollespil, er det forståeligt, hvis man endnu ikke har et kostume af høj kvalitet til rådighed. Det forventes dog af alle, at bliver man ved med at spille i kampagnen, så investerer man mere tid og kræfter i sit kostume over tid. I Ramvalts setting under "Nationer" kan du finde eksempler på, hvordan de forskellige nationer og kulturer foretrækker at gå klædt.

Alt afhængigt af race er der forskellige krav til sminke og udsmykning, som man skal kunne opfylde for at spille dem. Mere om de individuelle krav findes under de pågældende racer. Scenariegruppen forbeholder sig retten til at vurdere, at en spiller ikke opfylder sminke-kravene. I sådanne tilfælde bliver man bedt om at spille menneske.

Våben:

En karakter kan kun bruge våben, hvis karakteren er trænet i at benytte dem. Træning i forskellige våbentyper er bestemt af professioner. Samtlige professioner kan ikke bruge våben til krigsførelse, men selv disse professioner kan lære det ved at købe evnerne til at benytte våben for det dobbelt EP (Se: Professioner & Evneliste). Alle professioner kan dog benytte sig af en kniv.

Våben er inddelt i forskellige kategorier afhængig af størrelse. Du kan benytte dig af nedenstående liste for at vurdere, hvilken kategori dit våben tilhører.

Knive: Fingerspids til albue.

Kortvåben: Håndled til skulder

Enhåndsvåben: Fra jorden til beltet

Tohåndsvåben: Fra jorden til hagen

Stagevåben: Fra jorden og over hovedet (deler evne med tohåndsvåben)

Kastevåben: Maks 40 cm. (Må ikke indeholde kerne)

Bonkkølle: Maks 30 cm. (Må ikke indeholde kerne)

Sikkerhed:

Våben skal holdes ved lige og opfylde visse sikkerhedskrav. Inden briefing vil der under hver spilgang blive holdt et *våbentjek*. Alle våben, skjolde og rustninger man medbringer til scenariet *skal* igennem et våbentjek, hvor også rustninger bliver vurderet. Hvis dit skjold, våben eller din rustning ikke bliver godkendt, må man ikke tage det med i spil.

Pas på hinanden! Det kan gøre ondt at blive slået af et koldt latexsværd, selvom det er møder alle sikkerhedskrav, og uheld kan stadig hende. I tilfælde af skader kan man kontakte scenariegruppen.

Disse våben er ikke tilladt til scenariet:

- Armbrøste
- Flails
- Kastespyd
- Spyd

Buer & Pil:

Vi godkender kun sikkerhedspile og rollespilsbuer til scenariet. De kan købes i de fleste rollespilsbutikker. Hjemmelavede pile kan ALDRIG godkendes.

Pistoler & Gevær:

Alle skydevåben er forladere, som kan købes i rollespilsbutikker, hvori man kan montere en knaldperle eller knaldhætte i affyringsmekanismen.

Vigtigt! Der er særlige regler for brug af krudtvåben i kamp. Læs under fanen "Kamp".

Hjemmelavede våben:

Man må medbringe og bruge sine egne hjemmelavede latex eller gaffatape og skumgummi-våben til scenariet, hvis de kan godkendes under våbentjekket. 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.

Skjolde:

Skjolde kan være af forskellig udformning og størrelse, men det er et *krav*, at skjolde er fuldt polstret over alle kanter. Skjolde skal medbringes til våbentjek.

Rustninger:

Rustninger, særligt metal-rustninger, skal igennem et våbentjek for at godkendes. Pladehandsker godkendes ikke til scenariet grundet dårlig erfaring i Ripen.

Bemærk, at evnen til at benytte rustning IKKE kan købes med EP og eksisterer ikke på evnelisten. Derfor er det udelukkende ens valgte profession, der bestemmer, om man kan benytte rustning eller ej og hvilken slags. (Se afsnittet: Professioner & Evneliste)

Øen Ramvalt - En kort beskrivelse

Ramvalt er en ø, der ligger øst for den civiliserede verden. Rejsen til øen går igennem et på alle måder farligt farvand, og ud af de mange skibe, der har begivet sig afsted på den nye Ramvalt ekspedition, er der kun ét enkelt skib der er nået helt frem, og det pådrog sig så massive skader, da det nåede kysten, at det ikke længere er sødygtigt. Der er derfor ikke nogen logisk vej væk fra øen, og man er i princippet fanget.

Der er lidt under en dagsrejse til området hvor spillet foregår til kysten.

Værdier & Skatter

Der er flere forskellige typer ressourcer at finde på Ramvalt - nogle af dem uvurderlige!

De fleste ressourcer kan placeres inden for kategorierne; kød, afgrøder, metal, urter og træ, men der findes også andre, mere sjældne, genstande - som den værdifulde genoplivningssten.

Ressourcer har flere funktioner: man kan rollespille, bytte & handle med ressourcer, og ressourcer nødvendige for at kunne skabe in-game genstande. Der findes også særlige formularer, besværgelser og ritualer, som kræver ressourcer for at kunne blive fuldført, og sidst men ikke mindst kan de være nyttige i visse plots for kreative spillere.

Valutaen på Ramvalt er den samme som man bruger på fastlandet: guldstykker. Alle rejsende mod Ramvalt kommer med deres egne guldstykker og flere vil komme i spil, som de bliver skabt på øen, eller som nytilkomne ender på øen med fyldte lommer.

Bliver der på Ramvalt arrangeret en skat, der skal opkræves, vil dette ske imellem spilgangene. Den enkelte spiller må så tage stilling til, om de har forsøgt at undgå at betale den til myndighederne - i hvilket tilfælde der nok vil være konsekvenser fra dem, som skulle modtage skatten.

Kærlighed & Elskov

Livet på Ramvalt behøver ikke være hårdt - kærlighed har en evne til at blomstre, der hvor man mindst venter det. Kærlighed er ikke begrænset af alder, race, køn eller nationalitet - men der vil altid eksistere forskellige holdninger. Det sker sjældent af to forskellige racer finder sammen og får børn, men det er muligt (regel-teknisk eksisterer der dog ingen halv-racer... endnu).

Da rollespil er noget vi forestiller os og leger kan man simulere samleje under scenariet. Man illustrerer, at man har samleje i spillet ved at udføre nakkemassage på hinanden. Hvis andre personer kan se nakkemassagen finde sted - så kan de også se samlejet.

Note: Voldtægt er IKKE en del af settingen og kan IKKE udføres.

Sygdomme, Gift og Helbredelse

Sygdomme og Gifte:

Der er mange sygdomme i verden, som man kan smittes med, og nogle af dem har fundet sin vej helt ud til øen Ramvalt. Sygdom er grimt, ubehageligt og i værste fald kan det lede mod døden, hvis ikke man får den rette behandling.

Hvis du bliver syg vil du modtage en beskrivelse af dine symptomer. Får du ikke dette, skal du kontakte en spilleleder.

Du kan også blive forgiftet. Når du bliver forgiftet vil du ligesom ved sygdomme modtage en beskrivelse af symptomerne.

Sørg for at holde styr på, hvorvidt du er påvirket af en sygdom eller en gift, og husk at spille på dine symptomer, så det hele kommer til at virke mere virkeligt, når du skal kureres. Det er sjovere at spille for den giftkyndige, lægen og som patient, hvis alle gør noget ud af oplevelsen.

Din karakter kan ikke vide med sikkerhed, hvilken gift eller sygdom karakteren er påvirket af (selvom du sikkert får navnet at vide off-game). Det eneste du ved i spillet er hvordan sygdommen eller giften føles, hvilket vil fremgå af symptombeskrivelsen. Det er langt fra de fleste, der tidligere er blevet forgiftet, hvorfor det for mange karakterer vil give mening at antage, at der som udgangspunkt er tale om en sygdom, hvis ikke man åbenlyst er blevet forgiftet.

Helbredelse:

Når man bliver syg eller forgiftet er det muligt at søge hjælp i spillet. Der er de, der kan fortælle dig, hvad du fejler (heriblandt visse magikere, alkymister og gejstlige) og som måske kan udsætte dine symptomer, og så er der de, som kan kurere dig.

Behandlerne er nærmest kun læger, som er de mest kyndige i helbredelsen af den humanoide krop.

Kommer du til en læge med en sygdom eller andet, stiller lægen en diagnose og administrerer en behandling. Det er lægens ansvar at fortælle dig, hvilken effekt behandlingen har, og hvornår du er rask igen.

Bygninger og lejre

Hvis I vil oprette jeres egen lejr, skal I på forhånd søge om tilladelse ved scenariegruppen. Når I besidder en lejr, skal du sørge for at pladsen den ligger på er ryddet op, før I tager hjem! Dette gælder også affald, som I ikke selv har efterladt på jeres plads.

Hvide pavilion-telte:

De hvide pavilion-telte repræsenterer et simpelt bygningsværk, der mest af alt ligner et hastigt opført skur af træ. Der er altså ikke noget overdådigt ved bygningerne. Det kan højst være et flot skur.

Vil du opføre en ny bygning, skal du søge tilladelse ved scenariegruppen, og bygningen skal som udgangspunkt stå de efterfølgende spilgange.

Telte:

Andre telte er også telte i spillet. Telte er gode til at skabe den rette stemning i spillet og passer utroligt godt ind i settingen.

Har du dit eget telt med, skal scenariegruppen informeres, om hvor det opstilles på dagen, og er det ikke opsat den efterfølgende spilgang, eller hvis det er flyttet, skal scenariegruppen også have det at vide på dagen.

OBS: Vi vil ikke se iglo-telte i nylon! Vi bruger enten pavilion-telte eller telte, der kan anses som "in-game". Hvis du er i tvivl om du kan benytte dit telt under scenariet, så kan du altid kontakte scenariegruppen.

Regler for kamp

Våbentjek

Som nævnt i afsnittet "Praktisk Information" skal alle våben man har med til en spilgang igennem våbentjek. Det er ligegyldigt hvilken type, det skulle dreje sig om.

Våbentjek foregår ved, at en dertil udpeget sikrer sig, at dit våben ikke er for hårdt, og at der ikke er fare for, at du eller andre, der bærer våbnet, komme til at påføre virkelig skade.

Der vil blive kaldt til våbentjek før briefing, og man er forpligtet til fremvise alle sine våben, også selvom de er blevet tjekket måneden før.

Nærkampsvåben

Om du bruger sværd, knive, køller eller noget andet du enten slår, hugger eller hamrer med, betegnes det som et nærkampsvåben.

For denne gruppe våben gælder følgende:

- Man skal kunne kontrollere sine slag, og altså ikke bare slå igennem. Hårde slag gør ondt, og man risikerer at skade sit våben, hvilket kan gøre det direkte farligt.
- Man må ikke stikke med våben, der ikke er godkendt til det.
- Det er vigtigt, at man ikke slår i særligt udsatte områder, som hovedet eller skridtet
- Undgå at slå vertikalt på stående modstandere, da det øger risikoen for at ramme følsomme områder, som hovedet.
- Har du et våben med et langt skæfte (som fx. en økse), må du ikke slå med selve skaftet, med mindre det er godkendt til det.

Buer

Buer er afstandsvåben, som både er præcise og pålidelige. Derudover er de ikke lige så larmende som sortkrudtsvåben.

For buer gælder følgende regler:

- Du skal kunne anvende dit våben sikkert, og skal til våbentjek kunne udvise en vis grad af kontrol over det.
- Styrken på din bue vurderes ved våbentjek, er den for kraftig, må du ikke bruge den.
 - Brug herfor ikke buer beregnet til jagt eller konkurrencer.
- Brug kun godkendte rollespils-pile med fladt hoved
- Du må ikke skyde efter hovedet
- Du må ikke skyde efter skridtet
- Er hovederne eller skæftet på pilen beskadiget, må du ikke bruge dem

Kastevåben (og bonk-køller)

Kastevåben og bonk-køller kan være alt fra kasteknive og kasteøkser til kageruller og sten (i skum selvfølgelig). Bonk-køller er medtaget her, da de ligesom kastevåben skal være kerneløse, og derfor i mange tilfælde er omfattet af samme regler.

For kastevåben & bonk-køller gælder følgende regler:

- Du må ikke kaste efter hovedet.
- Du må ikke kaste efter skridtet.
- Du skal have kontrol over dine kast og dit slag med våbnet, hvilket du skal vise til våbentjek.
- Når du slår med et kerneløst våben, skal du være opmærksom på, at de kan "svirpe".
- Har du en bonk-kølle, der er længere end et kastevåben må være, må du ikke bruge den som kastevåben.

Skjolde

Et skjold gør det meget lettere at overleve i kamp, men de er selvfølgelig omfattet af en række regler.

For skjolde gælder følgende:

- Et skjold må ikke have skarpe og/eller hårde kanter
- Du må ikke skubbe eller slå andre spillere med dit skjold.

OBS: Et skjold beskytter ikke mod magi

Sortkrudtsvåben

Til dine sortkrudtsvåben, skal du anvende knaldhætter, hundepropper eller knaldperler.

For sortkrudtsvåben gælder følgende:

- Der må kun bruges attrapvåben; ikke noget med at medbringe din tip-tip-tip-oldefars gamle muskedonner.
- Kan du ikke få dine knaldhætter, hundepropper, eller hvad du nu bruger til at virke, virker dit krudt i spillet heller ikke, med undtagelsen af nedenstående regel.
- Hvis du er på klos hold, og der er fare for, at du kan beskadige din medspillere's øjne, må du ikke affyre dit våben. Her må du nøjes med at sige "bang".

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. Det samme gælder at kunne tale med de døde. De døde kan kun høres af de, der er påvirket af en "Tale Med Døde" effekt.

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.

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.

Kamp Etik

Følgende er en række regler, som er fremsat af Verdens Regeringen. Samtlige nationer har anerkendt dem, så de er universelle i den kendte verden. Det er disse regler I er vokset op med:

- Trækker man et skarpt våben signalerer man, at man har hensigten om at dræbe. Vil man uskadeliggøre sin modstander, så trækker man et stump våben.
- Overgiver en fjende sig, er det en forbrydelse at slå ham ihjel på stedet. Tag ham i stedet til fange, lad ham gå med skammen, hån ham eller sæt ham for retten. De er i din magt nu, og det ved de. En kamp kan til tider være en ærlig sag; det kan et mord aldrig.
- Har man uskadeliggjort sin fjende, så er kampen slut.
- Lad dine modstandere hente sine tilskadekomne på slagmarken; det er ussel at henrette de sårede.
- Man efterlader aldrig sine allierede hjælpeløst efter en kamp.
- Hvis du har overgivet dig, og din modstander har ladet dig leve, så er du i din modstands varetægt, og de har ret til at give dig en ordre, men du har ret til at leve.

Fangenskab

Man kan i spillet tage andre spillere til fange. Dette foregår på følgende vis:

- Den anden spiller blive holdt i ro. Dette kan gøres ved enten; at slå vedkommende ud, eller man kan blot holde dem fast ved brug af in-game styrke (vi vil ikke se nogen, der bliver fastholdt med reel vold). Andre metoder kan også anvendes.
- Når vedkommende er bragt til ro, skal man simulere, at man binder dem. Man kan evt. for syns skyld vikle et stykke tov om fangens håndled, men vi vil IKKE se at nogen faktisk bliver bundet.
- Fangen må ikke nægtes spil i mere end 30 min, så spilleren må derfor ikke være alene i så lang tid.
- Udsætter man en fange for noget voldsomt, skal man have den pågældende spillers accept.
- En fanget spiller må ikke nægtes vand.
- Er man utilfreds med sin behandling som fange og spiller og/eller længden på sin tilfangetagelse, kan vedkommende kontakte en spilleleder, der vil vurdere, om det er rimeligt at tilbageholde dem længere.

Magiske Effekter

Der er mange forskellige magiske effekter, man kan udsættes for på øen Ramvalt.

Når en magisk effekt kastes på dig, og det ikke er en barde-sang, vil den være tidsbestemt (er den permanent, skal kasteren nok gøre dig opmærksom på dette). Hvis kasteren ikke siger andet, kan du trygt antage, at effekten varer i 30 sekunder.

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.

Afvæbne:

Du taber dit våben.

Amok:

Du angriber alt og alle indtil effekten er ophørt. Du vælger altid det mest effektive våben - du kan dog ikke bruge besværgelser, formularer eller bønner.

Blindhed:

Du mister synet i det angivne tidsrum.

Destruere:

Den ting effekten er blevet brugt på, er nu i stykker. Skaden på genstanden er permanent, men kan udbedres af en håndværker med de rigtige evner.

Dræne Vilje:

Du skal gøre alt hvad du får besked på i det angivne tidsrum. Det er ligegyldigt hvem der beder dig om noget. Du skal følge den sidste ordre du har fået. I denne sammenhæng er en ordre alt hvad der lyder som en forespørgelse eller en ordre.

Frygt:

Du bliver så skrækslagen for kasteren af denne effekt, at du flygter fra vedkommende i så lang tid det specificeres af kasteren, eller indtil du ikke kan se kasteren længere.

Du vil efterfølgende være meget rystet, og har nok ikke lyst til at se kasteren umiddelbart efterfølgende.

Inferno, Sne- og tordenstorm:

Hører du denne effekt, tager du det nævnte i skade.

Jordskælv:

Hører du dette - ligegyldigt hvor svagt - vælter du.

Kommando:

Du skal udføre den simple kommando, der følger med effekten. En kommando er altid kun ét ord med én stavelse. Du må ikke stoppe før det angivne tidsrum er passeret. Udpeges en retning af kasteren, skal du bevæge dig i dén retning imens du udfører kommandoen.

Eksempler på kommandoer: "Kommando - Dans", "Kommando - Løb", "Kommando - Græd", "Kommando - Sid"

Kvæle:

Du bliver kvalt igennem magi, der aktivt trækker luften ud af dine lunger. Du kan ikke kæmpe imod denne effekt, og falder på knæ, når den påbegyndes. Du besvimer efter 15 sekunder, og vågner af dig selv efter 5 minutter, hvis du da ikke er blevet vækket.

Masse-Effekter:

Nogle effekter kan have flere mål. Et eksempel herpå er massefrygt.

Masse-effekter rammer som udgangspunkt alle der hører at effekten råbes ud, som på samme tid kan se kasteren.

Nogle masse-effekter virker med kast af havregryn, mel eller rasp. Her er det kun de der rammes, der påvirkes.

Ordre:

Du skal følge den ordre, der følger med effekten. En ordre kan være kompleks, og indeholde op til 10 ord. Du må ikke stoppe før effekten er udløbet, og du skal udføre ordren så effektivt som muligt, og altså undgå tidsspild.

En ordre kan ikke tvinge dig til at dræbe dig selv eller dit barn.

Pacifisme:

Du mister al lyst til at kæmpe og udføre voldelige handlinger. Effekten ophører øjeblikkeligt, hvis du bliver angrebet.

Paralyse:

Du lammes, og kan slet ikke bevæge dig i det angivne tidsrum. Du beholder dog alle dine sanser, hele paralyseringen igennem. Ydes der vold imod dig, ophører effekten.

Rødder:

Du kan ikke flytte dine fødder før effekten er ophørt.

Råddenskab:

Den ramte legemsdel begynder at rådne, og kan ikke bruges før den helbredes. Rammes torso, har man 1 mindre LP, som ikke kan genvindes før råddenskaben er udbedret. Legemsdelen kan ikke helbredes før effekten er ophørt.

Smerte:

Påvirkes du af en smerte-effekt, skal du falde om og vride dig i smerte, indtil effekten stopper med at virke. Smerten er så voldsom, at du ikke kan tilbageholde dine smerteskrig.

Stumhed:

Du kan ikke tale. Dette forhindrer dig også i at bruge magi, der kræver ord eller sang.

Sov:

Bliver du udsat for en søvn-effekt, falder du øjeblikkeligt i søvn lige, så længe effekten varer ved. Du kan vækkes af andre, og tager du skade, vågner du selvfølgelig også.

Tryllebinde:

Barden spiller eller synger så fantastisk, at du simpelthen ikke kan tage øjnene af forestillingen. Du følger efter barden lige så længe vedkommende spiller sin sang. Effekten ophører, hvis der åbenlyst udøves voldshandlinger foran publikum.

Vælt:

Du vælter. Du skal helt ned at ligge, før du må rejse dig igen.

Ærefrygt:

Du bliver så overvældet af en så dyb respekt og ærefrygt for kasteren, at de ikke kan andet end at sænke blikket for øjenkontakt med denne, tie stille og knæle.

Øje for Øje:

Den besværgelse, formular eller det mirakel du har kastet på magikeren har nu også effekt på dig.

Styrke & Nærkamp

Styrke

Styrke er en indikator for, hvor fysisk stærk din karakter er. Jo højere din styrke, jo hårdere kan du slå! Det er denne egenskab din karakter bruger, når den kommer i håndgemæng. Visse evner har et styrkekrav, som karakteren skal kunne opfylde, før man kan benytte dem. Styrken på en karakter er også brugt til at bestemme, hvilke fysiske færdigheder en karakter er i stand til at udføre. Tabellen nedenfor er er ment som en vejledning, sådan du kan vurdere, hvad din karakter kan og ikke kan.

Styrke	Færdighed
0	Svag. Karakteren kan ikke bevæge sig uden hjælp
5	Middel. Karakteren kan bære en anden person
10	Stærk. Karakteren kan bære én person i hver arm
15	Meget stærk. Karakteren kan sparke træ-døre ind
20	Monstrøs. Din karakter kan bruge træstammer som køller
100	Din karakter bliver konfiskeret

Det er muligt at lægge sin styrke sammen med en partner, så selv to støvede bibliotekarer, med en styrke på hver især på 3, kan sammen bære en anden person, hvis det skulle blive nødvendigt. Det er sjovere at spille, hvis alle kender deres begrænsninger.

Nærkamp

Det hænder ofte i rollespil, at to karakterer (eller flere) kommer op at slås i nærkamp. En nærkamp starter i det øjeblik, at én karakter slår en anden med de bare næver. Man gør dette ved at gå hen til anden spiller og angiver sin karakters styrke og dramatiserer, at man slår. Den anden karakter kan vælge at gøre modstand eller tage imod de slag, der bliver givet. Man behøver kun at angive sin styrke én gang under kampen - det er ikke nødvendigt at sige det højt for hvert slag; det ødelægger indlevelsen.

Taberen af en nærkamp, er den karakter med den laveste styrke. Hvis man vælger at tæske løs på sin modstander i et halvt minut kan man slå modstanderen ud. Modstanderen bliver bevidstløs og vågner af sig selv efter 5 min. Man kan ikke slå en modstander ud, der har samme eller højere styrke end en selv.

Ulrik, med en styrke på 8, mener sin fulderik af en søn trænger til noget disciplin. Han hvisker "Styrke 8!" til sin søn og lader som om, at han slår ham. Sønnen, med en styrke på 6, er ikke i stand til at modstå de bank, som han får af sin far, men han forsøger alligevel at give igen ved at dramatisere et slag og angiver sin styrke til Ulrik. Nu ved begge parter, hvem der vinder. Ulrik tæver sin søn i et halvt minut, og sønnen falder bevidstløs om. Kurt vågner op igen 5 minutter senere, ømmer sig og undrer sig over, hvad der er sket.

I tilfælde af en nærkamps-duel, eller en anden form for slåskamp med tilskuere, anbefaler vi, at man laver en kort off-game time-out, hvor man fortæller hinandens styrke og aftaler, hvordan kampen finder sted. På den måde er det mere indlevende og spændende for andre spillere at kigge med, når karakterens styrke antal ikke er afsløret for tilskuerne.

Det er muligt at kæmpe flere mod én. Dette gør man ved at lægge sine styrker sammen og regner på, hvilket parti der har den højeste samlede styrke.

Ulrik, med en styrke på 8, har overhånden i sin slåskamp mod sin søn, med en styrke på 6, men Gamle Gertrud, med en styrke på 3, vælger at blande sig. Sønnen og Gamle Gertrud har en samlet styrke på 9, og sammen kan de banke Ulrik.

OBS: Off-game styrke er IKKE en del af en nærkamp. Selve nærkampen er et show, og vi leger bare med hinanden, så pas nu på, at ingen kommer til skade. Ved gentagne advarsler fra spillere kan man få sin karakter taget fra sig. Dette er ikke ingen straf, men en sikring af andre. Alle bør kunne spille rollespil uden at komme til skade i virkeligheden.

Livspoint (LP) systemet

Enhver karakter har et antal livspoint (også kaldet LP) som er afgørende for hvor meget skade vedkommende kan holde til. Disse LP er flydende, og det er skaden påvirker dig herfor ligemeget hvor den bliver påført.

Alle starter som udgangspunkt med 4 LP, men dette kan hæves på forskellige måder.

Typer af skade

Der findes to forskellige typer skade: dødelig skade og chok-skade

Dødelig skade forårsages af alle våben, der anses for dødelige. Dette omfatter skade fra skarpe våben, tunge, stumpede våben (som fx. en stridshammer), skydevåben, eksplosiver og de fleste magiske og alkymiske evner.

Dødelig skade er altså standarden, og får du ikke andet at vide, når du modtager skade, så skal du altid antage, at du har fået dødelig skade.

Chok-skade forårsages primært af stumpede våben, der er lavet af lette materialer, som for eksempel træøkøller og kampstave, men det kan også forårsages af specielle evner.

Når man bliver angrebet med chok-skade, skal der altid gøres opmærksomt på det, så den påvirkede er klar over det.

Fordelen ved chok-skade er, at den ikke er dødelig. Du kan altså bruge det til at slå folk ud, i stedet for at du slår dem ihjel.

Chok-skade kan ikke bringe nogen under 0 LP, men slår i stedet offeret bevidstløs i 5 min.

Det sidste LP du mister, når du rammer 0 LP, er dét, der dikterer, om du forbløder eller bliver slået ud. Det vil sige, at hvis du for eksempel har fået 3 i dødelig skade, og du derefter får 1 i chok-skade, og det er nok til, at du rammer 0 LP, vil du altså ikke begynde at forbløde. Du vil så besvime. Det modsatte er selvfølgelig også gældende.

Forblødning

Når du når 0 LP (med mindre du besidder særlige evner), hvor det sidste LP er tabt til dødelig skade, begynder du at forbløde.

Hvis du ikke er blevet stabiliseret inden for 5 minutter, bløder du ud, og du dør.

Hvis du får skade efter du er begyndt at forbløde, dør du.

Når du begynder at forbløde, mister du bevidstheden, og du kan således ikke huske, hvad der er sket, imens du har forblødt, og du kan heller ikke huske, hvad der skete 5 min før.

Bevidstløshed

Når du rammer 0 LP, og det sidste LP er tabt til chok-skade, 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 har 0 LP, og du derefter får dødelig skade, mister du livet, og er død. Er du bevidstløs, men har mere end 0 LP vågner du, når du tager skade, hvis du ikke rammer 0 LP og begynder at forbløde.

Når du er bevidstløs kan enhver vælge at skære halsen over på dig, hvilket sender dig direkte ned på 0 LP, og starter din forblødning med døden til følge.

Død

Når du besidder mindre end 0 LP, er du død.

Når du er død, kan almindelige helbredelser eller førstehjælp ikke hjælpe dig.

De første 5 minutter kan du stadig reddes af visse evner, så vær gerne opmærksom på, hvor længe du har været død.

Når du har været død i 15 minutter, kan du vælge at tage to hænder på hovedet og sjælevandre for at finde en, der kan genoplive dig (det vil sandsynligvis være en præst).

Vent gerne længere tid, hvis du føler, at du kan rumme det, da det altid er at foretrække, at du bliver fundet af en anden spiller.

Kan du ikke finde nogen, der vil genoplive dig, skal du kontakte en spilleder.

Midlertidige LP

Nogle effekter kan give din karakter midlertidige LP. Disse LP virker som helt almindelige LP, men du har dem kun i en begrænset periode.

Det varierer, hvor længe effekterne lader dig beholde LP'ene, men varigheden af effekten vil altid fremgå, når du bliver påvirket.

Når effekten udløber, mister du de midlertidige LP. Du kan på denne måde godt ramme forblødningspunktet (0 LP), men du kan aldrig gå under 0 LP som følge af at effekten af midlertidige LP udløber.

Rustningspoint (RP) Systemet

Nogle karakterer kan bære en rustning. Hvorvidt man kan bruge en rustning eller ej bestemmes af din profession.

Der findes 3 forskellige slags rustning. Hver type rustning har en bestemt mængde RP:

- En rustnings-del af læder har 1 RP
- En rustnings-del af ringbrynje har 2 RP
- En rustnings-del af plade har 3 RP

Når en rustningsdel rammes, tager den skade istedet for den person den sidder på. Rustning kan altså bruges til at blokere slag, hvis det er det man ønsker.

Rustningsdele mister RP ligegyldigt hvilken type skade der påvirker dem - for dem er schock- og dødelig skade altså ligegyldigt. Magisk skade stoppes dog ikke af rustningsdele.

Tager en rustningsdel mere i skade, end den har i RP, går den resterende skade direkte til bærens flydende LP.

Når en rustningsdel rammer 0 RP går den i stykker, og kan ikke bruges til andet end pynt før den repareres af en smed.

Karakterarket

Et karakterark er et dokument, der indeholder informationer som din karakters navn, race, profession, evner og evt. fokus.

På arket kan man desuden se off-game informationer, som dit spillernummer og dit off-game navn.

I modsætningen til andre kampagner, bruger Ramvalt-kampagnen ikke et udskrevet karakterark. Vi har i stedet valgt at have et online karakterark, som vi kan rette i, og du får mulighed for at se med på, efter du har fået et link til det.

Når du skal have din karakter, opretter du dokumentet sammen med en GM, og det vil efterfølgende blive opdateret ved tjek ind.

Alle spilleres karakterark er sorteret efter spillernummer, så det er vigtigt, at du husker det nummer du får, første gang du laver en karakter. Skriv det gerne ned, så vi ikke skal bøvlle med at finde din karakter, næste gang du kommer.

Hvis du ønsker at have en fysisk kopi af dit karakterark med i spil, skal du selv sørge for at printe det ud.

Ritualer

Det har været almen praksis gennem tidernes morgen, at de dødelige har praktiseret magiske ritualer enten ved gudernes hjælp eller streng teknik. Et ritual er en ceremoniel serie af handlinger, som bliver udført over et større tidsrum end besværgelser. Hvor besværgelser er stringente med forudbestemte effekter, er ritualer mere fleksible. Det er i teorien muligt at opnå hvad som helst gennem et ritual og med større effekter end ved almene besværgelser, formularer eller mirakler. Men hvor en besværgelse altid virker, hvis de udføres korrekt, kan ritualer slå fejl - og de kan have uforudsete konsekvenser!

Det er nemmere for gejstlige og magikere at starte et ritual, fordi de allerede er kyndige i at samle og sprede energi i magiske mønstre, men *alle* karakterer kan udføre et ritual. Før et ritual kan få en reel effekt skal ritualet lades med mystik, kraft og magi. En præst udfører gerne et ritual ved at påkalde sin guds kraft og en magiker tager udgangspunkt i sine fokusord og håndtegn, og de kan begge ofre deres fokus ved at putte det i ritualet, men almene dødelige har umiddelbart ikke disse egenskaber til rådighed. En almen karakter afhængig af en ekstern kraft for at skabe et magisk ritual, og det er tilgængeligt på flere måder:

- **Påkaldelse.** En dødelig kan påkalde et overnaturligt væsen såsom et drømmevæsen eller sågar en budbringer - særligt de stærke ekkoer er meget nemme påkalde (og især på Ramvalt). En påkaldelse kræver blot at man kan væsenets navn, og at man ved, hvad man laver. Men hvis ritualet hverken er tvingende eller stærkt nok, så kan væsenet potentielt set undlade at møde op. En spillemester skal have en varsel på minimum 30 min. ved en påkaldelse og op til 60 min. ved særligt sminkekrævende kostumer.

- **Artefakt.** Man kan aktivere et ritual ved benyttelse af et særligt magisk objekt. Dette kræver dog at personen, der benytter objekter ved, hvordan man bruger det og aktiverer det.

- **Velgører.** Et ritual kan blive tilført energi af en overnaturlig valgører såsom en gud, budbringer, dæmon eller et drømmevæsen. Dette kræver oftest først en succesfuld påkaldelse eller, at der i forvejen er lavet en aftale med det overnaturlige væsen. Forvent at din valgører har sin egen agenda og vil have noget til gengæld. Regn ikke med at din gud har tid til dig.

- **Ressource.** Alle og enhver kan ofre værdier i et ritual. Det kunne f.eks. være afgrøder, urter, dyr eller personer (hvis du er til den slags) som brændsel i stedet for fokus. Det er muligt, men omkostningsfuldt at ofre madvarer som brændsel, og det er langt mere effektivt at benytte drømmestenen (som tæller for 3 fokus i et ritual). Du kan også vælge at lave et doner-ritual, hvor du ofrer værdier såsom skatte, juveler, penge, dyr og afgrøder til et overnaturligt væsen. Sådan kan man lave venner, aftaler eller blive røvrant af væsener, som er mægtigere end en selv. Det kræver dog, at man ved hvem, man ofrer til.

Man bestemmer selv, hvordan ritualet finder sted, hvem der indgår i det, og hvad man ønsker at opnå. Ønsker du skabe dit eget ritual, så skal du altid kontakte en spilmester, som overværer det. Vi vil opfordre alle til at gøre en fed oplevelse ud af ritualerne og inddrage så mange, som giver mening. Hvis du vil lave magiske genstande, påkaldelsesritualer e. l. så opfordrer vi jer til at skrive en mail til scenariegruppen på ramvalt@ripen.dk inden scenariet, så vi kan nå at forberede os.

Som spilmestre interesserer vi os mere for rollespil og fede scener end for regelknepperi og powergaming. Med ovenstående i mente gælder der ellers kun én ting: jo federe ritualer er, jo bedre er rollespillet og desto mere er vi villige til at belønne med en sej effekt. Der er rig mulighed for at være kreativ og opdigte ceremonier helt fra bunden, så I skal bare slå jer løs! Husk at kontakte en spilmester for en effekt - og spilmesteren skal kontaktes inden ritualer er udført. *Frem for alt så husk på, at vi blot leger, når vi spiller.* Det gælder ikke om at vinde eller få de sejeste evner (selvom det også er rart). Et sjovt ritual er værdifuldt i sig selv.

Sådan laver du din karakter

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 rode rundt på jorden, og lege med mudder, skal du nok ikke spille troldfolk.

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.

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

Du får din professions startevne gratis og har 4 EP at købe evner for ved karakterskabelse.

3. Vælg et hjemland:

Det land, du kommer fra, er vigtigt for, hvordan du opfatter verden, og man klæder sig forskelligt alt efter hvor man kommer fra. Det er desuden noget, der ofte kommer på tale, når din karakter skal lære de andre spilleres karakterer at kende, så det er vigtigt at du har truffet et valg.

4. Vælg en religion:

Religioner fylder meget for mange karakterer, og kan i visse tilfælde hjælpe med at definere, hvad der er vigtigt for din karakter.

Hvis du er helt på bar bund med hvilken religion du skal kaste din lid til, kan du evt. starte spil som gudløs, 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:

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, så den kan blive godkendt. Scenariegruppen sender, så din karakter tilbage til dig, hvor der vil være kommentarer og evt. spørgsmål.

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.