

Falkedalen

KAMPAGNE TIL
LIVEROLLESPIL

*Regelsættet er version 1.0 - og vil blive redigeret løbende.
Regelsættet er inspireret af mange af Ripen Liverollspils
Fantasy-kampagner, skabt af en lang række af dygtige og
engagerede arrangører igennem tiden.*

| | |
|--|-----------|
| Introduktion og Spillets Ramme | 3 |
| Hvad er Falkedalen? | 3 |
| Hvem kan være med? | 3 |
| Hvad er spillets fokus? | 3 |
| Hvorfor spiller vi rollespil? | 4 |
| Kort om Vaeloria | 4 |
| Praktiske Rammer | 5 |
| Regler og Spilsystem | 7 |
| Landet Vaeloria | 14 |
| Personer og karakterer i Vaeloria | 15 |
| Guderne | 20 |
| Fraktioner, Grupper og Alliancer | 24 |
| Byer, Lejre og Bygninger | 27 |
| Møntfod i Falkedalen – Krystaller | 29 |
| Race: Mennesker | 31 |
| Race: Elvere | 32 |
| Race: Mørkelvere | 34 |
| Race: Dværge | 36 |
| Race: Hobbitter | 38 |
| Race: Gobliner | 40 |
| Race: Orker | 42 |
| Race: Dyrefolk | 44 |
| Professioner og Evner | 46 |
| Profession: Kriger | 48 |
| Profession: Tyv | 50 |
| Profession: Samler | 52 |
| Profession: Håndværker | 54 |
| Profession: Magiker | 55 |
| Profession: Præst | 58 |
| Profession: Shaman | 61 |
| Profession: Druide | 64 |
| Profession: Opdagelsesrejsende | 66 |
| Profession: Forhandler | 68 |
| Profession: Skjald | 70 |
| De 5 vigtigste regler for nye spillere i Falkedalen | 72 |
| Afsluttende ord: Forventninger og eventyr | 73 |

Introduktion og Spillets Ramme

Hvad er Falkedalen?

Velkommen til *Falkedalen* – en magisk kampagneverden fyldt med heltemod, urkraft og hemmeligheder. Falkedalen er en lille, men gammel handelsby i landet **Vaeloria**, omgivet af dybe skove, skinnende søer og glemte ruiner. Her mødes rejsende, handlende, præster, skygeværner, troldmænd og lejesoldater – og **dig**.

Falkedalen er bygget på ruinerne af en ældgammel shaman-helligdom, og det siges, at **Vaelorias magiske balance strømmer stærkere her end noget andet sted i landet**. Derfor tiltrækker byen både det gode og det farlige – og derfor er det netop her, hvor dit eventyr begynder.

Hvem kan være med?

Falkedalen 2.0 er en liverollespilskampagne for børn, unge og unge voksne fra **10 år og op**. Det kræver ingen erfaring at være med, men det kræver lyst til at spille en rolle, gå i kostume og være med i en fælles fortælling.

Du kan være kriger, magiker, tyv, præst, shaman, dyrefolk, dværg, elver – eller noget helt andet. Du bestemmer, hvem din karakter er, og hvordan deres historie skal udvikle sig.

Vi spiller i **den samme by og verden hver gang**, så du kan vende tilbage med din karakter og blive stærkere for hver spilgang. Du beholder dine evner, din historie – og dine fjender.

Hvad er spillets fokus?

Falkedalen er en levende og dynamisk verden. Den handler om:

- **Eventyr og opdagelser** i en magisk og farlig verden
- **Konflikter mellem religioner, klaner og ideologier**
- **Magi, natur og mysterier** gemt i ruiner og skove
- **Relationer og samarbejde** mellem karakterer
- **Valg og konsekvens** – intet er helt sort eller hvidt

Det er ikke kun en kamp mod orker og mørke troldmænd – det er også en kamp mod fordomme, gamle alliancer, din egen samvittighed og dine fjenders list.

Hvorfor spiller vi rollespil?

I liverollespil klæder vi os ud og spiller roller som helte, slyngler, troldfolk og eventyrere. Vi bruger fantasi, krop og stemme til at **leve os ind i en fiktiv verden**, hvor der er regler, men ingen manuskript.

Vi spiller, fordi det er sjovt – men også fordi det styrker:

- Fantasi og kreativitet
- Samarbejde og sociale færdigheder
- Evnen til at improvisere og kommunikere

I *Falkedalen* er det vigtigere at **skabe en god fortælling** end at vinde en kamp.

Kort om Vaeloria

*Vaeloria er et Fyrstedømme, ikke et kongerige. Det ledes af Fyrst **Falco Talagor**, en gammel og vis herre, der tror på lysets kraft og gudinden **Lumina**. Men ikke alle i landet deler hans overbevisning. Rundt om i landet rejser mørke skikkelser sig – og i Skyggemuren begynder noget at røre på sig.*

Praktiske Rammer

Hvornår og hvordan foregår spillet?

Falkedalen spilles i Tange Plantage nær Ribe, typisk én lørdag om måneden. En normal spilgang ser nogenlunde sådan ud:

- **Kl. 10.00:** Tjek-ind og betaling i *Hytten*. Her får du dine spilpenge, dit karakterark og eventuelle magiske genstande.
- **Kl. 11.00:** Briefing for alle spillere. Her fortæller arrangørerne, hvad der er sket siden sidst, og hvad du skal være opmærksom på i dag.
- **Ca. kl. 11.30-12.00:** Spilstart. Fra dette tidspunkt er du in-game.
- **Ca. kl. 15.30-16.00:** Spilslut og debriefing. Du får et stempel for deltagelse og mulighed for at lære en ny evne næste gang.
- **Kl. 17.00-18.00:** Nedpakning og hjælp med at rydde op.

OBS: Man spiller i 1:1 tid – det vil sige at én times spil svarer til én times tid i spillet.

Udklædning og kostume

Du skal være udklædt for at deltage. Det behøver ikke være avanceret, men **det skal være fantasifuldt** og passe ind i en middelalderlig/magisk verden. Det kan være så simpelt som:

- En tunika lavet af et tæppe eller lagen
- Et bælte og en kappe
- Ingen sneakers, refleksveste eller plastikvåben fra supermarkedet

Du må gerne spørge andre spillere eller arrangører til råds om kostume!

Våben og sikkerhed

Alle våben skal være lavet af sikre materialer og godkendes af arrangørerne.

- **Latexvåben** og polstrede våben er tilladt.
- **Hjemmelavede våben** skal bestå af 3 lag skum og godkendt kerne.
- **Buer og kastevåben** må kun bruges med særlig tilladelse og sikkerhedsgodkendelse.

- **Hoved, skridt og hals må aldrig rammes!**

Hvis du rammer forkert: STOP OP, og sig undskyld. Det er sejt at være hensynsfuld.




Mad og pauser

I spillet kan du købe mad og drikke (oftest snacks, saft og frugt) på *kroen* med dine spilpenge – eller du kan tage en madpakke med hjemmefra. Hvis du hjælper til på kroen, kan du få gratis mad.

Pauser holdes in-game hvis muligt – spørg en voksen hvis du har brug for en reel off-game pause.

Off-game og håndtegn

Nogle ting i spillet bliver vist med håndtegn eller særlige signaler:

| Tegn | Betydning |
|---|-------------------------------------|
|  Én flad hånd på hovedet | Du er <i>off-game</i> (ude af spil) |
|  Begge hænder på hovedet | Du sjælevandrer på vej til hytten |
|  Knyttet næve på hovedet | Du er skjult/usynlig (kræver evne) |

Hvad skal jeg tage med?

- Kostume og evt. våben
- Karakterark (eller få det i hytten)
- Madpakke (eller mod på at købe/spille for mad)
- Tøj efter vejret – gerne mange lag
- En vandflaske og gode sko

Du må ikke tage dine magiske ting, artefakter, spilpenge eller formularer med hjem – de afleveres i hytten og bliver gemt til næste spilgang.

Hvad hvis jeg er ny?

Er du helt ny? Så er du hjerteligt velkommen! Gå til hytten og sig det – vi finder nogen, du kan spille med. Du får hjælp til at vælge en karakter og kommer med i en gruppe.

Vi lægger stor vægt på, at alle får en god oplevelse – både nye og gamle spillere.

Hvad hvis jeg bliver ked af det?

Rollespil kan være intenst. Hvis du bliver ked af det, bange eller forvirret, **så find en voksen eller læg hånden på hovedet og gå til hytten**. Vi har voksne til stede, som er her for at hjælpe dig – også selvom de måske er udklædt som onde troldmænd.

Regler og Spilsystem

Livspoint (LP)

Livspoint (LP) er det antal slag eller skade, du kan tåle, før du falder om. Når du rammes af et våben, magi eller andet, mister du 1 LP, medmindre andet er sagt.

- Når du rammer 0 LP: Du besvimer og falder til jorden.
- Du må ikke bevæge dig, tale eller gøre noget, før du bliver helbredt.

Hver race starter med et bestemt antal LP (se kapitel om Racer).

Skade

- Almindelige våben giver **1 skade per træf**.
- Nogle magier, evner eller særlige våben kan give **2 eller flere i skade** – det vil blive sagt højt: *“Magisk missil – 2 i skade!”*
- Skade **akkumuleres** – du skal selv holde styr på, hvor meget du er blevet ramt.

Død og efterliv:

Hvornår er ens karakter død?

Man er ikke død, bare fordi man ligger på 0 LP. Du ligger besvimet i **10 minutter** og håber på hjælp. Hvis ingen hjælper dig i tide:

- Gå med **begge hænder på hovedet** til hytten og meld dig “død”.

- En død karakter kan nogle gange genoplives – eller man laver en ny karakter. IGEN; Hvis du **ikke hjælpes efter 10 min på 0 LP, dør din karakter**
- Herefter må du rollespille et åndevæsen i 5 min hvor din “sjæl” kan opsøge en spiller med evnen at tale med døde så din “krop” kan få hjælp – lykkedes dette ikke, går du **offgame**, og går til hytten og snakker med en arrangør.
- Du kan kun vende tilbage til spillet, hvis:
 - Din karakter bliver genoplivet (af Præst eller Shaman)
 - Plot eller GM giver tilladelse

Døden er ikke enden – men den har konsekvenser. Kommer din karakter tilbage, kan den fx. have mistet hukommelsen eller nogle af dens evner. Alternativt skal du starte forfra med ny baggrund.

Regler for kamp

- Du **må ikke** slå i hovedet, skridtet eller halsen.
- Du **må ikke stikke** med dit våben – kun svinge det.
- Du **må ikke** slå hårdt – kun *blødt og tydeligt*.
- Vis tydeligt, at du bliver ramt – støn, råb, og hold dig der hvor du blev ramt.
- Hvis du er på 0 LP – **læg dig ned og spil bevidstløs**.

Hvornår må man kæmpe?

Kamp opstår **ingame** og må kun foregå:

- Når begge parter er **klar og opmærksomme**
- Når der er en **konflikt, der ikke kan løses med ord**
- Når det sker med **fysisk sikre våben og respektfuld afstand**

OBS: *Overraskelsesangreb* som Bonk og Snigmord tæller også som kamp – men udføres med specialevner og uden fysisk slag.

Huskeregler for kamp

- Brug **bløde våben** med godkendt sikkerhed (v. våben-tjek inden spilstart)
- Slå med kontrol – ingen hårde slag
- Slå kun på **krop og arme** (ikke hoved, skridt, hals eller hænder)
- Ram **ikke samme spiller mere end 1 gang pr. sekund**
- Spil med – også når du taber!

Rustning

- Rustning giver **ekstra beskyttelse**
- Hver type giver typisk **+1 LP**, som skal rammes først
- Kun **Kriger-typer og visse racer** må bruge rustning (se professioner)
- Rustning skal være **synlig og fysisk til stede** (fx læder, skum, stof)
- En **rustning** beskytter mod det første slag – eller mere, hvis du har en evne til det.
- Rustning skal være godkendt af arrangørerne/til våbentjek

Når din rustning er ramt, tæller den først – derefter går det ud over dine LP.

Skjold

- Et **skjold beskytter mod våben**, men **ikke mod magi**.
- Skjold skal godkendes til våbentjek

Våben og skade

- **Håndvåben (sværd, økser, knive):** 1 skade
- **Tohåndsvåben (store sværd, hamre):** 1 skade + mulig specialeffekt
- **Kastevåben/bue:** 1 skade, men kræver særlig evne
- **Magiske angreb:** 1 skade – eller speciel effekt afhængigt af formular

Visse evner kan øge skaden til **2 eller mere** (fx "Kraftslag", "Elementstorm")

Konflikter uden kamp

Ikke alle konflikter skal løses med sværd!

- Du kan udfordre til duel på ord
- Du kan snige dig forbi en vagt
- Du kan overbevise fjenden gennem rollespil
- Du kan bestikke, true, trylle eller velsigne

Spil tips til god kamp

- Spil dramatisk: Overdriv smerte, fald flot, gør det filmisk!
- Giv plads til andres helte-øjeblikke – også når du vinder
- Spil ikke "uovervindelig" – spil sej, men menneskelig
- Sig tak efter kampen – især hvis den var hård eller følelsesladet

Magisk skade og effekter

Magiske evner kan:

- Give skade
- Paralyserer eller lamme
- Vælte personer / vindstød
- Skjule dig
- Gøre dig usynlig
- Tvinge nogen til fx. at glemme eller adlyde

Effekterne **siges højt og tydeligt**, fx: "*Paralyse – stå stille i 1 minut!*"

Fangenskab og bundethed

Du kan godt blive taget til fange i spillet. Men:

- Du må **ikke binde nogen med reb eller tape** – i stedet siger man: "Du er bundet".
- Fangenskab af junior-spillere må **aldrig vare mere end 1 time**.

- Brug fangenskab til drama og rollespil – ikke til afstraffelse.

Usynlighed og skjul

- For at være skjult eller usynlig, skal du have den **rigtige evne** og **knyttet næve på hovedet**.
- Hvis du ikke har evnen, virker det ikke – selvom du står stille!

In-game vs. Off-game

- **In-game** = Det, der sker i spillet. Alt, der er "virkelighed" i universet.
- **Off-game** = Det, der foregår uden for spillet. Hvis nogen siger "off-game", er det ikke længere en del af fortællingen.

Brug kun "off-game" i nødstilfælde – fx hvis nogen er kommet til skade i virkeligheden.

Konflikter og tvivl

Hvis du bliver uenig med en anden spiller om reglerne:

- Stop spillet midlertidigt og **en arrangør, der vil hjælpe jer**.
- Tal roligt og ærligt – det er ikke farligt at lave fejl.
- Du må **aldrig selv dømme en anden spiller**.

Helbredelse

- Kan ske via:
 - Magi (formular eller bøn)
 - Elixirer
 - Samler- eller Druide-evner
 - Førstehjælp i rollespil (kan stabilisere men ikke give LP)
- Du kan **ikke helbrede dig selv**, medmindre du har en særlig evne

Det gode liverollespil

Dette kapitel handler ikke om regler – men om **hvordan man spiller godt rollespil**, giver andre gode oplevelser og sikrer, at både du og dine medspillere får mest muligt ud af *Falkedalen*.

Tips til at spille din rolle godt

Lev dig ind i rollen

Tænk: Hvad vil min karakter? Hvem holder de med? Hvad frygter de? Brug stemmen, kroppen og dine valg til at vise det.

Find en stemme og en holdning

Er din karakter vred, undvigende, komisk, mystisk? Gør det tydeligt – ikke nødvendigvis højlydt, men konsistent.

Skab relationer

Spil med dem, du møder! Lav alliancer, fjendskaber, venskaber og forviklinger. Det giver dig og andre noget at spille på.

Sig JA til spil

Når andre spiller noget imod dig – reager! Modtag, svar igen, og lad det udvikle sig. Du kan altid trække dig *in-character*, men sig ikke “nej” til oplevelsen.

Ingame vs. Offgame

| | Ingame | Offgame |
|--|------------------|---------|
| Er rollespil | ✓ Ja | ✗ Nej |
| Er du din karakter? | ✓ Ja | ✗ Nej |
| Må du snakke om regler? | ✗ Nej | ✓ Ja |
| Må du tage en pause? | ✗ Ikke uden tegn | ✓ Ja |
| Har DU også ansvar for din egen oplevelse af spilgangen? | ✓ Ja | ✓ Ja |

Hvis du går *offgame* midt i spillet, skal du markere det med hånden på hovedet og gå væk fra scenen.

Hvordan man giver godt spil til andre

Giv modspil – ikke modstand

Gør ting, der skaber nye scener – ikke som stopper en andens idé.

Efterlad “kroge” - altså ting om din karakter som andre kan “hægte” sig på

Fortæl små ting om din baggrund, dine mål, hemmeligheder – så andre kan fange dem op og bygge videre på dem.

Byt spotlight

Hvis du har fyldt meget, giv plads til en anden. Hvis nogen står alene, byd dem ind. Rollespil er samarbejde.

Accepter konsekvenser

Hvis du bliver arresteret, forrådt eller besejret, så spil med. Det gør verden troværdig – og din sejr næste gang endnu mere spændende.

Respektfuldt spil og konflikthåndtering

Husk: alle er her for at lege sammen

Spil hårdt – men *vær blød udenom*. Din karakter må true og råbe. Du som spiller skal være sikker, venlig og tilgængelig.

Stop og sikkerhed

- Hvis noget bliver grænseoverskridende eller ubehageligt for dig, så stop scenen (sig tydeligt “STOP”) og forlad den
- Hvis du har behov for det skal du finde en GM og/eller gå til hytten

Skel mellem spil og virkelighed

Hvis du spiller en ond, voldelig eller ubehagelig karakter, så *vis tydeligt offgame*, at du som spiller er ok og sikker. Smil og anerkend efter scener.

Sig tak efter spillet

Tak dine medspillere for scener, konflikter og intense øjeblikke. Det styrker fællesskabet og gør jer alle til bedre spillere.

Landet Vaeloria

Vaeloria er et gammelt og traditionsrigt fyrstedømme, beliggende som et grønt hjerte i midten af det kendte kontinent. Landet er kendt for sin relative fred og stabilitet, hvilket i høj grad skyldes dets nuværende hersker, **Fyrst Falco Talagor** – en ældre, vis og religiøs mand, som har regeret med fast hånd, men åbent sind i over fyrre år. Han er troende af *Lysets religion* og en hengiven tilhænger af guden **Lumina**, hvilket præger både hans regeringsførelse og det politiske klima i Vaeloria.

Styresystem og politisk struktur

Vaeloria styres som et fyrstedømme, hvor arvelig magt gives videre til den ældste søn eller datter i fyrstehuset Talagor. Ud over fyrsten består magtens cirkel af en indflydelsesrig rådsreds, kaldet **Solcirklen**, som består af otte repræsentanter: fire adelsmænd fra forskellige egne, én ærkebiskop af Helius' kirke, én repræsentant for handelslauget, én repræsentant fra troldmandskollegiet i **Vel Rianor**, og én udvalgt vismand fra Druidernes Orden.

Denne sammensætning er en balanceakt mellem gammelt og nyt, tro og magi, adel og folk.

Geografi og kultur

Vaeloria er opdelt i fem regioner:

1. **Falkedalen** – et centralt handels- og mødested, rig på magisk energi og gamle ruiner.
2. **Tharnakar** – de nordlige højlunde, domineret af barske klaner og kendt for deres dygtige smede og krigere.
3. **Sydmarken** – frugtbare dale og flade enge, rig på agerbrug og dyrehold.
4. **Rimkysten** – den østlige kystregion, præget af fiskerlejer, søfarende og små handelsbyer.
5. **Gråskovene** – de vestlige dybe skove, beboet af mystiske væsner, druider og dyrefolk.

Vaelorierne er et stolt folk, som hylder *mådehold, visdom og fred frem for alt*. De fejrer årets gang med store festivaler i de fire elementers navn, og det er ikke usædvanligt at se shamaner, præster, druider og magikere side om side på byens torv, hvor de forkynder hver deres sandhed med gensidig respekt – hvis ikke altid enighed.

Magisk betydning og Falkedalens rolle

Falkedalen, byens og regionens navn, dækker over den mest magisk ladede egn i hele Vaeloria. Det siges, at dalen hviler på knoglerne af *De Ældstes Tempel*, en førguddommelig shamanisk helligdom, hvor portaler til andre verdener blev åbnet, og stjernernes stemmer blev hørt. Her har druiderne og shamanerne længe søgt viden og kraft – nogle for at beskytte, andre for at dominere.

Af samme grund har Falkedalen været centrum for både *religiøse vækkelser*, *okkulte sammensværgelser* og *magiske eksperimenter* i århundreder. Byens ry for tolerance og neutralitet gør den til et oplagt sted for både fredsforhandlinger og hemmelige alliancer. Hver markedsdag tiltrækker handlende, eventyrere, prædikanter og dusørjægere fra hele landet – og udenfor.

Personer og karakterer i Vaeloria

Fyrste Falco Talagor

En aldrende hersker, stadig skarp i sindet. Han søger at fastholde balancen mellem tro, magi og jordisk magt. Rygter vil dog vide, at hans helbred svækkes, og en magtkamp nærmer sig.

Lady Serinda Elenor

Ambitiøs datter af en af adelsfamilierne i Tharnakar. Hun er kendt for sine alliancer med både element-shamaner og handelsmænd. Nogle mener, hun har et skjult ønske om at omstyrte fyrsten.

Ærkedruide Thaelion Grøntunge

Leder af Druidernes Orden i Gråskovene. En vis mand med et dybt bånd til naturens kredsløb – og med en mistillid til Helius' kirke. Han mener, naturen bør være over alle guder.

Mester Viaro Althian

Rektor for troldmandskollegiet i Vel Rianor. En pragmatisk mand, der forsøger at fastholde magiens plads i samfundet uden at vække for meget vrede blandt præsterne.

Præstinde Mariel af Helius

Leder af Soltemplet i Falkedalen og fyrstens nære rådgiver. Hun er from, men magtfuld, og er ikke bleg for at føre kampagner mod det, hun ser som mørkets kræfter – især tilbedere af Vareos.

Herskerfamilien Talagor

Sæde: Falkedalen

Status: Regerende fyrsteslægt

Leder: Fyrste Falco Talagor

Tilknytning: Lumina, Lysets orden

Familien Talagor har regeret Vaeloria i fire generationer og er kendt for sin visdom og sin modstand mod tyranni. De har stærk tilknytning til Luminas præsteskab og er blevet symbolet på stabilitet og retfærdighed i riget.

Fyrste Falco er en aldrende hersker uden klare arvinger, hvilket har ført til skjulte magtkampe blandt fraktioner, der ser tronen som åben. Hans niece, **Lady Ilyra Talagor**, er populær blandt folket og Lumina-præsteskabet, men afvist af dele af rådet, fordi hun er kvinde og barnløs.

Slægten Drakvenn

Sæde: Fæstningen Aghuros i Tharnakar

Status: Militær-adelig, konservativ

Leder: Lord Barav Drakvenn

Tilknytning: Vareos

Drakvenn-slægten er kendt for deres krigertraditioner og ubøjelige æreskodeks. Deres soldater er blandt de mest frygtede og disciplinære i landet. De har tit fungeret som Vaelorias skjold mod ydre trusler – men nu begynder de at spørge sig selv, om ikke det er på tide, at skjoldet styrer sværdet.

Barav Drakvenn har erklæret, at *kun den stærkeste* bør føre nationen – og hvis Talagor-blodet ikke kan levere en arving, vil han “skabe orden med stål.”

Huset Elmsilva

Sæde: Lysbrynet i Gråskovene

Status: Ældgammel skovklan

Leder: Ældste Aranel Elmsilva

Tilknytning: Sylvana

Elmsilva er den ældste kendte druideklan i Vaeloria. De fungerer som uformelle vogtere af Grønhvælvet og holder balancen mellem civilisationens fremdrift og naturens vilje. De blander sig sjældent i politik, men når de gør, lytter selv adelige.

Det siges, at Aranel taler med skovens ånder og Sylvana selv. Nogle frygter dog, at visse unge medlemmer i klanen eksperimenterer med forbudt symbiosemagi – og skaber væsner, der ikke længere hører hjemme i skov eller by.

Ordenen af Den Gyldne Spiral

Sæde: Vel Rianor

Status: Uafhængigt magiker- og teknologilaug

Leder: Højmester Viaro Althian

Tilknytning: Kraton

Denne fraktion samler magikere, alkymister, opfindere og teoretikere, som arbejder med forståelsen af virkelighedens grundlove. De lever efter devisen *"Skabelse er tro, logik er bøn."*

Ordenen er teknologisk og intellektuelt dominerende i Vel Rianor og varetager flere artefaktfabrikker og runeakademier. Dog frygter mange, at visse dele af Ordenen har skabt opfindelser, som ikke længere kan styres – og at de måske har kontakt til kræfter fra hinsides portalerne.

Familien Korvas

Sæde: Sydmarken

Status: Handelsdynasti

Leder: Matriark Merela Korvas

Tilknytning: Kraton og Lumina (officielt)

Korvas-familien ejer det største netværk af karavaneruter og handelsstationer i Vaeloria. De har stor indflydelse på økonomi, varestrømme og information. Officielt er de fredselkende og støtter Talagor, men flere peger på, at de handler med både krig og fred, alt efter hvad der betaler bedst.

Deres motto er: *"Alt har værdi. Selv drømme."*

Skyggesøstrene

Sæde: Ukendt – rygter siger underjordiske huler øst for Rimkysten

Status: Kulteret orden

Leder: Ukendt (antageligt flere)

Tilknytning: Vareos og tabuiserede aspekter af døden

Skyggesøstrene er en berygtet fraktion af kvindelige kultister og dødspræstinder, som tilbyder hjælp med hævn, forbandelser og ritualer rettet mod de dødes uro. De bliver frygtet og opsøgt i skjul – og forbandet offentligt.

De siges at kunne hæve faldne krigere til æresvagter og forlange et liv for hvert, de redder.

Sankerdøtrene

Sæde: Øst for Falkedalen, ved Lavringfloden

Status: Semi-religiøs kvindebevægelse

Leder: Mor Lysienne

Tilknytning: Lumina og Sylvana

Denne fraktion består af kvinder, der har forladt adel, arbejde eller ægteskab for at søge fællesskab og balance i en blanding af lysdyrkelse og naturritualer. De skaber fred i konfliktzoner, passer syge og forsøger at genoprette liv og jord, hvor der er ødelagt.

De ses som mystiske, men velmenende – og ofte som trussel af konservative kræfter.

De Sprogløse

Sæde: Ikke fast – nomadiske

Status: Fanatisk og delvist dæmonisk fraktion

Leder: Ingen kendt leder

Tilknytning: Forvanskede aspekter af Kraton og Vareos

De Sprogløse er eksperimenterede, fordømte og glemte skabninger – overlevende fra fejlslagne magiske eksperimenter eller fragmenterede sjæle, som har ofret stemmen for kræfter hinsides. De kommunikerer via symboler, blæk, hudmærker og tanker.

De jager viden og udødelighed – og frygtes som skyggevæsner, der kommer ved nymåne for at "hente det, de mangler."

Konflikter og nutidig uro

Selvom Vaeloria officielt er i fred, ulmer spændingerne under overfladen:

- **Skyggemuren** i øst – skabt af mørke og skygge, der flere gange er opstået og har truet grænselandet. Er for få måneder siden blevet "overvundet" og er nu svækket. Der er forlydender om, at forskellige fraktioner i landet ønsker den genskabt.
- **"Dæmonens Hånd" - Mørkets tilbedere** – fanatiske følgere af guden Vareos er begyndt at samles i hemmelige kultfællesskaber.
- **Druider og shamaner** strides om, hvem der har retten til naturens vilje, og elementernes fokus.
- **Adelige slægter** mobiliserer hemmeligt lejesvende i håbet om at tage magten, hvis fyrsten dør uden klar arving.

- **Portalerne i Falkedalen** er begyndt at åbne sig uventet og uprovokeret – og nogle fører til steder, der aldrig burde kunne nås.

Spilmæssige muligheder

Vaeloria rummer rig mulighed for karakterer som:

- Diplomater fra rivaliserende adelshuse
- Magikere på jagt efter forbudte portalkoder
- Shamaner i eksil
- Præster, der jager fanatister
- Dyrefolk fra Gråskovene, der søger hævn over mennesker, som udnytter naturen til egen vinding.

Guderne

Lumina – Lysets Moder

Tidligere navne: Helius, Faunus

Domæner: Lys, tilgivelse, håb, fællesskab

Typiske tilhængere: Præster, beskyttere, fredsstiftere, medierende konger og dronninger

Lumina er gudinden for det oplyste sind, den tilgivende sjæl og den udstrakte hånd. Hendes lys stråler - ikke for at brænde, men for at vise vej. Hun er den, som døende ser i deres sidste øjeblikke, og den, som fredsmagere påkalder i krigens skygge. Lumina tror på, at styrke kommer gennem enhed og medfølelse – ikke frygt.

Hun er særligt elsket i byer, hvor mennesker lever tæt og afhængigt af hinanden. Hendes præster er kendt for at mægle i fejde, helbrede sårede og prædike tilgivelse. Der findes dog også radikale sekter, der mener, at kun den absolutte renhed i sjælen fortjener hendes lys – og bruger dette til at udelukke, dømmes og rense med skarpt lys.

“Der er intet ægte mørke, kun steder hvor lyset endnu ikke er nået.”

Vareos – Blodets Gud

Tidligere navne: Lados, Alastor

Domæner: Krig, styrke, død, ære

Typiske tilhængere: Krigere, døds kultister, æresvagter, hævn gudinder, fanatiske forsvarere

Vareos er den samlede kraft af de gamle krigs- og døds aspekter. Han er det brølende kampfelts gud, men også den dybe tavshed i gravens favn. Til Vareos bringes ofre før slag, og han æres i tyste nik efter sejr – eller i ritualiseret hævn, når nogen falder uretfærdigt.

Vareos er ikke blot destruktion, men også opretholder af ære, loyalitet og de ubøjelige krigerkoder. Hans dødpræster går klædt i sort og sølv og dømmes dem, som har krænket krigens love. Andre tilbeder ham i hemmelige kulter, hvor styrke alene giver ret – og hvor blodudgydelse er en daglig bøn.

“Gennem styrke finder vi orden. Gennem død, balance.”

Sylvana – Livets Hjerte

Tidligere navne: Nanna, naturkraft

Domæner: Natur, dyr, livscyklus, magiens urkraft

Typiske tilhængere: Druider, samlere, dyrefolk, shamaner

Sylvana er skovens susen, vilddyrets blik, barnets første vejrtrækning og den gamles sidste suk. Hun er livets urmoder, men også den, der accepterer død som en del af cyklussen. Sylvana taler igennem planter, floder og dyrenes instinkt. For hendes tilhængere er magi en udstrømning af verdens egen puls, ikke noget man bør kontrollere.

Hendes tilbedere lever ofte tæt på jorden – enten bogstaveligt i skove og dale, eller åndeligt, i forståelse med verdens rytmer. Mange dyrefolk og samlere ser hende som deres primære beskytter, og druider påkalder hendes navn ved helbredelse, beskyttelse og vildskab.

“Alting spirer, alting visner. Alt vender tilbage.”

Kraton – Skaberens Hånd

Tidligere navne: Aposta, Skabelseskraft

Domæner: Viden, skabelse, forvandling, teknologi

Typiske tilhængere: Håndværkere, magikere, opfindere, lærde, alkymister

Kraton er den evige skaber, som ikke ser verden som fuldendt, men som et værk i udvikling. Han er gnisten i en opfinders øjne, stregen på et arkitekts pergament og formelskaberens første vision. Hvor de andre guder bevarer, forandrer Kraton. Hans tilhængere er drevet af nysgerrighed, og ofte også af farlig stolthed.

Tilbedere af Kraton kan findes i høje tårne fyldt med glimtende mekanik og bøger uden ende – men også i gaderne, hvor de omformer affald til kunst, teknologi til frelse eller magi til våben. Kraton respekterer ikke dogmer – kun fremskridt.

“Skab, og du ærer mig. Drøm, og du nærmer dig mit hjerte.”

Helligdomme

Solens Hjerte – Hovedtemplet for Lumina

Beliggenhed: I hjertet af Falkedalen, på et hævet solplateau omgivet af vilde roser og hvide fliser

Arkitektur: Kuppelformet tempel bygget i gyldent stenmateriale, fyldt med glasmalerier og åbne buer, hvor sollyset altid kan strømme ind

Tilknyttede præster: Ordenen af Det Blide Lys – helbredere, mæglere og lysmagikere

Solens Hjerte er ikke blot et tempel – det er et tilflugtssted, et hospital, et samlingspunkt for fredsforhandlinger og en bastion imod mørke kræfter. Midt i templet hænger det evige lys: En flammende kugle skabt af ren solmagi, som aldrig slukkes.

Pilgrimme fra hele Vaeloria rejser hertil for at få tilgivelse, blive døbt i Luminas lys eller modtage velsignelser før bryllupper og fødsler. Udenfor templet findes De Ni Trin – en trappe hvor bodsgangere beder i stilhed og arbejder sig opad mod tilgivelse.

Helige højtider: Lysets Åbning (forårsjævndøgn), De Tilgivnes Nat (vinterens sidste nat)

Kampens Katedral – Krigshelligdommen for Vareos

Beliggenhed: I den nordlige fæstning **Drakarhold**, hvor bjergene møder tundraen

Arkitektur: Sort sten, rustede sværd indmuret i væggene, åbne bålsteder – et tempel som også er en fæstning

Tilknyttede præster: Blodsøstre og Æresbrødre – krigspræster og dommere

Kampens Katedral er bygget som en fæstning, men med lige så mange indadvendte ritualrum som træningshaller. Her opbevares tusindvis af navne indgraveret i Jernbogen – faldne krigere, der har opnået ære i Vareos' navn.

Hver dag starter med et Kampråb, hvor præster og tilhængere svinger våben i stiliserede mønstre og reciterer de gamle Dødsvers. Templet dømmes desuden forbrydere ud fra ære og hensigt – ikke blot handling – og har ofte dømt krigere uskyldige, der ellers ville være blevet henrettet.

Helige højtider: Blodsugen (første uge af høsten), Den Hæderfuldes Død (allehelgensaften)

Grønhvælvet – Den Voksende Sal for Sylvana

Beliggenhed: Dybt inde i Gråskovene, hvor sollys danser gennem tykke løvtag

Arkitektur: En levende bygning, skabt af sammenvoksede træer, lianer og krystaller, hvor alt vokser naturligt og intet er hugget

Tilknyttede præster: Druidiske vogtere, plantevæsener og shamaner

Grønhvælvet er ikke opført – det er vokset. Sagnet siger, at Sylvana selv steg ned og lod de første druider forme templet gennem sang og jordmagi. Her tales i visken, ofres i blomster, og ritualer afholdes i lysninger belyst af stjernemos.

Midt i helligdommen står **Evighedens Eg** – et træ der ikke blomstrer og ikke visner, men hvis blade visker, hvis du lytter længe nok. Alle, der tjener Sylvana, bærer en blomst plukket fra dette sted, der aldrig visner – så længe de følger naturens vilje.

Helige højtider: Vækstens Spir (forår), Sjælefaldet (efterår)

Væverens Kammer – Skabelsens Højborg for Kraton

Beliggenhed: Under jorden i byen Vel Rianor – en magisk og mekanisk bydel i et stenet bjergmassiv

Arkitektur: Halvt laboratorium, halvt tempel; stål, kobber, damp og selvlysende inskriptioner; væggene er dækket i uafsluttede projekter

Tilknyttede præster: Lærde, runesmede, artificere, alkymister

Væverens Kammer er både tempel og værksted – og et fristed for sind, der søger nye svar. Her studerer præster Kratons mysterier ved at skabe. Der findes ingen prædikestol – men et centralt arbejdsbord, hvor det højeste ritual er opfindelsen selv.

I hjertet af templet findes **Skabelsesspiralen** – et rum hvor sten og metal flyder frit i luften og samler sig i nye mønstre, afhængigt af hvilke spørgsmål man stiller højt. Men ikke alt, der skabes i Væverens Kammer, bør nogensinde bruges...

Helige højtider: Forvandlingens Nætter (3 dage hvor alle ritualer må fejle og gentænkes), Kratons Kreds (hver gang månens faser passerer første nymåne)

Religiøs sammenkomst: Stjernespejlet

Sted: Et helligt neutralt sted i Falkedalen, et cirkelrundt åbent område omkranset af fire søjler – én for hver gud

Funktion: Bruges kun ved meget sjældne lejligheder, hvor alle fire præsteordener mødes for at sikre balance i verden, f.eks. ved guddommelig uro, portalkollaps eller verdensomspændende krig. Her taler man med dæmpet stemme og ofrer hverken blod, blomster eller teknologi – men indsigt, sandhed og fortælling.

Fraktioner, Grupper og Alliancer

Grupper, Fraktioner og Klaner

I Falkedalen kan spillere organisere sig på flere niveauer. Det kan være små **grupper**, større **fraktioner** eller traditionsbundne **klaner**. Forskellen ligger i graden af organisering, hvor formelt fællesskabet er, og hvilken rolle det spiller i verden.

- **Grupper** er det mest uformelle – blot spillere, der vælger at følges ad.
- **Fraktioner** er formelle fællesskaber med symbol, mål og struktur, som registreres af GM.
- **Klaner** er dybt rodfæstede fællesskaber, ofte baseret på race, slægt eller gamle traditioner.

Tabellen herunder giver et hurtigt overblik:

| Betegnelse | Kendetegn | Eksempler | Nøgleord |
|-----------------|---|--|--|
| Gruppe | Løs sammenslutning af spillere, ofte sat sammen af arrangører eller spillere selv. Har ikke nødvendigvis symbol, base eller fælles mål. | Nye spillere sat i samme hold, vennegruppe der spiller sammen. | Socialt fællesskab, uformelt, startsted. |
| Fraktion | Organiseret fællesskab med minimum 3 spillere. Har fælles mål/kodeks, navn, symbol og evt. base. Skal anmeldes til GM for at blive officiel. | Vogterkorpset, Elveralliancen, Mørkets Hånd. | Struktur, mål, privilegier, alliancer. |
| Klan | Kultur- eller racebåret slægt/fællesskab med dybe rødder og traditioner. Ofte knyttet til en region eller gud. Identitet bygger på historie og arv. | Elmsilva (elverklan), Stenbryn (dværgeklan). | Tradition, blodsband, arv, kultur. |

Mere om fraktioner:

En **fraktion** er en samling af spillere, der deler:

- Et fælles mål (fx tro, overlevelse, magt)

- En tydelig identitet (symbol, navn, uniform eller ritual)
- En base, lejr eller et symbolsk sted i spillet

Fraktioner kan være:

- Officielle og oprettet af arrangørerne (fx Vagterne, Kulten, Lavet)
- Spillerskabte og opstået i spillet (fx Klan Stenbryn, Døgnet's Broderskab)

Oprettelse af fraktion

En gruppe på **minimum 3 spillere** kan danne en fraktion, hvis de:

1. Har et **fælles mål eller kodeks**
2. Har et **navn, symbol og repræsentant**
3. Er **synlige i spillet** – fx med farvebånd, skjolde, ritualer eller uniform
4. **Anmelder det til en GM**, som registrerer fraktionen

Fraktionen får herefter adgang til:

- Et **fraktionskort** (med privilegier og pligter)
- Mulighed for at oprette **lejr, bygning eller fraktionsgenstand**
- Adgang til **alliancer, kontrakter og GM-plot**

Fraktionens struktur

De fleste fraktioner har:

| Rolle | Funktion |
|----------------------------|--|
| Leder | Taler på fraktionens vegne, styrer forhandlinger |
| Talsmand | Formidler ønsker og info til GM og andre grupper |
| Tilhængere | Almindelige medlemmer med opgaver og loyalitet |
| Fraktionsspecialist | En magiker, præst, samler eller håndværker med unik funktion i gruppen |

Konflikter og alliancer

Fraktioner kan:

- **Indgå alliancer** med ritualer, skriftlige kontrakter eller løfter
- **Betragte andre som fjender** og indføre told, blokader, forfølgelse
- **Samarbejde om plot, krig og territorier**

Alliancer og krige bør **deklarerer tydeligt ingame** og føres med god rollespils-tone.

Fraktionsbaser og -bygninger

Fraktioner kan opbygge:

- **Hovedkvarter** (lejr med flag, område og vagt)
- **Tempel eller helligdom** (for trobaserede fraktioner)
- **Marked eller handelsbod**
- **Fængsel, værksted eller bibliotek**

Alle bygninger skal følge reglerne fra afsnittet om *“Bygninger og Lejre”*, og godkendes af GM.

Fraktionsressourcer

Fraktioner kan efter aftale med GM få adgang til:

- **Eliksirforsyning** (via samlere)
- **Magiske genstande** (via ritualer og håndværkere)
- **Information** (via tyve og spioner)
- **Politisk indflydelse** (fx adgang til domstol, landsbyråd, militær kommando)

Eksempler på fraktionstyper

- **Vogterkorpset** – en loyalistisk styrke med ret til at håndhæve byens lov
- **Mørkets Hånd** – en kult i skyggerne, der tilbyder Kraton og ofrer viden

- **Elveralliancen** – sammenslutning af skovens væsner, der søger naturens balance
- **Røverklyngen** – et mobilt broderskab af krigere og tyve

Spil med fraktioner

- Lav ritualer og spil på jeres symboler og traditioner
- Brug internt drama: Hvem har ret til lederskab? Er der forrædere?
- Lav egne love, eder, prøver og medlemsritualer
- Hav altid mindst én **hemmelighed eller dagsorden**, der kan føre til konflikt eller samarbejde

Byer, Lejre og Bygninger

Hvad er en bygning?

I *Falkedalen* er en **bygning** ethvert fysisk område, som:

- Er **afgrænset** med reb, snor, skilte eller rekvisitter
- Har en **funktion**: fx hjemmebase, butik, tempel, magisk værksted
- Er **anerkendt af GM** og registreret som officiel i spillet

Bygninger kan være midlertidige (kun til én spilgang) eller permanente.

Lejre og fraktionsområder

Grupper, fraktioner og klaner må etablere **lejre**, som har:

- Et navn og formål
- Fysiske rammer (telt, flag, bålplads, afmærkning)
- Evt. adgangsregler, vagtordning og funktioner

Lejre kan:

- Tilbyde handel, viden eller helbredelse

- Udøve religiøse eller magiske funktioner
- Spille en rolle i kamp eller plot

Regler for bygninger og lejre

| Regel | Beskrivelse |
|--------------------------|--|
| Fysisk markeret | Skal være tydeligt afmærket i skoven eller spilleområdet |
| Angreb tilladt | Bygninger kan angribes – men kun efter GM-tilladelse og med varsling |
| Skjul og snigmord | Gælder ikke inde i bygninger med "Hellig jord" eller "Beskyttelse" |
| Indbrud | Skal ske via evnen <i>Dirke lås</i> eller via GM og godkendt plan |

Bygningers funktioner

Eksempler på bygningstyper:

| Type | Funktion |
|-------------------------|---|
| Tempel | Ritualer, messer, gudekontakt |
| Kro/Tavern | Spilpenge-handel, mad, information |
| Sortmarked | Ulovlig handel, kontrakter, bestikkelse |
| Magisk Værksted | Genstandsforstærkning, energilagring |
| Vagtpost/Bastion | Forsvar, fængsel, kontrol af område |

Spillere kan opfinde deres egne funktioner – GM godkender og justerer.

Registrering og adgang

For at en bygning/lejr skal få effekt, skal den:

1. **Navngives og beskrives** til en GM
2. **Markeres tydeligt** i spilområdet
3. Have én eller flere **ansvarlige spillere**
4. Have en **registreret funktion**

Ved gentagen brug opnår bygningen "status" og kan få magisk forankring, NPC-beskyttelse eller plot-rolle.

Magiske bygninger

Bygninger kan efter godkendelse fra GM forstærkes med:

- **Totemer** (shamaner)
- **Velsignelser** (præster)
- **Runer** (magikere eller ritualister)
Kræver ritual, rekvisitter og GM-tilsyn.

Effekter kunne være:

- Ingen kan angribe inde i området
- +1 energi til alle præster i bygningen
- Teleportationspunkt mellem to templer
- Opbevaring af mana/energi til senere brug

Eksempler fra Falkedalen

- **Kroen “Falkens Øje”** – en åben bygning med ry for kaos og information
- **Templet for Lumina** – helbredelse, bøn og velsignelse
- **Håndværkerhulen** – drives af en dværg, tilbyder reparation og våbensalg
- **Skyggehulen** – underverdenens skjulte base (kun adgang med sort fjer)

Møntfod i Falkedalen – Krystaller

Krystaltyper

- **Blå krystal** – små fragmenter, findes i floder og i de magiske årer under Falkedalen. Bruges til daglig handel.
- **Lilla krystal** – koncentrerede og stærkere krystaller, typisk fundet dybere i miner og i gamle skovområder.
- **Hvid krystal** – slebne og “rene” krystaller, ofte brugt til større handler, magiske ritualer og som tegn på velstand. De er ikke sjældne, men værdifulde.

Værdi

- 1 hvid = 5 lilla = 15 blå

Dette gør hvide krystaller mere realistiske at få fat på, og de kan nemmere bruges i spillet.

Priseksempler

- **Hverdagsting**
 - Brød, grøntsager, frugt: 1 blå
 - Simpelt måltid på kroen: 2 blå
 - Måltid med kød og øl: 5 blå
 - Overnatning på kro: 10 blå
- **Udstyr & tjenester**
 - Simpelt våben (kniv, kølle): 10 blå
 - Sværd eller bue: 1 lilla
 - Skjold: 15–20 blå
 - Leje af en lejesoldat for en dag: 2 lilla
- **Magiske genstande & ydelser**
 - Enkel potion (fx lille helbredelse): 1 lilla
 - Kraftigere potion/eliksir: 3–5 lilla
 - Ritual hos præst/shaman: 1–2 lilla
 - Magisk amulet eller lignende: 1 hvid og opefter
- **Større værdier**
 - Et lille hus i Falkedalen: 3–5 hvide
 - En gård med jord: 10–15 hvide
 - En adelig titel: fra 20 hvide og opefter

Symbolik

- **Blå krystaller** = folket, dagligdag, det jordnære.
- **Lilla krystaller** = rigdom, handel, velstand (forbundet til guden Faunus).
- **Hvide krystaller** = magt, stabilitet, "ren energi" – ofte brugt i templer og officielle handler.

Race: Mennesker

Introduktion

Menneskene er den mest udbredte race i hele Vaeloria. De findes i byer, landsbyer, bjerglandsbyer, havnebyer og i de dybeste skove. Deres styrke ligger ikke i magiske evner eller overnaturlig kraft – men i **deres vilje til at overleve, tilpasse sig og kæmpe for det, de tror på.**

Mennesker kan være krigere, præster, shamaner, tyve, bønder, konger, håndværkere og eventyrere. De er alsidige, stædige og formår at samarbejde, selv når alt virker håbløst.

Stats

- **Start-LP (Livspoint): 3**
- **Start Nævekamp: 3**
- **Max-LP: 5**
- **Max Nævekamp: 5**

Særlige fordele

Alsidighed

Mennesker har adgang til *alle professioner og alle evner* – og er den eneste race, der frit kan skifte mellem professioner uden særlige ritualer eller tilladelse.

+1 ekstra EP (evnepoint) ved spilgang 3

Som følge af deres tilpasningsevne får mennesker en ekstra evne tidligere end de fleste andre racer.

Socialt diplomati

Mennesker får +1 i forhandling eller overtalelse i rollespil, hvis konflikten handler om fred, handel eller samarbejde (afgøres af arrangør ved tvivl).

Ulemper

Ingen naturlig magisk forankring

Mennesker har ikke medfødte evner som elvere, gobliner eller dyrefolk. Alt magi og kraft skal læres fra bunden.

Ingen natursans

De kan ikke føle planter eller høre naturens stemme som f.eks. dyrefolk og druider kan – det kræver specifikke evner.

Spilpersonlighed og rolleidéer

Mennesker kan spilles på mange måder – modige soldater, naive handlende, fanatiske præster, snu politikere, sultne lejesvende eller naturelskere. De passer ind overalt – men er sjældent elsket af alle.

De egner sig godt til spillere, der gerne vil:

- Være *alsidige* og kunne lidt af hvert
- Udvikle deres karakter over mange spilgange
- Bygge egne fortællinger og være centrum for drama, alliancer og forræderi

Race: Elvere

Introduktion

Elverne er naturens første beskyttere – ældgamle, stolte og mystiske. De har boet i skove, bjerge og skjulte dale siden før Vaeloria blev samlet. Elverne lever tæt sammen med naturens rytme og har ofte en særlig følsomhed over for magi, skønhed og balancer.

Mange elvere er kendt for deres **kloge sind, smidige kroppe og skarpe sanser**, men også for deres stolthed og deres tendens til at trække sig tilbage, når verden bliver for grim og kaotisk. De respekteres vidt og bredt, men er også kendt for at være svære at læse – og endnu sværere at få som fjender.

Stats

- **Start-LP (Livspoint):** 5
- **Start Nævekamp:** 3
- **Max-LP:** 7
- **Max Nævekamp:** 5

Særlige fordele

Magisk sans

Elvere kan *altid* mærke, når der er kraftig magi i nærheden (indenfor ca. 10 meter). Det kræver ingen evne – det er deres natur.

+1 Mana/Energi ved magisk profession

Elvere har en naturlig affinitet for magi. Vælger de at være magiker, druide, præst eller shaman, starter de med én ekstra mana/energi.

Ulemper

Social distance

Elvere skal spilles med en vis *tilbageholdenhed eller højtidelighed* – de har svært ved at indgå i almindelige samtaler og må sjældent være gruppeleder i byer uden at skulle overbevise om deres "relevans".

Spilpersonlighed og rolleidéer

Elvere er fremragende til spillere, der kan lide:

- Magi og dyb visdom
- Rollespil med værdighed og mystisk stemning
- At være "outsideren" med skjulte hemmeligheder

Idéer:

- Den rejsende vismand på jagt efter viden
- Den unge elver på flugt fra en brudt pagt
- Den tålmodige bueskytte med et urgammelt kald

Sminkekrav – Elver

For at spille en elver i Falkedalen skal din udklædning og sminke tydeligt vise, at du **ikke er menneske**.

- **Ører:** Spidse elverører (latex, silikone eller andet godkendt materiale) er obligatoriske.
- **Hud:** Naturlig eller let forstærket med sminkefarver/kontur, for et skarpere look
- **Øjne:** Kan fremhæves med eyeliner eller skygge for at skabe et mere markant, "skarpt" blik.
- **Hår (ikke obligatorisk):** Langt hår (ægte eller paryk) – flettet, løst eller pyntet med naturmaterialer, bånd eller smykker.
- **Smykker og pynt:** Naturlige farver og materialer – fjer, træ, læder, perler, sten.

Race: Mørkelvere

Baggrund

Mørkelverne stammer fra de dybeste skove og underjordiske gange, hvor solen sjældent når ned, og hvor skyggerne hvisker til dem. De er beslægtede med almindelige elvere, men deres historie er præget af eksil, tab og overlevelse i mørket. Mange siger, de forrådt lyset – men mørkelverne selv siger, de **blev forrådt af lyset**.

Mørkelvere lever i hemmelige klaner og samfund, hvor **skønhed, manipulation og magt** spiller en større rolle end ære og sandhed. De er ikke onde – men de er vant til at klare sig alene og til at bruge alle midler, når det er nødvendigt.

Stats

- **Start-LP (Livspoint):** 2
- **Start Nævekamp:** 3
- **Max-LP:** 4
- **Max Nævekamp:** 5

Særlige fordele

Skyggesyn

Mørkelvere kan *se og fornemme skjulte væsner og usynlig magi*, hvis de står stille i ét minut og fokuserer. (Bruges op til 3 gange pr. spilgang)

Skjult natur

Når mørkelvere bruger evnen *Skjul*, varer den dobbelt så længe som normalt – og de må tale svagt, mens de er skjult.

Magisk mørkforståelse

Mørkelvere, der vælger en magisk profession, starter med adgang til én ekstra "skyggemagi" (beskrives i magiafsnittet) og +1 mana/energi – men kun til skyggemagi.

Ulemper

Mistænkeliggørelse

De fleste NPC'er (og nogle spillere) ser mørkelvere som forrædere, kultister eller potentielle trusler. Du vil ofte blive overvåget, afvist eller nægtet adgang uden tilladelse fra byvagter, kirker eller organisationer.

Solens straf

Mørkelvere kan ikke bruge deres skyggemagiske evner i direkte sollys (eller når de spiller udendørs i fuld åbenhed). De skal stå i skygge eller være delvist skjult.

Spilpersonlighed og rolleidéer

Mørkelvere egner sig til spillere, der:

- Nyder komplekse, moralsk tvetydige roller
- Kan spille karakterer med hemmeligheder og indre konflikter
- Er glade for rollespil, magi og manipulation frem for åben kamp

Idéer:

- En mørkelver på flugt fra sin fortid – måske med et forbudt ritual i ryggen
- En uventet beskytter af byen, der kæmper for respekt
- En forfører og manipulator, der bruger information som våben

Sminkekrav – Mørkelver

For at spille en mørkelver skal din udklædning og sminke tydeligt vise, at du er **af en anden, mørkere race** end almindelige elvere og mennesker.

- **Ører:** Spidse elverører (latex, silikone eller andet godkendt materiale) er obligatoriske.
- **Hud:** Mørk hudtone (grå, mørkegrå, dyb lilla eller blå) på ansigt, hals og synlige hudområder.
- **Øjne:** Kraftig eyeliner eller øjenskygge i mørke farver, gerne kombineret med kontrastfarve (fx rød eller sølv).
- **Hår:** Mørkt eller meget lyst hår (sort, hvidt, sølv, platinblond) – gerne glat eller fletninger.
- **Smykker og pynt:** Metal, læder, ben eller mørke sten – kan have spidse eller kantede former.

Sminken skal være tydelig selv på afstand og kunne holde til en hel spilgang uden at tværes af.

Race: Dvæрге

Baggrund

Dværgene er et stolt og standhaftigt folk, kendt for deres styrke, håndværk og stædighed. De lever i bjerge, huler og stenkredse under jorden, hvor de bygger store smedjer og hellige haller. Dvæрге tror på arbejde, ære og sammenhold – og hader løgn, forræderi og dårligt håndværk.

Dvæрге er ikke magiske af natur, men deres evne til at **skabe ting, der varer evigt**, har givet dem respekt blandt både elvere og mennesker. De er formidable krigere, legendariske smede – og uovervindelige i nævekamp.

Stats

- **Start-LP (Livspoint):** 4
- **Start Nævekamp:** 4
- **Max-LP:** 6
- **Max Nævekamp:** 6

Særlige fordele

Stenstolthed

Dvæрге falder ikke om, når de når 0 LP, men kan *krybe* eller *rulle væk* i ét minut, før de besvimer (bruges én gang pr. spilgang).

Naturlig rustningsforståelse

Dvæрге kan altid få **+1 ekstra rustningspunkt**, selv uden evnen Rustningsbrug – hvis de bærer en ægte, godkendt rustning.

Mesterhåndværk

Dvæрге, der vælger professionen Håndværker, må *lave én ekstra genstand pr. spilgang* eller *reparere en gyf én gang ekstra*.

Ulemper

Tungt sind og tung krop

Dvæрге må ikke bruge evner som Skjul eller Snigmord og kan ikke være tyve. Deres bevægelser er for tunge og klodsede til snigeri.

Uegnet til magi

Dvæрге må *ikke vælge professionerne Magiker eller Druide*. Præster og Shamaner tillades, men de starter med -1 energi.

Spilpersonlighed og rolleidéer

Dvæрге er en gave til rollespillere, der nyder:

- Ære, traditioner og brok
- At spille gamle, hærdede typer med stærke meninger
- At være loyal til døden – eller dødssur, hvis man bliver svigtet

Idéer:

- En gammel dværg, der leder efter sit familiesværd
- En smed, der nægter at give slip på hæder og regler
- En dværgkriger på hævntogt mod gobliner, der ødelagde hans klan

Sminkekrav – Dværg

For at spille en dværg skal din udklædning og sminke vise, at du er **en robust og hårdfør bjergboer**

- **Skæg:** Kraftigt skæg (ægte, falsk eller påmalet) er stærkt anbefalet – også for kvindelige dværge, hvis ønsket.
- **Hud:** Naturlige hudtoner med eventuelle tilføjede “arbejdsspor” som kulstøv, snavs eller svedmærker.
- **Øjne:** Kan fremhæves med mørke eller jordfarvede skygger for at give dybde.
- **Hår:** Kraftigt, ofte langt og flettet hår eller skæg; gerne pyntet med perler, metalringe eller små charms.
- **Smykker og pynt:** Metal, sten, læder – ofte med et håndværkspræg (hammer, runer, kæder).
- **Ar og mærker:** Små kamp- eller arbejdsar giver ekstra troværdighed.

Dværgesminke handler mere om at understrege robusthed og håndværksliv, samt give et autentisk udtryk

Race: Hobbitter

Baggrund

Hobbitter er små, snedige og ukueligt optimistiske væsner. De elsker mad, historier, tæpper, varme sko og fredeligt selskab – men tro ikke, at de ikke kan kæmpe, hvis det virkelig gælder. De fleste hobbitter bor i jordhuler, hyggelige landsbyer og marker i lavlandet, hvor de dyrker mad, brygger te og holder øje med nabolagets rygter.

Hobbitter er ikke kendt for heltemod eller storhed – men for deres **snilde, hurtighed og overlevelsessevne**, især når de bliver undervurderet. De har stærke bånd til deres venner og deres hjem, og nogle af dem finder sig pludselig på eventyr, de ikke selv har valgt.

Stats

- **Start-LP (Livspoint):** 2
- **Start Nævekamp:** 2
- **Max-LP:** 4
- **Max Nævekamp:** 4

Særlige fordele

Lille og adræt

Hobbitter må bruge **Skjul** og **Snigmord**-evner tidligere end andre racer (du må tage Skjul uden forkrav).

Overlevelsestalent

En hobbit der bliver slået til 0 LP får **automatisk 1 LP igen** efter 5 minutter, hvis ingen finder dem – én gang per spilgang.

Uventet list

Når en hobbit bonker en modstander, husker offeret intet fra de sidste **10 minutter** (i stedet for 5). Dette kan bruges til tricks, bedrag og flugt.

Ulemper

For små til stormagere og storvåben

Hobbitter må ikke bruge tohåndsvåben, bære skjold, eller blive krigere eller magikere. De kan dog være tyve, samlere, shamaner, præster og håndværkere.

Ingen autoritet

Hobbitter tages sjældent alvorligt af andre racer i politiske eller religiøse situationer – medmindre de virkelig spiller sig til det.

Spilpersonlighed og rolleidéer

Hobbitter passer godt til spillere, der nyder:

- Humor, snedighed og bluff
- At være den mindste i rummet – men måske den mest afgørende
- At spille uventede helte, som redder dagen på finurlige måder

Idéer:

- En nysgerrig eventyrhobbit, der bare *skulle* tjekke den ruin
- En te-dyrkende troldomsfornægter, der nu er shaman mod sin vilje
- En lokal "mad-købmand", der ved ALT om ALLE – og sælger det dyrt

Sminkekrav – Hobbit

For at spille en hobbit skal din udklædning og sminke tydeligt fremhæve, at du er **et jordnært, hyggeligt og naturligt væsen** med en venlig fremtoning.

- **Hud:** Naturlig hudtone, gerne med let solbrun farve for at vise et liv udendørs.
- **Kinder:** Lidt rødme eller varme farver på kinderne for et sundt og livsglad udtryk.
- **Øjne:** Bløde, naturlige farver; undgå mørk eller truende øjenmakeup.
- **Hår:** Krøllet eller bølget hår, gerne lidt pjusket; kan kombineres med små blomster, tørklæder eller naturpynt.
- **Fødder (IKKE obligatorisk):** Store, bare fødder med pålimet "pels" (håndrygshår kan bruges som erstatning ved sko) for at fuldende looket.
- **Smykker og pynt:** Enkle smykker af træ, læder eller messing – ofte arvet eller hjemmelavet.

Hobbit-sminke skal understrege venlighed, livsglæde og tilknytning til naturen, ikke kampberedskab.

Race: Gobliner

Introduktion

Gobliner er snu, hurtige og farlige – men ikke nødvendigvis onde. De lever i flokke, kloaksystemer, forladte ruiner eller underjordiske huler, og har i generationer været kendt for at **overleve på list, fart og giftige ord**. Gobliner er både hadet og frygtet – og mange af dem trives i denne rolle.

De fleste gobliner drømmer om rigdom, respekt eller hævn. Andre vil bare have det sjovt, drille, snige og stjæle. Nogle få forsøger at leve ærligt, men det er svært, når hele verden ser dig som en slyngel.

Stats

- **Start-LP (Livspoint):** 2
- **Start Nævekamp:** 3
- **Max-LP:** 4
- **Max Nævekamp:** 5

Særlige fordele

Snigmester

Gobliner må lære både *Bonk*, *Snigmord* og *Skjul* uden forkrav – og får +1 minut ekstra på bonk og skjul.

Giftresistens

Gobliner er immune overfor én gift per scenarie. Når de rammes af gift, kan de vælge at "spytte den ud" (sige det til GM), så den ingen virkning har.

Underverdensadgang

Gobliner har automatisk adgang til *underverdenen* og må oprette *kontrakter* og *sortbørs* tidligere end andre (uden særlige evner).

Ulemper

Mistro og foragt

De må ikke være præster, fyrster eller byledere uden plot-tilladelse.

Ingen rustning eller skjold

Gobliner kan ikke bruge rustning eller skjold – de kan kun klare sig ved at undgå at blive ramt.

Spilpersonlighed og rolleidéer

Gobliner er ideelle for spillere, der kan lide:

- At spille listige, luskede og overrumplende karakterer
- Underverden, tricks og hemmelige aftaler
- At være hadet – men uundværlig

Idéer:

- En gadehandler med 3 hemmelige identiteter
- En underverden-agent forklædt som krodreng
- En goblin-alkymist, der eksperimenterer på *sig selv*

Sminkekrav – Goblin

For at spille en goblin skal din udklædning og sminke gøre det tydeligt, at du er et lille, **snu** og **ikke-menneskeligt væsen**.

- **Hud:** Grøn, gulgrøn eller grå hudtone på ansigt, hals og synlige hudområder (sminke eller ansigtsmaling).
- **Ører:** Lange, spidse goblinører (latex eller lignende) er stærkt anbefalet.
- **Øjne:** Rødlige skygger eller ringe under øjnene for at give et snu og listigt udtryk.
- **Næse:** Kan fremhæves med skygger eller protese for at give et mere "kroget" look.
- **Hår:** Pjusket, vildt eller fedtet udseende; kan kombineres med bånd, skind eller tilfældige småting.
- **Smykker og pynt:** Skrammel, reb, metalstumper, små klokker eller "fund" fra andre racer.
- **Tænder:** Valgfrit, men spidse eller ujævne tænder (latex eller tandkapper) kan give ekstra effekt.

Goblinsminke skal være tydelig på afstand og give et udtryk af både list og lidt kaos.

Race: Orker

Baggrund

Orkerne er store, stærke og frygtløse væsner, kendt for deres barske livsstil, krigerkultur og dybe æreskodeks. De lever ofte i klanstrukturer, hvor styrke og loyalitet er de højeste værdier. Selvom mange anser orker for at være brutale og primitive, er sandheden mere kompleks: Orker bygger deres liv på **stolthed, overlevelse og respekt for styrke** – både fysisk og åndelig.

I Falkedalen optræder orker både som modstandere, allierede og en marginaliseret del af samfundet. Mange frygter dem, men nogle beundrer dem for deres direktehed og ærlige kampånd.

Stats

- **Start-LP (Livspoint):** 5
- **Start Nævekamp:** 4
- **Max-LP:** 7
- **Max Nævekamp:** 6

Særlige fordele

Kampvredens gave

Når en ork mister sin sidste LP, må de én gang pr. spilgang *udføre ét ekstra angreb*, hvor de rejser sig, råber op og ved kamp slår 2 i skade – hvorefter de falder om igen.

Naturlig nævekæmper

Orker starter med +1 nævekamp oveni deres basis, selv uden evnen (dvs. de starter med nævekamp 5).

Klanbeskytter

Når en ork står direkte foran en ven, der bliver ramt, kan orken råbe: "**Jeg tager slaget!**" og tage skaden i stedet. Kan bruges op til 3 gange pr. spilgang.

Ulemper

Lav intelligens, ringe magiforståelse

Orker må ikke være magikere eller præster. De kan dog være shamaner, hvis de gennemgår et særligt rituel (beskrives i shaman-afsnittet).

Forhadte og frygtede

De fleste NPC'er og mange spillere vil automatisk reagere med frygt eller fordomme. Orker må ofte spille sig igennem foragt og udelukkelse fra samfundets centrum.

Spilpersonlighed og rolleidéer

Orker er fantastiske for spillere, der:

- Vil spille fysisk stærke, voldsomme eller storsindede karakterer
- Nyder kamp, ære og konflikter med de civiliserede folk
- Er gode til at spille “ydre rå – indre kompleks”

Idéer:

- En gammel klankrigersøn, der nu forsøger at forstå fred
- En ork-vogter, der vil beskytte byen – selvom byen frygter ham
- En eneboerork, der forsøger at leve i stilhed, men jævnligt bliver trukket ind i blodige konflikter

Sminkekrav – Ork

For at spille en ork, skal din udklædning og sminke klart vise, at du er en **krigerisk, ikke-menneskelig race**.

- **Hud:** Grøn, brungrøn eller grå hudtone på ansigt, hals og andre synlige hudområder (sminke eller ansigtsmaling).
- **Tænder/Troldtænder:** Synlige hjørnetænder eller ork-tænder (latex, tandkapper eller lignende) er stærkt anbefalet.
- **Øjne:** Mørke skygger omkring øjnene for et barsk udtryk.
- **Hår:** Vildt, filtret eller krigerisk opsat hår; kan kombineres med fletninger, ben, metalstykker eller skindbånd.
- **Smykker og pynt:** Grove materialer som ben, læder, jern, kæder eller kranier.
- **Ar og krigsmaling:** Påmalede ar, blodstænk eller kampmønstre er velkomne for at understrege brutalt udseende.

Sminken skal være synlig på afstand og tåle fysisk aktivitet, sved og evt. regn under spillet.

Race: Dyrefolk

Baggrund

Dyrefolk er en gammel og mystisk race, tæt knyttet til naturens kredsløb. De er delvist mennesker, delvist dyr – nogle har haler, andre pels, fjer, snuder, ører eller kløer. Deres ophav er omgærdet af legender: nogle siger, de blev skabt af gudinden **Sylvana** selv som vogtere af dyreliv og balance. Andre siger, at de opstod under en magisk ulykke i en tid, hvor grænserne mellem dyr og folk brast.

Dyrefolk er sjældne, men respekterede – især blandt druider, shamaner og samlere. De kan fremstå sky, men har et stærkt fællesskab med naturen og en intuitiv forståelse for planter, vejrfænomener og dyrs adfærd.

Stats

- **Start-LP (Livspoint):** 4
- **Start Nævekamp:** 3
- **Max-LP:** 6
- **Max Nævekamp:** 5

Særlige fordele

Natursans

Dyrefolk kan *altid* finde spiselige planter, skjulte dyrespor eller vigtige naturtegn, selv uden at bruge evner – ved at gå til GM og “mærke jorden”.

Kommunikation med dyr

Dyrefolk må tale og spille med dyre-NPC'er på en særlig måde. De kan få simple budskaber fra dyrevæsner og bruge dem til at opnå viden, adgang eller advarsler.

Individuelle egenskaber

Spilleren vælger én **dyreinspireret egenskab**, fx:

- *Fuglevinge:* Lav et vindstød én gang pr. spilgang (skubber folk tilbage 1 meter)
- *Ulvesans:* Du kan lugte magi og finde skjulte ting
- *Hjortehast:* Du kan løbe væk fra kamp én gang pr. spilgang uden at tage skade

Dyreegenskaben vælges og godkendes af GM ved første spilgang.

Ulemper

Må ikke bruge tunge våben

De må ikke bruge tohåndsvåben – kun buer, spyd, lette økser eller håndvåben.

Derudover får visse dyrefolk (efter valg) en særlig ulempe, fx:

- *Ulvefolk* kan blive aggressivt ukontrollerbare under fuldmåne
- *Kattefolk* kan nægte at samarbejde, hvis de bliver beordret

Spilpersonlighed og rolleidéer

Dyrefolk er oplagte til spillere, der:

- Elsker natur, sanser og magiske væsner
- Gerne vil udvikle en unik rolle med ritualer, instinkter og dybde

Idéer:

- En ensom rævepige med evnen til at mærke fare, men som nægter at kæmpe
- En fugle-dreng med evnen til at se alt oppefra – og aldrig stå stille

Sminkekrav – Dyrefolk

For at spille dyrefolk skal din udklædning og sminke tydeligt vise, **hvilket dyr du har træk fra**, så andre kan se det uden tvivl.

- **Ansigt:** Sminke eller ansigtsmaling i dyrets farver og mønstre (fx næse, knurhår, striber, pletter, masker).
- **Ører:** Dyreører i passende form og farve (stof, pels, diadem eller fastgjort til hætte/hjelm).
- **Hud:** Ingen krav til helkropsfarve, men hænder kan sminkes eller have handsker i dyrets farve.
- **Øjne:** Eventuelt farvede linser for ekstra effekt, men ikke påkrævet.
- **Hår/Pels:** Paryk eller hovedbeklædning med pels, fjer eller andet, der matcher dyret.
- **Smykker og pynt:** Materialer, der passer til dyrets natur – fx træ, ben, fjer, læder eller rå sten.

Udtrykket skal være tydeligt og genkendeligt på afstand, men komfortabelt nok til fysisk spil.

Professioner og Evner

Hvad er en profession?

En **profession** er den rolle, din karakter har valgt i livet – fx kriger, magiker eller samler. Det er den vej, din karakter har lært at følge og træne sig op i. Din profession bestemmer:

- Hvilke **evner** du kan lære
- Hvordan du kan **udvikle dig**
- Hvad du **kan og ikke kan** i spillet

Man må kun have **én aktiv profession** ad gangen. Du kan dog skifte profession i spillet, hvis det sker via træning, plot eller tilladelse fra arrangørerne.

Hvad er en evne?

Evner er specielle færdigheder, som din karakter kan bruge i spillet – f.eks. “Bonk”, “Snigmord”, “Helbredelse” eller “Paralyse-slag”.

Du får evner ved at bruge **Evnepoint (EP)**.

- Når du starter i Falkedalen, får du **2 EP**
- Hver gang du deltager i en spilgang, får du **1 EP**
- En ny evne koster normalt **1 EP**
- Nogle evner har **flere niveauer** (fx Skjul 1 og Skjul 2)

Du kan kun lære evner, som hører til din profession (med mindre andet står angivet).

Hvordan lærer man evner?

Evner kan læres på tre måder:

1. **Mellem spilgange**
Du afleverer dit karakterark og vælger dine nye evner med en GM.
2. **In-game undervisning**
En anden spiller eller NPC lærer dig evnen. I dette tilfælde skal begge være enige, og GM skal godkende læringen.
3. **Plotbaseret læring**
Du får en evne midlertidigt eller permanent via en magisk genstand, et ritual eller en særlig hændelse i spillet.

Prestige-evner

Når du har lært **alle almindelige evner** i din profession, kan du vælge **én prestige-evne**. Det er en ekstra stærk og unik evne, som gør din karakter særlig erfaren og legendarisk. Prestige evner koster 2 eller 3 EP

Prestige-evner:

- Kræver, at du **har alle andre evner**
- Kan kun vælges **én gang**
- Er ofte meget kraftfulde, men har også begrænsninger

Oversigt over professionerne i *Falkedalen*

Der findes 11 spilbare professioner:

| | |
|---|---|
| 1. Kriger – kamp, styrke og beskyttelse | 7. Shaman – elementernes kræfter og energi |
| 2. Tyv – list, snigmord og underverden | 8. Druide – naturmagi, helbredelse og balance |
| 3. Samler – urter, jagt og fælder | 9. Opdagelsesrejsende - Stifinder, sporer, hemmeligheder |
| 4. Håndværker – smed, bygger, skaber | 10. Forhandler - handel, ord, alliancer |
| 5. Magiker – magiske formularer og ritualer | 11. Skjald - sagn, sang, inspiration |
| 6. Præst – hellige evner, tro og helbredelse | |

Hver profession vil nu få sin egen side, med:

- En kort introduktion
- Særlige regler
- Evneliste
- Prestige-evner

Profession: Krieger

Introduktion

Krigerne er kampens mestre. De er frontkæmpere, beskyttere og hædersfolk, der sætter sig selv mellem faren og deres gruppe. En krieger tror på disciplin, styrke og ære – og de går aldrig ned uden kamp.

Krigere egner sig til spillere, der:

- Nyder fysisk kamp og action
- Kan lide at være i front og tage ansvar
- Ønsker at beskytte andre eller jage fjender

Særlige regler for Krigere

- Krigere **må bruge alle våben** og **alle typer rustning**
- Krigere må bruge **skjold**
- Krigere må lære **fysisk specialiserede evner** som ingen andre

Evner (koster 1 EP hver, medmindre andet er angivet)

| Evne | Beskrivelse |
|---------------------------|---|
| Nævekamp +1 | Giver +1 i nævekamp (op til max for din race) |
| Buebrug | Må bruge bue (sikkerhedsgodkendt) |
| Kastevåben | Må bruge kerneløse kastevåben |
| Brug af to våben | Må bruge to 1-håndsvåben samtidig |
| Skjold | Må bære og bruge skjold |
| Rustningsbrug | Din rustning giver +1 ekstra beskyttelse |
| Sejhed | +1 LP (max 3 gange) |
| Stabilisere | Du kan stoppe en spillers blødning (kan ikke helbrede) |
| 6. sans | Du kan modstå Bonk, Snigmord og Bestjæle én gang pr. spilgang |
| Overlegent helbred | Når du falder til 0 LP, må du vakle væk i 1 minut |

| | |
|--|---|
| Kraftslag | Du kan én gang pr. kamp råbe "Kraftslag!" og vælte modstanderen |
| Paralysenæve (<i>kræver Nævekamp 5</i>) | Slå en modstander og råb "Paralyse – 30 sekunder!" (3 gange pr. spilgang) |
| 2-håndsvåben ekspert | Må bruge store tohåndsvåben (sværd, økse, hammer) |
| Frygtløs | Du ignorerer alle frygt-evner og effekter |
| Berserk | Gå amok i 10 sek. → Første slag giver 2 i skade, du er immun mod første magi, derefter besvimer du i 5 min. |

Prestige-evner (vælg én når alle andre er lært)

| Evne | Beskrivelse |
|-------------------------|--|
| Blodets bånd | Du vælger én person. Når denne er indenfor armlængde af dig, har de +3 LP. Ritual kræves. |
| Ignorerer smerte | Det første slag mod dig i en kamp har ingen effekt – og du ignorerer smerteeffekter |
| Dybt sår | Du slår og råber "Dybt sår – Forblødning!". Offeret skal helbredes inden 15 min. Ellers dør de. Kan bruges 3 gange pr. spilgang. |

Spil-idéer

- En ærefuld byvagt, der aldrig glemmer sine løfter
- En gammel lejesoldat, der prøver at beskytte en ny generation
- En sværdmester på jagt efter sin arvefjende

Profession: Tyv

Introduktion

Tyven er den, der færdes i mørket, lytter i hjørnerne og altid er to skridt foran. De er snedige, hurtige og sjældent dem, man ser i frontlinjen – men ofte dem, der har manipuleret slagmarken længe før kampen begyndte. Tyven stjæler, sniger og snyder sig vej gennem verden – og overlever altid.

Tyve egner sig til spillere, der:

- Elsker tricks, bedrag og skjult magt
- Kan lide taktik, planlægning og snigeri
- Vil være med i mørke alliancer og underverdenen

Særlige regler for Tyve

- Tyve må ikke bruge tunge våben eller rustning
- Tyve har adgang til **underverdenen**, når de har bestemte evner
- Tyvens evner skal **bruges med snilde og omtanke** – misbrug medfører in-game konsekvenser

Evner (1 EP pr. evne, medmindre andet er angivet)

| Evne | Beskrivelse |
|--------------------|--|
| Nævekamp +1 | Giver +1 i nævekamp (op til din races max) |
| Kastevåben | Du må bruge kerneløse kastevåben |
| Buebrug | Må bruge sikkerhedsgodkendt bue |
| Bonk | Læg bonkkølle på skulderen og sig "Bonk" → offer besvimer i 2 min og glemmer de sidste 5 min (kan ikke bruges på personer med hjelm) |
| Bestjæle | Lig din hånd på en pung/taske i 10 sekunder → indehaveren skal så give dig noget (ikke alt) fra tasken. |
| Snigmord | Læg en kniv under armhulen og sig "Snigmord" → offer går til 0 LP og glemmer 5 min |

| | |
|---|--|
| Skjul | Gør dig "usynlig" med knyttet næve på hovedet |
| - Niveau 1: Du skal stå HELT stille | |
| - Niveau 2: Du må bevæge dig langsomt | |
| Dirke låse | Må åbne låse med værktøj (hårnåle, søm etc.) |
| - Niveau 1: Kan åbne niveau 1-låse | |
| - Niveau 2: Kan åbne niveau 2-låse | |
| - Niveau 3: Kan åbne niveau 3-låse | |
| Glaskæbe | Du kan spille død, selvom du har LP. Andre kan ikke mærke puls, medmindre de har en særlig evne. |
| Underverdenskontrakter (kræver: Skjul 2, Snigmord og Bonk) | Giver adgang til underverdenen via GM: lav aftaler, dusører, opgaver, køb/salg |

Prestige-evner (vælg én når alle andre er lært)

| Evne | Beskrivelse |
|--------------------------|---|
| Skyggehånd | Du kan "snigmyrde" eller "bonke" to personer i træk uden at blive opdaget |
| Sortmarkedsmester | Du kan oprette dit eget sorte marked, hvor du sælger stjalne varer, oplysninger og services. Du er bossen på det givne marked |
| Skyggeform | Én gang pr. spilgang må du sige "Skyggeform" og bevæge dig usynligt i op til 1 minut, selv i kamp. Du er dog IKKE immun over for magi |

Spilidéer

- En charmerende lommetyv, der ved mere end han siger
- En skygge-agent med forbudte informationer
- En tidligere kriminel, der nu arbejder for en skjult modstandsbevægelse

Profession: Samler

Introduktion

Samlere er naturens praktiker. De samler urter, fanger dyr, sætter fælder og lever af det, de finder. De færdes i skove, bjerge og enge, hvor de kender hvert blad og hver lyd. Samlere kan være fredelige botanikere, tavse jægere eller snu stifindere – men fælles for dem er, at de **kan klare sig alene i vildnisset**.

Samlere egner sig til spillere, der:

- Kan lide natur, helbredelse og urter
- Nyder at snige, spore og overleve
- Vil spille “den stille stærke”, der altid ved mere, end de siger

Særlige regler for Samlere

- Samlere må ikke bruge tunge våben, men kan bruge buer og lette våben
- De har særlig adgang til **urter, eliksirer og fælder** i spillet
- De er ofte allierede med druider og dyrefolk, men mistænkt af gobliner og krigere

Evner (1 EP pr. evne, medmindre andet er angivet)

| Evne | Beskrivelse |
|--|---|
| Nævekamp +1 | Giver +1 i nævekamp (op til races max) |
| Buebrug | Må bruge godkendt bue |
| Kastevåben | Må bruge kerneløse kastevåben |
| Urtekundskab | Du må identificere urter og lave simple eliksirer (kræver fysisk urtekort eller opskrift) |
| Førstehjælp 1 | Du kan give 1 LP til en anden én gang pr. person pr. dag (ikke dig selv) |
| Førstehjælp 2 (kræver førstehjælp 1) | Du kan give op til 2 LP og fjerne én bivirkning (fx gift eller lammelse) |

| | |
|--------------------|--|
| Giftblander | Du kan lave og påføre gift på våben eller mad – én gang pr. spilgang. Giften skal være fysisk markeret |
| Fælder 1 | Du må opsætte små fælder (med snor og rekvisit) – ved udløsning rammes offeret med 1 skade |
| Fælder 2 | Du må opsætte lammende eller alarmerende fælder (frys, råb eller snor-lyd) |
| Sporing | Du må spørge en GM om spor i området (dyr, mennesker, fælder, magi) op til 3 gange pr. spilgang |
| Overlevelse | Du må én gang pr. spilgang samle en “nødforsyning” i naturen (1 gyldig urte- eller madgenstand) uden at finde noget fysisk |

Prestige-evner (vælg én når alle andre er lært)

| Evne | Beskrivelse |
|----------------------------|---|
| Naturens værn | Du kan én gang pr. spilgang forsvinde i naturen i op til 10 minutter, hvor ingen kan finde dig – selv ikke med magi |
| Suveræn førstehjælp | Du kan én gang pr. spilgang helbrede op til 3 LP + én status-effekt på en person |
| Stormfælde | Du kan opsætte én stor fælde pr. spilgang, som gør: “2 i skade + Paralyse 1 min” – kræver synlig rekvisit og tid at sætte |

Spilidéer

- En tidligere jæger, der nu lever som eneboer med helbredende urter
- En stille spejder, der beskytter byen med skjulte fælder
- En helbreder, der forsøger at redde verden – en plante ad gangen

Profession: Håndværker

Introduktion

Håndværkeren er den, der skaber tingene, andre kun kan drømme om: våben, fælder, låse, magiske beholdere, rustninger og eliksirværktøj. De er byens smede, snedkere, alkymister og opfindere. En god håndværker kan **ændre slagets gang uden at svinge et sværd** – og ofte bliver deres opfindelser mindst lige så farlige.

Håndværkere egner sig til spillere, der:

- Kan lide at bygge og lave ting (både fysisk og rollespilmæssigt)
- Vil være en støtteperson, som alle andre har brug for
- Ønsker at drive værksted, reparere gyffer og finde hemmelige opskrifter

Særlige regler for Håndværkere

- Håndværkere må bruge lette våben og bære værktøj
- De har særlig adgang til **værksteder, opskrifter og genstandshåndtering**
- Der vil ofte være **fysiske elementer** (kort, skemaer eller ting) involveret i deres spil

Evner (1 EP pr. evne, medmindre andet er angivet)

| Evne | Beskrivelse |
|-------------------------------|---|
| Reparer våben | Du kan reparere ødelagte våben (må gøres med synligt værktøj og rollespil) |
| Reparer rustning | Giver +1 til en rustningsværdi én gang pr. kamp – varer til kampens slutning |
| Skab genstand (simpel) | Du må skabe simple genstande fx snor, pil, låse, amuletter (fysisk rekvisit kræves) |
| Skab genstand (magisk) | Du må lave én magisk genstand pr. spilgang – kræver opskrift og materialer |
| Forbedre genstand | Du kan forstærke én genstand (fx give +1 effekt, holde længere, beskytte mod gift) |

| | |
|-----------------------|---|
| Genkend gyffer | Du må undersøge en magisk genstand og få dens virkning forklaret af GM |
| Genskab gyffer | Du kan kopiere en kendt magisk genstand – én gang pr. scenarie |
| Byg lås/fælde | Du må bygge en mekanisk fælde eller lås, som kun kan dirkes op af en Tyv med evne |
| Styrk eliksir | Hvis du samarbejder med en Samler eller Præst, fordobles effekten af den bryggede eliksir |
| Improviser | Du må en gang pr. spilgang improvisere en løsning – fx reparere uden materialer, bygge en nødlås eller genbruge en ødelagt genstand (GM afgør rimelighed) |

Prestige-evner (vælg én når alle andre er lært)

| Evne | Beskrivelse |
|-------------------------|--|
| Mesterværk | Du kan én gang pr. sæson skabe en særlig genstand med unik effekt (i samråd med GM). Fx: "Rustning der beskytter mod første magiske effekt" |
| Overopladning | Du kan give en magisk genstand én ekstra brug – også hvis den ellers er "brugt op" |
| Storsmedens kald | Når du står i dit værksted, må du én gang pr. spilgang trække en spiller tilbage fra døden ved at smede deres livskraft ind i en genstand (plot-baseret evne, GM styret) |

Spilidéer

- En eksperimenterende alkymist, der vil skabe det perfekte stof
- En dværgsmed, som laver udstyr til hele byen – og holder regnskab med det
- En tidligere tyv, der nu bruger sine evner til at bygge i stedet for at bryde ind

Profession: Magiker

Introduktion

Magikeren er en studerende af verdens skjulte love. Gennem formularer, trylleord og ritualer former de virkeligheden omkring sig. De bruger **mana** til at udføre magi, og deres styrke ligger i viden, forberedelse og præcision – ikke fysisk styrke.

Magikere egner sig til spillere, der:

- Nyder at lære remser og spille med magi
- Vil kontrollere elementer, trylle og skabe særlige effekter
- Ønsker at være en klog støttefigur – eller en uforudsigelig kraft

Særlige regler for Magikere

- Magikere bruger **mana** som energikilde
- Mana regenereres via *hvile*, *ritualer* eller *magiske genstande*
- Magikere må ikke bære rustning eller bruge skjold

Spillet kræver, at du lærer dine formularer udenad eller har dem med på papir.

Grundformularer (1 EP pr. formular)

| Formular | Effekt |
|----------------------|---|
| Magisk Missil | “Magisk missil – 1 i skade!” (rækkevidde: 5 m) |
| Usynlighed | “Usynlighed – 1 minut!” → Knyttet næve på hovedet, du må ikke tale |
| Lås | “Magisk lås!” → Gælder dør/kiste/genstand. Kan kun åbnes af magiker eller Tyv med Dirke |
| Lys | “Lys!” → En genstand lyser i 10 min (brug rekvisit) |
| Forvirring | “Forvirring – vend rundt og glem hvorfor du er her!” (varighed: 1 min) |
| Magisk skjold | “Magisk skjold!” → Ignorerer næste magiske angreb |
| Paralyse | “Paralyse – 30 sekunder!” → Offer kan ikke bevæge sig |
| Afsløring | “Afsløring – vis mig usynlige!” → Du ser alle skjulte/usynlige i 10 sekunder (kun én gang pr. spilgang) |

Udvidede formularer (kræver særlige plot-opskrifter eller undervisning)

- Teleportation
- Elementstorm
- Åndekald
- Illusioner
- Tidsforstyrrelser

Disse fås kun gennem in-game læring og GM-godkendelse.

Mana og brug

- Du starter med **3 mana/kugler** som magiker
- Hver formular koster **1 mana**
- Du kan genvinde 1 mana ved:
 - Hvile i 10 minutter
 - Brug af mana-krystal
 - Deltagelse i ritual med mindst 2 deltagere

Prestige-evner (vælg én når alle andre grundformularer er lært)

| Evne | Beskrivelse |
|--------------------------------|---|
| Permanent tryllebinding | Du kan forvandle en fysisk genstand til en "formularbærer" → når nogen rører den, udløses formularen automatisk |
| Kraftens fokus | Du kan én gang pr. spilgang bruge en formular uden at betale mana for den |

Spil-idéer

- En ung lærling på jagt efter sin forsvundne mester
- En gammel ørken-vismand, der vogter forbudt viden
- En illusionist, der bruger magi til at forvirre, overraske og overleve

Profession: Præst

Introduktion

Præsten er en troens forkæmper og en kanal for de nye guddomme i *Falkedalen*: **Lumina, Vareos, Sylvana og Kraton**. En præst bruger **energi** (ikke mana) til at helbrede, beskytte og udføre hellige gerninger. De er både spirituelle ledere, moralske vejvisere og kampens førstehealer.

Præster egner sig til spillere, der:

- Kan lide at spille med tro, ritualer og autoritet
- Vil hjælpe og helbrede andre
- Ønsker at føre gudernes vilje – både fredelig og voldsom

Særlige regler for Præster

- Præster bruger **energi** som kraftkilde
- Energi genvindes ved *bøn, messe, offer* eller *hellig jord*
- Præster skal vælge en **guddom** at følge (se nedenfor)

Guddomme og deres fokus

| Gud | Domæne | Præsternes særtræk |
|----------------|------------------------------|---|
| Lumina | Lys, tilgivelse, håb | Bedre helbredelse (begge helbredelsesevner må gentages), beskyttende aura (for dig selv og to personer) |
| Vareos | Krig, død, ære | Kan vække faldne (kun under kamp, skal helbredes bagefter, eller ryger de tilbage på 0 LP), samt inspirere til kamp (+1 LP til alle som lytter) |
| Sylvana | Natur, balance, fornyelse | Bedre mod gift og forbandelser ((immun overfor ét gift-angreb/forbandelse pr. spilgang) og naturhelbredelse (kan fx lave et omslag med urter og velsigne det. Helbreder 2 LP) |
| Kraton | Skabelse, viden, forvandling | Bedre til ritualer og interaktion med artefakter (kan lave mindre ritualer alene hvor de stadigvæk virker) |

Din guddom (i form af en arrangør) bestemmer, hvilke formularer du har adgang til først.

Præsters bønner og evner (1 EP pr. evne)

| Evne | Effekt |
|----------------------------|--|
| Helbrede 1 | Giver +1 LP til en anden spiller (må gentages) |
| Helbrede 2 | Giver +2 LP og fjerner status-effekt |
| Velsignelse | Gør én allieret immun mod første frygt- eller kontrol-effekt |
| Afvis mørke | Skubber mørke væsener 2 meter tilbage (1 gang pr. spilgang) |
| Guddommelig indsigt | Spørg GM ét ja/nej-spørgsmål i bøn (op til 2 gange pr. spilgang) |
| Rense legeme | Fjerner gift, forbandelse eller dødseffekt fra én person |
| Genoplivning (midlertidig) | Vækker en død spiller med 1 LP. De dør igen efter 10 minutter hvis de ikke helbredes |
| Hellig aura | I 1 minut får du og dine allierede +1 rustning (én gang pr. spilgang) |
| Skab hellig jord | Område på 2 meter diameter hvor onde væsener mister 1 LP, hvis de træder ind |
| Ritualmagi | Du kan udføre større præsteritualer sammen med andre |

Energi og brug

- Du starter med **3 energi/kugler**
- Hver bøn eller effekt koster **1 energi**
- Du kan genvinde 1 energi ved:
 - Bøn i ro i 5 minutter
 - Højlydt messe med mindst 2 deltagere
 - Ofring af ædelsten, genstande eller handlinger

Prestige-evner (vælg én når alle grundevner er lært)

| Evne | Beskrivelse |
|-------------------------|---|
| Mirakel | Du må én gang pr. spilgang vælge én af følgende: <ul style="list-style-type: none">• Helbred alle i 5 meters radius med +2 LP• Løft én død spiller permanent tilbage• Frys en fjende i 3 minutter |
| Hellig beskytter | Du kan binde dig til én spiller og absorbere ét angreb mod dem (én gang pr. kamp) |
| Gudsdomstol | Du må kalde til "guddommelig dom" – hvor GM vurderer sandhed i én konflikt (én gang pr. scenarie, plotstyring nødvendig) |

Spilidéer

- En missionerende præst for Lumina, der tror på tilgivelse for enhver
- En præst for Vareos, der lever for kamp og ærefuld død
- En præst for Kraton, der eksperimenterer med magiske opfindelser i troens navn

Profession: Shaman

Introduktion

Shamanen er ikke bundet til én gud eller bog. I stedet lytter de til **elementerne, forfædrene** og **verdens skjulte energier**. De bruger **energi** til at udøve natur- og åndebaseret magi, og arbejder med ild, vand, jord, luft og æter. Shamaner er ofte mystikere, seere eller ritualmestre – og ofte frygtet for deres evne til at *mærke sandheder*.

Shamaner egner sig til spillere, der:

- Kan lide ritualer, elementer og åndemagi
- Vil spille en magisk ledertype med naturforbindelse
- Ønsker at påvirke verden gennem kraft frem for kontrol

Særlige regler for Shamaner

- Shamaner bruger **energi/kugler** (ligesom præster)
- De vælger ét **element** som deres primære kraft
- Elementvalg påvirker hvilke evner de lærer først og bedst

Elementvalg (vælg ét primært element)

| Element | Tema | Ekstra effekt |
|---------|------------------------------|--|
| Ild | Kaos, styrke, renselse | Din skadeformularer gør +1 skade |
| Vand | Liv, healing, fleksibilitet | Du kan helbrede dig selv én gang pr. spilgang |
| Jord | Beskyttelse, ro, udholdenhed | Du har +1 ekstra LP |
| Luft | Bevægelse, flugt, forvirring | Dine effekter rækker 2 meter længere |
| Æter | Ånder, drømme, åbenbaringer | Du må tale med ånder/afdøde én gang pr. spilgang (GM styret) |

Shamaner kan skifte element via stort ritual med godkendelse fra GM og plot.

Evner (1 EP pr. evne, energi-baserede) Energi og brug

| Evne | Effekt |
|--|--|
| Elementslag | "Ildslag/Jordslag osv. – 1 i skade" → dit element bestemmer type |
| Åndesyn | Du kan spørge GM om ånder i nærheden (max 3 gange pr. spilgang) |
| Energioverførsel | Du kan give 1 energi til en anden spiller |
| Forudsigelse | Du får én profetisk sætning af GM om dagens spil (måske sand, måske symbolsk) |
| Elementbeskyttelse | Du bliver immun mod én specifik effekt (fx ild, frygt eller magisk missil) i 5 minutter |
| Ånderejse | Du må gå med 2 hænder på hovedet og "søge sandheden" – og spørge GM om et skjult svar |
| Helbred 1 | +1 LP til en spiller (må gentages) |
| Elementstorm (kræver <i>Elementslag</i>) | "Storm af [element] – alle i 5 meter mister 1 LP!" (1 gang pr. spilgang) |
| Totemskabelse | Du skaber en fysisk totem, der giver en effekt (fx frygt, aura, healing) i 10 min – kræver rollespil og rekvisit |

- Shamaner starter med **3 energi**
- Energi bruges én gang pr. evne
- Genopfyldning sker via:
 - Stilhed og meditation i naturen (5-10 minutter)
 - Ritualer med andre (fx messe, tromme, totem)
 - Ofre af element-objekter (sten, fjer, jord, etc.)

Prestige-evner (vælg én når alle grundevner er lært)

| Evne | Beskrivelse |
|----------------------|---|
| Elementform | Du forvandles i 3 minutter til en elementform → immun mod al fysisk skade, men må ikke angribe (én gang pr. spilgang) |
| Åndebinding | Du kan én gang pr. spilgang tilkalde en "åndehjælper" (GM-rolle), der kan guide dig eller hjælpe i kamp |
| Verdensstemme | Du må stille ét hvilket som helst spørgsmål til elementerne – og få et tydeligt svar (plotstyret) |

Spilidéer

- En ung lærling der har hørt ånder siden barndommen
- En ældre shaman med en totempind og hemmelig visdom
- En eksileret mørkelver, der fandt sandheden i vinden

Profession: Druide

Introduktion

Druiden er naturens vogter. Gennem forståelse for planter, dyr og livets cyklus kanalisere de kræfter, der hverken stammer fra guder eller formularer – men fra **verden selv**. De helbreder, velsigner, beskytter og forbinder sig med det levende omkring dem.

Druider egner sig til spillere, der:

- Vil spille tæt på naturen og dens kra
- Kan lide helbredelse, ro og balance

- Ønsker at være vis, fredelig – eller naturens hævner

Særlige regler for Druider

- Druider bruger **energi/kugler** (som præster og shamaner)
- De må ikke bruge rustning eller tunge våben
- De får særlige fordele, hvis de spiller i skovområder eller med urter

Evner (1 EP pr. evne)

| Evne | Effekt |
|----------------------|--|
| Helbred 1 | Giver +1 LP til en anden spiller |
| Helbred 2 | Giver +2 LP + fjerner én status-effekt (fx lammelse eller gift) |
| Naturlig helbredelse | Du må én gang pr. spilgang give 1 LP uden at bruge energi, hvis du er i natur |
| Urtekundskab | Du kan identificere og bruge urter → samarbejder med Samlere |
| Dyreforståelse | Du må rollespille med dyr og dyrevæsner (NPC'er) og få simple svar |
| Beskyttelsescirkel | Du laver en fysisk ring (med snor eller lign.) → inde i den heler du +1 LP per minut til én person |
| Forbandelse | Du planter en mild forbandelse på en fjende: "Svimlende – 2 min." eller "Søvn – 1 min." |
| Naturens hævn | Du peger på én person og siger: "Træets vrede – 1 i skade + 30 sek. rodlammelse!" (én gang pr. spilgang) |
| Rituel heling | Sammen med mindst 2 spillere kan du genoplive eller helbrede en døende person (1 gang pr. spilgang) |

Energi og brug

- Druider starter med **3 energi/kugler**
- 1 Energi genvindes ved:
 - Meditation i natur (5 minutter)
 - Brug af urter, ofringer (fysiske rekvisitter)
 - Fælles ritualer (fx ring af spillere, sang, naturkontakt)

Prestige-evner (vælg én når alle grundevner er lært)

| Evne | Beskrivelse |
|------------------------|---|
| Livets kredsløb | Du kan én gang pr. spilgang genoplive en faldet spiller med +3 LP – kræver urt, jord og ritualtid |
| Dyreform | Du vælger én dyreform (rådyr, ugle, bjørn, slange). Én gang pr. spilgang får du en effekt som matcher (fx +1 fart, se i mørke, +2 nævekamp, gift) |
| Naturens vilje | Du kan én gang pr. spilgang spørge naturen om ét vigtigt plot-svar (GM svarer symbolsk eller direkte) |

Spilidéer

- En blid helbreder, der aldrig bruger vold
- En ulve-allieret druid, der jagter ufredsskabere
- En gammel naturvogter, der husker tid før Falkedalen blev bygget

Profession: Opdagelsesrejsende

Introduktion

Opdagelsesrejsende er ikke soldater, troldmænd eller tyve – men **kortlæggere, eventyrere og vejvisere**. De finder stier, åbner gamle ruiner, og læser landskabet som en bog. De er nysgerrige, rolige og praktiske – og uundværlige, når ingen andre ved, hvor man skal hen.

Opdagelsesrejsende egner sig til spillere, der:

- Kan lide at bevæge sig og tænke hurtigt
- Nyder at finde spor, undersøge områder og åbne nye veje
- Ønsker at give gruppen ny viden og adgang

Særlige regler for Opdagelsesrejsende

- Bruger **ikke** mana eller energi
- Skal bruge **kort, kompas, snor, kridt eller tegn** som rekvisitter
- Må bruge **kikkert, papir eller kortsymboler** i spil (GM-godkendt)

Evner (1 EP pr. evne)

| Evne | Effekt |
|----------------------|--|
| Kortlæser | Du må få en "hemmelig sti" eller rute forklaret af GM (én gang pr. spilgang) |
| Find spor | Du kan finde spor efter en person, dyr eller væsen (kridt-tegn eller snor), GM viser dig retningen |
| Låsopdager | Du kan finde skjulte fælder eller låse (og markere dem med snor eller klemme) |
| Undvigelse | Du må én gang pr. kamp undgå en fysisk effekt (fx fælde, bonk eller magisk slag) |
| Guidens viden | Du må spørge GM: "Hvad er farligt her?" og få et simpelt svar |
| Sporfælde | Du må lægge en fælde med kridt/snore → næste der træder i den mister 1 LP |
| Sporbytte | Du kan omdirigere en jæger eller fjende – GM lader dem følge forkert spor i 10 min |

Prestige-evner

| Evne | Beskrivelse |
|-------------------------|---|
| Ruteåbner | Du må én gang pr. spilgang åbne adgang til et lukket sted (port, ruin, zone) – GM giver dig “vej” |
| Stifinderens arv | Du får altid information om et nyt område før andre (via kort, drøm eller NPC) |
| Skyggesteg | Du må gå 10 meter uden at kunne ses, én gang pr. spilgang – bruges kun til flugt og snig |

Spilidéer:

- En tidligere soldat, der nu leder grupper gennem farlige egne og håber på fred
- En halvblind gammel guide, der kender alle stier – og har glemt frygt
- En elverunge, der søger kort over den glemte skov, hvor hendes slægt forsvandt

Profession: Forhandler

Introduktion

Forhandleren er hverken snyder eller helt – men en **mester i samtale, bytte og viden**. De køber, sælger, overtaler og handler sig frem. De bruger deres stemme, øjne og håndtryk som våben – og skaber forbindelser, hvor andre bruger sværd.

Forhandlere egner sig til spillere, der:

- Elsker at snakke, lave aftaler og manipulere
- Vil styre handel, alliancer og information
- Ønsker social magt i stedet for fysisk kamp

Særlige regler for Forhandlere

- Bruger **ikke** mana eller energi
- Må bære pengesæk, forhandlingspapir og "kontraktkort"
- Har adgang til hemmelig information og GM-handelsstationer

Evner (1 EP pr. evne)

| Evne | Effekt |
|---------------------------|---|
| Forhandling | Du må én gang pr. spilgang bytte dig til bedre vilkår fra en NPC (du får 1 ekstra ting eller rabat) |
| Talegaver | Du må én gang få en NPC til at hjælpe dig, selvom de ellers ikke ville |
| Rygtehandler | Du må spørge GM: "Hvad har folk hørt om X?" og få ét rygte |
| Dobbeltspil | Du må have én allieret, som tror du er på deres side – men du er det ikke |
| Overtalelse | Du må få en spiller til at ændre holdning i en scene (rollespilsbaseret, ikke magi) |
| Skriftlig kontrakt | Du må skrive en bindende kontrakt, som kan udløse konsekvenser i spillet |
| Bytteforstærker | Når du handler med penge/genstande, får du automatisk én ekstra gevinst (én gang pr. spilgang) |

Prestige-evner

| Evne | Beskrivelse |
|------------------------|--|
| Netværk | Du har adgang til et "hemmeligt netværk" af NPC'er og GM-info – spørg 1 spørgsmål pr. spilgang |
| Forretningssans | Du må købe/sælge magiske genstande uden at kende deres effekt |
| Køb loyalitet | Du må én gang pr. spilgang give en spiller noget, og få dem til at følge dig i næste scene |

Spilidéer:

- En charmerende købmand med sølv i stemmen og gift i ordene
- En tidligere tyv, der har skiftet dolken ud med papir og kontrakter
- En karismatisk kvinde, der påstår hun kan sælge hvad som helst – inkl. din egen skæbne

Profession: Skjald

Introduktion

Skjalden samler minder, synger sange og holder gamle løfter i live. Gennem fortælling, musik og symboler forstærker de andres mod og giver spillet dybde. De er stemningsbærere, støtte og levende bøger.

Skjalden egner sig til spillere, der:

- Vil være poetiske, talende og atmosfæreskabende
- Elsker at synge, digte, citere og skabe kultur
- Ønsker at støtte andre uden magi eller våben

Særlige regler for skjalde

- Bruger **ikke** mana eller energi
- Skal optræde med reel stemme eller tekst i rollespil
- Får mest effekt, når de spiller sammen med andre

Evner (1 EP pr. evne)

| Evne | Effekt |
|------------------------|--|
| Inspiration | Du må én gang pr. spilgang give +1 LP til en anden ved sang/fortælling (2 min. minimum) |
| Heltehymne | Du synger eller fortæller → nævnt person bliver immun mod frygt i 5 minutter |
| Historisk viden | Du må spørge GM: "Hvad ved jeg om dette sted/genstand/navn?" og få baggrund |
| Styrk morale | Efter din fortælling får hele din gruppe +1 på deres næste handling (én gang pr. spilgang) |
| Sandhedsbærer | Du må "kende sandheden" → GM må ikke lyve for dig i en fortælling |
| Mindesange | Du må én gang pr. spilgang hjælpe en spiller med at huske noget glemt (bonk, illusion, profeti osv.) |
| Folkesagn | Du må finde på et digt eller sagn – og det bliver sandt i spillet, GM laver effekt ud fra det |

Prestige-evnerSpilidéer:

| Evne | Beskrivelse |
|-----------------------|---|
| Ekkosang | Din fortælling giver +1 LP og +1 moral til hele gruppen (én gang pr. spilgang) |
| Skæbneord | Du kan én gang navngive en spiller → i næste scene må de ikke ignoreres af nogen NPC |
| Kald på folket | Du må samle spillere fra forskellige fraktioner med ét råb – de må lytte og stå stille i 2 min. |

- En gammel omvandrende sanger, der kender navnet på hvert bjerg og hvert sværd
- Et barn med en lyre og en stemme, som helbreder mere end eliksirer kan
- En mørkelver, der forsøger at rense sit folks navn gennem gamle sagn og nye heltegerninger

De 5 vigtigste regler for nye spillere i Falkedalen

1. Liv og død – sådan fungerer kamp og livspoint (LP)

Alle karakterer har et antal **livspoint (LP)** – typisk 3 som udgangspunkt.

Hver gang du bliver ramt af et våben eller magi, mister du 1 LP.

Når du når **0 LP**, falder du om og er **bevidstløs** – du **må ikke tale eller bevæge dig**, før du bliver healet eller stabiliseret.

Hvis du ikke bliver hjulpet inden ca. **10 minutter**, skal du gå med hånden på hovedet til scenariegruppen – uden at snakke, kigge eller påvirke spillet.

2. Magi er synligt og dramatisk – spil med, når du bliver ramt

Når nogen kaster magi på dig, skal du **reagere tydeligt** og spille med.

Hvis du bliver ramt af **“Frygt!”**, så **løb væk i panik**. Hvis nogen siger **“Paralyse!”**, så **frys i din position** – helt stille. Hvis det er **“1 i skade”**, så **spil smerten** og træk 1 LP.

Du skal ikke spørge “Hvad gør den?” – **lyt til remsen** og spil videre.

Magien virker først, når du **accepterer den i dit spil**, så brug din fantasi, krop og stemme til at gøre det sjovt for både dig selv og den, der kastede magien.

Magi er en stor del af verdenen i Falkedalen – det er ikke bare regler, det er **sceneshow, stemning og eventyr**.

3. Kampregler – sikkerhed først, altid

Kamp foregår med **bløde rollespilsvåben**.

Du må **aldrig** slå:

- i **hovedet**,
- på **halsen**,
- i **skridtet**,
- eller **stikke** med våbnet.
Du må ikke slå med skjoldet, og **et skjold beskytter ikke mod magi**.
Slå **let og kontrolleret**, og vis tydeligt når du bliver ramt – spil skadenKopi af Regelsæt til Ju....

4. Karakterark og evner – du kan kun det, der står

Din karakter har et **karakterark**, hvor dine **evner** og **stats** er skrevet ned.

Fx: hvor mange LP du har, hvilke formularer du kan, og hvad du må bruge af våben.

Du **må kun bruge det, der står på dit ark**. Du får **1 evnepoint (EP)** pr. spilgang, som du kan bruge på nye evner eller opgraderinger.

Hvis du ikke har dit ark med, kan du **ikke få nye evner** den dag.

5. Verden og rolle – vi spiller sammen i en fælles fortælling

Alt i spillet foregår **“in-game”**, medmindre nogen siger **“off-game”** (fx ved ulykke).

Du er **altid i karakter** under spillet. Hvis du ikke ved hvad du skal, så gå hen til **kroen** – her kan du finde mad, missioner, rygter og samtale.

Falkedalen er en markedsby i riget **Vaeloria**, kendt for at være **et fredeligt og magisk sted**, hvor alle racer og religioner **spiller sammen**.

Spil derfor med – ikke imod – andres oplevelse.

Afsluttende ord: Forventninger og eventyr

“Falkedalen” hos Ripen LiveRolle spil er mere end bare regler, formularer og kostumer. Det er et fællesskab, hvor vi sammen skaber historier, heltemod og magiske øjeblikke i skoven. Når du deltager, bliver du en vigtig del af dette fællesskab. Derfor er det også vigtigt, at vi alle spiller efter reglerne, hjælper hinanden – og husker, at vi alle sammen er medskabere af vores historie.

Vi forventer ikke, at du kan det hele fra starten. Vi forventer ikke, at du har det perfekte kostume eller kender alle reglerne udenad. Men vi forventer, at du gør dit bedste for at være med – at du møder op med nysgerrighed, lyst til at spille og respekt for dem, du spiller sammen med.

Vi forventer, at du spiller med på “legen”, også når det ikke går din karakters vej. At du husker, det er historien vi laver sammen, der er det vigtigste – ikke hvem der “vinder”. Vi forventer, at du er modig nok til at spille en karakter, der føler ting – bliver bange, håbefuld, vred eller kærlig – og at du hjælper andre med at gøre det samme. Og så forventer vi, at du har lyst til at være en del af det fællesskab, vi bygger op sammen hver gang.

Hvis du lever dig ind, hjælper andre og tager ansvar for både din egen og andres oplevelse – så er vi sikre på, at du får et fantastisk spil. Vi glæder os til at møde dig i Falkedalen, i skoven, på markedspladsen, i kamp eller til fredsforhandlinger – og se, hvilken historie du vælger at fortælle.

Velkommen til eventyret. Vi ses i skoven.