Regelbog for Liverollespil

Til Klubber og SFO'er i Skanderborg Kommune

(og hvem der ellers har lyst til at læse med)

Regel-udkast v. 1.0.8.
September 2025

Hvad er rollespil?

Rollespil (levende rollespil) er teater uden tilskuer, manuskript og faste replikker, men hvor alle har en rolle. Handlingen er ikke givet på forhånd, alle er hovedpersoner, uendelige valg og muligheder ligger åbne for spilleren. Spilleren handler og agerer ud fra den rolle, som man selv har valgt – det kan være en rolle, der er langt fra ens egen personlighed, eller tæt på hvordan man ville gøre i den "virkelige" verden.
Rollespilsuniverset er en total oplevelse, hvor alle er skuespillere, og alle er tilskuere. Alle deltagere er aktører i deres egen historie.
Det fleste rollespil tager udgangspunkt i en fantasiverden, inspireret af J.R.R. Tolkiens univers i "Ringenes Herre" – med grimme orker, smukke elvere og tapre riddere. Det tilsat en hjemmelavet historie, der danner ramme om spillet, diverse udklædninger, sminke og selvfølgelig det alle forbinder med rollespil – våben lavet af liggeunderlag, latex og gaffatape.
Spillets arrangører skaber rammen for spillet, sådan at deltagerne spiller roller, der passer til historien og den verden, der spilles i (Batman og Gandalf i samme spil … hmm – måske en anden gang). Alle deltagere spiller sammen **med** de andre i spillet, også selvom man måske kæmper **imod** dem under spillet. Man er alle sammen om at skabe en fælles historie.

Bjørn Jernside på marked

Bjørn Jernside var en frygtindgydende kriger. Hobbiten smilede sit mest vindende smil og begyndte at falbyde sine varer, efterhånden som de kom til syne i den tilsyneladende utømmelige vadsæk: "Jeg har Koschei den dødløses smaragdhjerte. Han gemte sit liv i det. Men en kvinde stjal hjertet, og han døde for hendes hånd.

Det her er nattens kappe. Der er et land højt mod nord, hvor solen aldrig står op og dagens lys aldrig bryder frem. Denne kappe er vævet af silken fra de sorte orme, som æder af de mørke blade på de sorte træer som vokser dybt i hulerne under det land. Den mest udsøgte silke, som herren kan se!!

Her er en tromme. Bygget af træet fra Ask Yggdrasil, og skindet stammer fra en varulv. Hvis man spiller på denne tromme, kan intet gå sin vej og ingen flygte, men står som naglet til jorden. "Bjørn Jernside begyndte at føle sig en lille smule svimmel. En stemme bagerst i hovedet sagde ham, at denne forhutlede lille hobbit umuligt kunne have fået fat i sådanne skatte, men stemmen blev fjernere og fjernere efterhånden som den lille fyrs hypnose bed sig mere og mere fast.

Da Bjørn igen blev sig selv var solen ved at gå ned over den nu næsten tomme markedsplads. Han greb rædselsslagen efter sin pung. Den indeholdt nu, i stedet for guld, en stor og umådelig værdiløs sten. "Koscheis hjerte" mumlede Bjørn ved sig selv og trampede af. Fast besluttet på at der måtte være nogle hobbitter et eller andet sted som skulle komme til at undgælde.

Før du laver din karakter:

Rollespil, er basalt set teater uden faste replikker. Det er meningen, at vi skal have det skægt og få opbygget en god stemning. Derfor er der nogle ting du skal tage i betragtning. For det første er det en rigtig god ide at læse både forhistorien og regelsættet godt igennem. Så er der det rent praktiske. Først og fremmest skal du tænke på, hvad du bedst kunne tænke dig at spille. Prøv at vælge noget anderledes at spille. I vil finde ud af at I kan få lige så meget rollespil ud af det af den grund… ja nogen gange federe spil ud af at være f.eks. den lokale kro dreng, eller købmand, spåkone eller noget helt tredje. For det første får I en ny og anderledes rollespilsoplevelse, og for det andet er I med til at give de uerfarne en endnu federe indgang til spillet, fordi stemningen bliver om muligt endnu bedre. Er du 1´80 høj, er dværg måske ikke rollen for dig, men der er ingen regler om højde, for hvem der må spille hvad – så spil det du/I har allermest lyst til inden for rammerne.

Generelle Regler:

Rollens liv og helbred:

Alle har som udgangspunkt et antal HP flydende. (Flydende HP = Det antal gange man kan blive ramt overalt på kroppen.)

Man holder selv øje med hvor mange HP man mister i kamp. Men husk at det er dårligt rollespil at tælle højt, når man rammer en modstander. NÅR MAN RAMMER EN MODSTANDER 3 GANGE SAMME STED, TÆLLER DET KUN SOM ÉT HIT. (Det kaldes trommeslag og anses som dårligt rollespil).

Skjolde må ikke bruges til at skubbe eller slå med.

Når du deltager i en kamp, er der risiko for, at din rolle kommer til skade. Din rolle har et antal Helbredspoint (HP), og bliver du ramt af et våben, vil det såre din rolle. Du vil som udgangspunkt have 4 HP (orker starter med 5 HP), medmindre du har rustning, der hæver dit antal (se rustning). Hvis du bliver
ramt af et kastevåben, mister du altid kun 1 HP. Bliver du i stedet ramt af et våben eller en pil i:

- overkroppen, herunder ryg, brystkasse og mave, mister du 3 HP.
- arm eller ben, op til og med skuldre, mister du 1 HP.
- hoved eller skridt mister du ingen HP.

Du kan med udklædning og fuld rustning opnå maksimal (8) HP. (Undtaget orker i tung rustning (9 HP) og særligt indsatte roller i spillet som NPC'er (Non Playing Characters)).

Når du kommer ned på 0 HP, er din rolle så hårdt såret, at den ikke længere kan stå op. Derfor lægger du dig ned eller sætter dig med en hånd på hovedet, indtil kampen er overstået. Når kampen er færdig, kan du vælge mellem følgende spilmuligheder:
Blive liggende og håbe, at en rar person kommer og hjælper dig, eksempelvis en helbreder.
Rejse dig op, spille såret og selv humpe over til et Infirmeri hvor der er en helbreder/præst, der kan sørge for, at din rolle får hjælp til at blive sig selv igen. Før du har fået hjælp, kan du hverken slås eller løbe, så længe du er på 0 HP.

Selvdødreglen:

Det er i særlige tilfælde tilladt at anvende ”Selvdødsreglen”. Dette kan gøres hvis man, i kamp, bliver ramt i ansigt eller skridt og ikke er i stand til at kæmpe videre og har bruge for en pause. For at anvende ”selvdødsreglen” skal man løfte sit våben og/eller hænder over hovedet og sige ”Jeg vil gerne kalde en ”selvdød”, jeg synes det var for voldsomt” (hvis en anden person syntes man har været for voldsom så acceptere man at det bliver kaldt en ”selvdød” på sig og går til læge huset/infirmeriet som om man har mistet alle sine HP.)

Offgame-tegn:

Læg en hånd/våben fladt oven på dit hoved (og sig eventuelt “offgame”). Det betyder, at du går ud af rollespillet og ikke længere er en del af legen, så længe du har hånden på hovedet. Der kan være mange grunde til, at du anvender offgame-tegnet - og det kan være i kortere eller længere periode. Det kan eksempelvis være, fordi du har brug for at give en vigtig offgame information (kort periode), eller måske fordi du gerne vil trække dig fra scenen eller en kamp (længere periode).

Husk at du altid kan henvende dig til en voksen hvis du føler dig utryg eller der opstår en konflikt i ikke selv kan løse.

Våben og skjolde:

Våbencheck: Alle våben godkendes på dagen af din klubpædagog.

Kun våben der er godkendt til stik må bruges til dette. De skal godkendes og må først bruges, når de er markeret med et særligt bånd (visuelt velfungerende), som udleveres på dagen.
Bue og pile må bruges til bueild.
Bueild defineres som, ”du skyder pilen afsted i en bue inden pilen rammer modstanderen”. Det skal være købepile med flad "skumspids".
Hjemmelavet pile og pile med rundt hoved er ikke tilladt.

Skjolde:
Skjolde skal være polstrede, så de ikke skader våben eller personer
Husk: Skjolde må ikke bruges til at skubbe eller slå.

Koste og heste:
Du vil spillet kunne støde på personer der kommer ridende på heste eller kost (kæphest), disse heste/kost har evnen hurtighed (de kan desværre også være behæftet med andre knap så gode egenskaber). Evnen hurtighed gør at de løber hurtigere end alle andre. Når rytteren siger 'Hurtighed!' (højt og tydeligt) skal forfølgeren gå mens rytter og hest må løbe videre.
Man har BEGGE hænder på sin hest eller sin kost når man rider/sidder på den.Krudtvåben:

Du kan opleve, at der i kamp bliver anvendt krudtvåben, såsom pistoler. Krudtvåben kan skyde igennem skjolde og rustning, men ikke igennem mure og vægge. Bliver du ramt med krudtvåben mister du altid 3 HP. Hvis du står ved siden af andre, og nogen bruger et krudtvåben på dig, kan du komme i tvivl om, hvem der bliver sigtet på. I det tilfælde anbefaler vi, at du spiller på, at du også bliver ramt og mister 3 HP. Det kan jo være, at pistolen er ladet med spredehagl eller søm og metalspidser. Husk dog, at et krudtvåben kun virker, hvis våbnet siger "Bang!" ved hjælp af hundepropper, når brugeren trykker på aftrækkeren.
For at du kan skyde med dit krudtvåben skal du bruge en krudtpose, og en krudtpose gælder til et våben resten af spilgangen.

Krigsmaskiner: Krigsmaskiner er med jævne mellemrum en del af rollespillet. Krigsmaskiner omfatter katapulter, ballistaer og kanoner m.m. (kanoner er desuden omfattet af reglerne for krudtvåben.)

Maskereglen:

Dækker en person halvdelen af sit ansigt, kan din rolle ikke genkende eller huske personens ansigt bagefter. Reglen er lavet, fordi det i virkeligheden er ret nemt at genkende den person, der har bestjålet dig. I rollespillet vil du dog kunne genkende uniformer, mærker, eller lignende, der er kendetegnende for en gruppe, hvis det bliver båret af den maskerede. Det kan derfor være en snedig strategi at forklæde sig som en anden.

Racer:

Mennesker:

Mennesker kommer i alle mulige former og farver, eller med forskellig accent. De er den mest udbredte race, men også den mest almindelige og har ikke nogle ekstraordinære evner.

Raceevne: Mennesker kan BEROLIGE andre og fjerner derved fortryllelserne 'Sorte Øjne' og 'Charme'. Man lægger begge hænder på ofrets skuldre og snakker dem til ro i en beroligende stemme. Det tager et halvt minuts tid, alt efter hvor slem fortryllelsen er

Højelvere:

Er generelt meget smukke og fornemme, med høje øjenbryn, rene linjer i ansigtet og lange spidse ører. De

klæder sig i smukke dragter, pyntet med blade i guld og sølv. De bruger smukke slanke våben og er uovertrufne skytter med bue og pil. I modsætning til Skovelvere, så bor Højelvere i flotte smukke byer, bygget af marmor.
De har mange interne intriger om magt og ære og i visse tilfælde, har der været interne krige om ret og uret i blandt højelver adlen.

Raceevne: Charme er Højelvernes Unikke evne og denne evne fungere ved at man har øjnekontakt med og peger på personen, imens man siger "Charme".
Når man er "charmeret" kan man ikke angribe personen som har "kastet" charme på én og man skal adlyde personens ordre i 2 min.
Effekten ophører hvis man tager skade fra hvilken som helst kilde (våben, magi, potion, evne m.m.)

Skovelvere:

Er ligesom Højelvere, meget smukke og fornemme, med høje øjenbryn, rene linjer i ansigtet og lange spidse ører, men er kendetegnet ved deres tatoveringer, på ansigt, hals, krop og hænder.
De klæder sig i dragter i naturens farver. De bruger smukke slanke våben og er uovertrufne skytter med bue og pil. Skovelvere kender alt til naturen og opholder sig for det meste i skoven, som de værner om og beskytter over alt andet. De er meget gæstfrie og elsker alle former for konkurrencer og udfordringer. Skovelvere hader orker mere end noget andet, fordi de ødelægger og brænder skoven ned.

Raceevne: Træsmeltning er skovelvernes unikke evne og denne evne fungerer ved at skovelveren lægge begge hænder på et træ ellen en træstamme og efter 10 sekunder smelter skovelveren sammen med træet og er ikke længere synlig. Træsmeltning kan ikke bruges i kamp.

Sortelvere:

Er det ondeste og ledeste, man kan forestille sig. De udtænker alt til deres og kun deres fordel. En sortelver har ry for at udnytte alt og alle. De snyder gerne andre til at kæmpe og dø for sig. De hader andre elvere og især Højelvere, da det var dem, som de blev udstødt fra for mange tusinde år siden. De er meget loyale over for deres leder, for ellers bliver de slået ihjel af andre Sortelvere. De lever i et matriarkalsk samfund, hvilket vil sige, at det er kvinderne, der er lederne. De er meget forfængelige, og går meget op ideres smykker og udseende etc. etc.

Raceevne: Sorte øjne er sortelvernes unikke evne som kun sortelverne kan bruge. Sorte øjne bruges ved at man har øjnekontakt med og peger på personen som man gerne vil "kaste" sorte øjne på og siger "sorte øjne".
Vedkommende bliver så blind i op til 60 sec.
Hvis en person der er påvirket af sorte øjne tager skade fra hvilken som helst kilde (våben, magi, potion, evne m.m.) ophører virkningen af sorte øjne.

Dværge:

Er robuste, brede, tykke og meget markante i deres kropsform.
De har alle et stort, pjusket hår med et stort fuldskæg, ja selv kvinderne har skæg.
Dværge er meget egenrådige og stædige og ved altid bedre end andre, så hvis man skal kunne overtale en dværg, så skal man virkelig have sine argumenter i orden. Dværge er meget glade for alt guld og alle andre ædelmetaller, juveler, diamanter osv. De er også de bedste til at lave miner, i deres søgen efter

rigdomme og de arbejder meget hårdt. De går ikke og praler over at de er rige, men er meget stolte og modige væsener.

Raceevne: Krudtfremstilling er dværgenes unikke raceevne. Dværgene vogter nidkært over hemmeligheden omkring Krudtfremstilling og deler den ikke med andre. Dette er for dværgene den ultimative synd.

Orker:

Er store med grøn hud, har lange hjørnetænder i undermunden og spidse ører.
De snakker med grumme dybe grove stemmer, har brutale våben (køller, økser og huggerter.), og har tit ar eller sår efter kampe,men ikke kun efter kamp med en fjende, men også efter slåskampe indbyrdes i deres klan.
Orker tænker kun i krig hvor de kan vinde ære, våben, rustninger og noget at spise, som kan være hvad som helst.
De er nogle af de stærkeste krigere der findes og de er meget voldsomme. De er stolte og loyale, og vil gøre alt for deres leder. Orker følger styrke, derfor vil de ofte virke stædige og ikke kloge. De er tager ikke initiativ til meget andet end kamp, og kan derfor virke dovne. Men lad dige ikke narre, det kan bare bedre betale sig at plyndre sig til ting end at arbejde for dem.

Raceevne: Orker er ekstra hårdføre og har derfor 1 ekstra hp.

Gobliner:

Er små, grøngullige væsener med meget lange næser, spidse ører, sylespidse tænderog negle.
De er hurtige, men ikke særlige stærke og deres stemmer er hæse og pibende. Gobliner bruger ofte krumme våben, med takker og bue med pil. Gobliner er kujoner og gør intet, hvis de ikke er sikre på at de kan slippe væk. De er meget nysgerrige, og til tider overskygger det deres fejhed, som ofte bringer dem i fare.
De er snu og lægger altid nye planer, som måske kan give dem mere magt.
Gobliner er meget glade for glimmer, eller alt der bare skinner lidt og de kan ikke se forskel på om det er noget af værdi eller det værste skrammel.

Raceevne: OPFINDSOMHED er goblinernes unikke evne, der gør at de kan lave komplicerede maskiner og gadgets. De kan desuden reparere udstyr der er gået i stykker.

Hobbiter:

Hobbitter er små og ofte lidt tykke, har store, hårede fødder og små spidse øre. Da de er lidt forfængelige, går de ofte i pænt tøj. Hobbitter snakker meget, længe og hurtigt og synger godt. Hobbitter er meget glade for mad, de elsker at tale om mad, lave mad og ikke mindst at spise mad. De er ofte handelsmænd, som faldbyder deres varer på markedspladsen, eller omrejsende kræmmere, der bringer varer og nyheder mellem byer, lejre og folkeslag. De er modige i starten af kamp men er også hurtige til at løbe fra den igen.

Raceevne: HURTIGTHED er hobitternes unikke evne, der gør at de løber hurtigere end alle andre. Når Hobbiten siger 'Hurtighed!' skal forfølgeren gå men hobbitten må løbe videre.

Ravne:

Ravne har smukke vinger med lange fjer. De har altid papir og pen til, at deres lejere kan skrive beskeder som ravnene bringer videre. Ravne elsker guld og glimtende ting, de er derfor glade for at bringe beskeder ud i verden for af få betaling i guld. Ravne er kloge og husker godt; hvis man bruger dem med omtanke, kan de være din loyale budbringer og måske spion, men misbruger du dem og falder i unåde, risikerer du, at de hakker øjnene ud på dig. Pas på når du ser en ravn, måske opsnapper den din hemmelighed.

Ravnen hører altid under klassen tyv. En Ravn har ingen hænder og kan derfor ikke bære våben eller værktøj. De kan heller ikke bære rustning. (dog kan de stjæle med klemmer, ligesom alle andre med i ærkeklassen tyv.)
Ravnen skal så stille hvis den er i gang med at stjæle!!

Raceevne:
Hurtighed. De flyver hurtigt gennem luften, men er langsomme til bens. Når de siger "hurtighed", er det fordi de letter og flyver. Dette ses ved, at de bevæger vingerne og løber. Ravnene kan ikke såres med slagvåben imens de flyver. De kan kun skades med pile, magi eller krudtvåben, hvorpå de falder til jorden. Når ravnen står stille, er de på jorden og kan som alle andre gøres ukampdygtige med håndvåben (sværd, økse, stegepande m.m.).

Men Ravnen kan hakke øjnene ud på folk, så bliver man "taget" af en ravn og pikket tre gange på panden af ravnens "klo", betyder det, at man får hakket sine øjne ud og bliver blind. Man kan blive helbredt på infirmeriet. En ravn benytter sig heldigvis kun af denne evne sjældent (max. 5 gange i løbet af spillet), for dens kærlighed til guld er stærk, og den vil derfor ofte gerne tjene dig som budbringer.

Klasser:

Kriger:

Dette er en betegnelse for alle, der beskæftiger sig med kamp. Det kan være alt fra elevernes bueskytter, orkernes eller vikingernes bersærker eller legionærer.
Krigere kendes ofte på deres udseende – de bærer alle former for våben, mange bruger rustninger og skjolde og de ser alle sammen ud til at kunne klare sig selv i kamp.
Alle krigere er trænede i våbenkamp, og kan derfor bruge alle former for våben – de er også trænede i brugen af rustninger og skjolde. Men det betyder ikke at alle krigere bruger de største våben de kan finde. Elvere bruger oftere lette rustninger, så de bedre kan bevæge sig stille i skoven, hvor dværge og orker oftere bruger det tungeste rustning de kan finde og bære.
Når du beslutter dig for at skulle spille kriger, skal du finde ud af hvilken type kriger du er, og derfor hvilken type våben og rustning du bruger.

Forslag til kriger-typer:
Ridder, Lejesoldat, Legionær, Bersærker, Bueskytte, Gladiator.

Evner:
Bondevåben, 1.hånds våben, 2.hånds våben, kastevåben, bruge bue, let rustning, tung rustning,skjoldbrug, to våben brug, pistol, krigsmaskiner.

Tyv:

Dette er en betegnelse for alle, der snyder, stjæler og ellers bruger andre folk til egen vinding. Det kan både være røvere, der truer folk, snigmordere eller lommetyve.
Tyve kendes ofte på deres skumle udseende, de bruger ofte mørke kapper eller kutter, så de kan skjule sig i skyggerne – men de bruger lige så ofte almindeligt tøj for at skjule sig i mængden. De bruger oftest våben, der kan skjules, enten som værktøj eller gemt i deres tøj. Hvis de bruger rustning, er det læder eller lignende lette rustninger, som man kan snige sig i.
Tyve er ofte med i et tyve-laug, som samarbejder og giver missioner til de enkelte tyve. Hvis du ikke er medlem af tyve-lauget kan det være de kommer efter dig for at stjæle i deres område.

Forslag til Tyve-typer:
Snigmorder, Lommetyv, Ranger, Gambler, Røver, Spion, Gøgler.

Evner:
Bondevåben, 1. håndsvåben, kastevåben, let rustning, to våben brug, stjæle, skjule sig, bonk, åbne låse, pistol, krigsmaskiner

Præst:

Dette er en betegnelse for alle magibrugere, der får sine kræfter fra guder, ånder o. lign. Det kan være alt fra kirkens ypperstepræster, præstinder og akolytter til naturens druider og de primitive åndemanere. Præster kan klæde sig på mange måder. Dem der forkynder en guds ord har gudens hellige symbol enten på sit tøj eller som en amulet om halsen, og går ofte klædt i gudens farver. Druider er ofte klædt i naturens farver, med mange talismaner fra dyr eller planter, og åndemanere kendes ofte på deres mørke klædning, der ofte er i dårlig stand og indeholder skind, pels eller knogler.
Forslag til Præste-typer:

Præstinde, Druide, Shaman, Åndemaner, Ypperstepræst.

Evner:
Lægekundskab, Førstehjælp, Præstemagi, Bondevåben, Ritualmagi.

Troldmand/magiker:

Dette er en betegnelse for alle magibrugere, der studerer magi, og ikke får sine kræfter fra guder, ånder o. lign. Det kan være troldmænd og de onde nekromantikere.

Troldmænd går meget forskelligt klædt, alt efter hvilken slags troldmand de er. Troldmænd går i fine kåber, nekromantikere er ofte klædt i sorte/mørke kåber udsmykket med knogler og kranier. Troldmænd har ofte mange punge eller tasker fyldt med magiske ingredienser, og de har en troldmandsbog med alle deres formularer i.

Forslag til Troldmand/Magiker-typer:
Nekromantiker, Elementalist, Heks, Ærkemagiker.

Evner:
Ildkugle, Troldmandsmagi, Bondevåben, Ritualmagi

Borger:

Dette er en betegnelse for alle former for almindelige folk, hvad enten det er krofatter i den lokale kro, bonden på marken eller smeden i byen. Fællesbetegnelsen for borgere er, at de hverken er krigere eller magibrugere, men har mere alsidige evner.
Borgere ser meget forskellige ud, alt efter hvilken profession og race de er. En smed har ofte et læderforklæde på, en tigger har slidt og snavset tøj på, og en borgmester eller adelskvinde er ofte klædt i fint tøj med mange smykker.

Forslag til Borger-typer:
Krofatter, Smed, Bonde, Adelskvinde, Tigger, Borgmester, Bager, Trubadur, Musikant, Tømrer.

Evner:
Bondevåben, Udvinding, Agerbrug, Førstehjælp.

Evne beskrivelse:

Bondevåben:
Du må kæmpe med våben, der normalt bruges som værktøj, eller som alle har mulighed for at få fat i. Det indebærer daggert/kampkniv (max længde er din underarm), trækølle, træstav, kagerulle, høtyv, le, stegepande, ølkrus, smedehammer og andre hverdags-ting – vær kreative og tilpas det din rolle

Et hånds våben:
Du må kæmpe med våben, der max går dig til navlen. Det kan for eksempel være sværd, økser og stridskøller.

To hånds våben
Du må kæmpe med våben der kræver stor træning fordi de er for store til at bruge i én hånd. Det kan være tohåndssværd, økser eller hammer (som max må gå dig til armhulen/hagen/panden?). Det kan også være stagevåben som spyd, hellebarder o. lign. (som ikke må være højere end du kan bukke fingrene over spidsen når du strækker armen op i luften).

Bue:
Du må bruge en bue i kamp. Husk at man kun må skyde direkte mod sit mål, og at du overholder minimum-afstanden. Du skal bruge de godkendte købepile. Flade i spidsen

Kastevåben:
Du må bruge alle former for almindelige kastevåben (ingen kampesten o. lign.). Kastevåben må ikke indeholde en kerne, og de må ikke have en tynd spids, der kan komme ind i et øje. De må heller ikke være for hårde

To våben brug:
Du må kæmpe med et våben i hver hånd. Det kan være to knive, sværd, økser eller lignende. De våben må max gå dig til navlen, altså være et-håndsvåben.

Let rustning:
Du må bruge lette rustninger som slagkofter, læderbrynjer og tykke pelsrustninger. De må ikke være lavet af metal, men må godt indeholde spænder/nitter o. lign til at holde den sammen. Let rustning giver 2 ekstra livspoint.

Medium rustning:
Du må bruge medium rustning, som er ringbrynje. Medium rustning giver 3 ekstra livspoint.

Tung rustning:
Du må bruge tunge rustninger som pladerustning eller skælbrynje. Tung rustning giver 4 ekstra livspoint. (**Tung rustning er af metal**).

Skjold Brug:
Du må kæmpe med et skjold. Det kan være vikingernes rundskjolde, legionærernes tårnskjolde eller et lille pareringsskjold. HUSK at skjolde skal være polstrede, så de ikke skader våben eller personer, og at man ikke må angribe med et skjold.

Krudtvåben:
Du kan opleve, at der i kamp bliver anvendt krudtvåben, såsom pistoler. Krudtvåben kan skyde igennem skjolde og rustning, men ikke igennem mure og vægge. Bliver du ramt med krudtvåben mister du altid 3 HP. Hvis du står ved siden af andre, og nogen bruger et krudtvåben på dig, kan du blive i tvivl om, hvem der bliver sigtet på. I det tilfælde anbefaler vi, at du spiller på, at du også bliver ramt og mister 3 HP.
Det kan jo være, at pistolen er ladet med spredehagl eller søm og metalspidser. Husk dog, at et krudtvåben kun virker, hvis våbnet siger "Bang!" ved hjælp af hundepropper, når brugeren trykker på aftrækkeren.
Det er kun krigere og tyve, der må bruge krudtvåben og det skal være gammelt eller fantasy udseende (ikke tromlerevolvere, moderne geværer el.lign.)
For at du kan skyde med dit krudtvåben skal du bruge en krudtpose, og en krudtpose gælder til et våben resten af spilgangen.

Stjæle:
Man stjæler ved ubemærket at sætte en tøjklemme fast på en persons LOMME eller TASKE (man kan også stjæl bondens afgrøde på marken). Klemmen skal sidde på LOMME eller TASKE i 30 sekunder uden at blive opdaget, hvor du bliver inden for en armslængde af personen (eller marken) du stjæler fra. Derefter fortæller du personen at du har stjålet fra den pågældendes LOMME/TASKE. Det er kun tilladt at stjæle "in game" ting dvs. Guld, proviant, skattekort mm. Man kan maksimalt stjæle 3 guldstykker/mønter pr. gang.

Der går 5 minutter inden man opdager at man er blevet bestjålet, med mindre man skal bruge tingene i tasken/lommen inden da.

Bonk:
Du kan slå folk bevidstløse ved at overraske dem. Du bruger en lille kølle (max 25 cm), som du lægger på personens skulder eller nakke og hviske bonk til dit offer, og hvis han ikke har opdaget dig, bliver han slået bevidstløs. Dit offer er bevidstløs i 2 minutter, og kan ikke huske noget de sidste 2 minutter inden han blev bonket.
Du kan ikke bruge bonk i kamp, og dit offer må ikke have opdaget dig, og bonk kan ikke bruges på personer der har hjelm på. (En bonkkølle er en blød, kerneløs kølle lignende genstand)

Dirke Låse:
Du kan dirke låse op. Det kræver 30 sekunder, hvor du skuespiller at du prøver at dirke låsen op, og hvis låsen ikke er magisk beskyttet kan du åbne den. Hvis du bliver forstyrret eller angrebet imens du er i gang med at dirke en lås, fejler det.

Førstehjælp:
Du kender til basis førstehjælp og kan derfor hjælpe sårede fra kamppladsen eller der hvor de er kommet til skade og videre over i et lægehus. Dette gøres ved at du snakker med den tilskadekomne og skuespiller at du stopper en eventuel blødning eller lignende dette kræver en stofforbinding som men har med til formålet eller kan laves af det man nu har ved hånden. (et tørklæde, skjorteærme, hat eller lignende).

Lægekundskab:
Du kan arbejde i et Lægehus/infirmeri, hvor du kan kurere folk for sygdomme og skader, og derved give dem deres HP tilbage. For at kunne give folk tabte helbredspoint tilbage skal du (som minimum) bruge forbindinger. Du rollespiller, at du undersøger din patient og i bestemmer i samarbejde finder og bestemmer omfanget af vedkommends skade og skal forbindes. En patient der er under behandling skal opholde sig i lægehuset/infirmeriet i min 5 min. I ventetiden kan du eventuelt sørge for at din patient husker at få noget vand at drikke.

Ritualmagi:
Dette er betegnelsen for mere avanceret magi, som kræver mere end én troldmand eller præst til at udføre. Hvis du skal lave et ritual, skal du sammen med mindst 2 andre magibrugere finde en ærketroldmand eller ypperstepræst (voksne), som kan overvære ritualet. Forslag til ritualer kan f.eks. være en velsignelses-gudstjeneste eller et ritual for at fremkalde en dæmon – men det er ikke sikkert, at det virker.

Præstemagi:
Præster bruger oftest mere defensive magi 'er end troldmænd. Det kan f.eks. være beskyttelsescirkel eller skjold. Alle præster kan 2 magi 'er fra start. Se mere om eksempler på magi 'er i Magi-afsnittet af reglerne.

Troldmandsmagi:
Troldmænd kaster alle former for magi 'er. Det kan f.eks. være usynlighed eller orkanstød. Se mere om eksempler på magi 'er i Magi-afsnittet af reglerne.

Ildkugle:
Troldmænd kan alle kaste med ildkugler (eller andre energikugler). En ildkugle skal kunne holdes i en hånd, og være lavet som et rollespilsvåben uden kerne – og se ud som den energikugle den er. Den kastes mod en

modstander mens du råber ildkugle/frostbold el.lign., og hvis du rammer skader den som et våben. En troldmand må max have 2 energikugler, men må godt samle dem op og bruge dem igen. Det er kun troldmænd der kan bruge dem, og du må ikke bruge andre troldmænds ildkugler.

Alkymi:
Dette er evnen til at blande ingredienser sammen til magiske drikke. Kun Troldmænd/magikere og præster kan gøre dette, og det kræver nogle sjældne ingredienser for at drikkene virker. (Se Alkymi-afsnittet)

Agerbrug:
Som bonde kan du dyrke afgrøder på en mark. (En mark er et indhegnet firkantet jordstykke, som en bonde kan dyrke sine afgrøder på. Som bonde i spillet, kan du få udleveret en mark i form af fire pinde/klodser med snor imellem, som du kan sætte op. En typisk størrelse på en mark er ca. to meter på hvert led.)
Dette gøres ved at du køber en sæk med såsæd i Kroen eller det sted der angives ved spilstart (pris 1 guld.)
Man planter sin afgrøde ved at lægge sin sæk på sin mark og rollespille at man passer sin mark og luger ukrudt m.v. i 8 min. Når man er færdig med at dyrke sin mark tager man sin sæk med tilbage til kroen eller det sted der angives ved spilstart og bytter sin sæk til 1 proviant.
Proviant er en slags madpakke og handelsvare som man kan sælge i kroerne for guld.
For at kunne købe såsæd skal man være med i bonde-lauget og fremvise emblem/symbol på at man er medlem.

(Bemærk at ens sæk på marken kan blive stjålet hvis man ikke passer på den, dette fungere på samme måde som hvis man stjæler fra personer.)

Udvinding.
Som borger kan du arbejde i minen. Her du kan være heldig at udgrave forskellige metaller som jern eller Arcanium. Dette gøres ved at du køber en malm/mine-sæk i Hanse-boden og går ud til minen, og her rollespiller du at du graver efter malm i 8 min (husk at mine arbejde er hårdt arbejde). Disse metaller kan bruges til fællesmål eller sælges til dem som har brug for det. Arcanium er desuden det der bruges til at fremstille krudt og kan også bruges til potions og andre magiske ting. (fx amuletter i amuletteltet) (se også afsnittet om ressourcer)

Krudtmager:
Krudtfremstilling er dværgenes egen meget velbevarede hemmelighed. De er meget beskyttende over for denne hemmelighed og forsvare den gerne med magt. (se krudtfremstilling under Alkymi)

Evne skema.

	Bonde våben	1 hånds Våben	2 hånds Våben	Bruge Bue	To våben Brug	Kastev åben	Let Rustning	Medium rustning	Tung rustning	Skjold Brug
Kriger	**Ja**	**Ja**	**Ja**	**Ja**	**Ja**	**Ja**	**Ja**	**Ja**	**Ja**	**Ja**
Tyv	**Ja**	**Ja**			**Ja**	**Ja**	**Ja**	**Ja**		
Præst	**Ja**	**Ja***					**Ja**			
Troldmand	**Ja**									
Borger	**Ja**									

- *Dog **Ikke** sværd. (hvis man ikke har andet er et sværd også tilladt)

	Stjæle	Bonk	Dirke Låse	Førstehjælp	Udvinding	Agerbrug	Krudtvåben
Kriger							**Ja ***
Tyv	**Ja**	**Ja**	**Ja**				**Ja ***
Præst				**Ja**			
Troldmand							
Borger				**Ja**	**Ja**	**Ja**	

- *Dog ikke elvere.

	Troldmands Magi	Præste-Magi	Ildkugle	Lægekundskab	Ritualmagi	Alkymi
Kriger						
Tyv						
Præst		**Ja**		**Ja**	**Ja**	
Troldmand	**Ja**		**Ja**		**Ja**	**Ja**
Borger						**Ja**

Magi:

Der findes overordnet 2 forskellige slags magikere. Det er troldmænd og præster, men under disse 2 klasser er der forskellige typer hvilket magikere som nekromantikere, præster, illusionister, shamaner, elementalister, akolytter og druider er eksempler på. For al magi gælder det at der skal gå mindst 5 minutter mellem hvert brug af hver enkelt magi.

Magi skal være italesat både via en remse/ord og synlige fagter, for den der bliver ramt af magien. Det skal være visuelt velfungerende, så alle kan se hvad der foregår.

Du kan udføre maksimum to forskellige magi 'er. (elementer og magi'er er ikke det samme, eksempelvis, hvis du gerne vil være specialist i et element vælger du 2 magi'er fra samme element. Du kan også vælge 2 magi'er fra 2 forskellige elementer.)

Ingen kan blive ramt af en magi når man står med ryggen til og ikke kan se, hvad der er på vej. Og man kan kun påvirke en person af gangen med magi.

Forskellige magi 'er:

Energikugle:
Energikugler kastes på fjender og giver et enkelt KP skade. De kan ikke bruges af andre end ejeren**.**

Elementmagi:

Når man taler om elementmagi, er der kun fire slags. Ild-, vand-, vind- og jordmagi.
Elementmagi, som er sværere at udføre end de normale evner og man kan derfor kun vælge 2 elementer at kontrollere.

Ildmagi:

Smerte: Der går ild i den fjende, man peger på, og han smider sig på jorden i smerte.
Brug: Peg på en fjende, få øjenkontakt og sig: "I ildens navn: Smerte."
Hvis der gik ild i én, ville man nok ikke kæmpe videre. Varer så længe kasteren peger på ofret.

Flammeskjold: Kasteren laver et flammeskjold omkring sig, så han ikke kan skades.
Brug: Hold din stav vandret/våben foran dig med begge hænger, og sig: "I ildens navn: Beskyt mig, skjold."
Flammeskjoldet varer så længe kasteren bliver stående med staven oppe og ikke snakker. Kasteren kan ikke angribes eller påvirkes af magi.

Vandmagi:

Kontrol: Du kontrollerer vandet i en persons krop for at få dem til at gøre forskellige ting. Du kan dog ikke kontrollere, hvad de siger.
Brug: Peg på en person, og sig: "I vandets navn: Følg min ordre".
Man kan højst kontrollere en person i 5 minutter.
Personen er kontrolleret indtil de bliver slået på, eller der er gået 5 minutter.

Sov: Du kontrollerer vandet i en persons krop for at stoppe tilførslen af blod til hjernen i kort tid. Dette får ofret til at falde i en søvnagtig tilstand.
Brug: Peg på en person, og sig: "I vandets navn: Sov".
Personen sover indtil de bliver slået på, eller der er gået 5 minutter.

Vindmagi:

Afvæbn: Vinden slår våbnet ud af din modstanders hånd.
Brug: Peg på en fjende, få øjenkontakt og sig: “I vindens navn: Tab dit våben”
Vindstød: Den person, du peger på, falder omkuld.
Brug: Peg på en fjende, få øjenkontakt og sig: “I vindens navn: Fald omkuld”.

Jordmagi:

Stenhud: Jorden danner et beskyttende lag på en persons krop.
Brug: På dig selv: Læg en hånd på din torso, og sig: "I jordens navn: Vær min rustning". På andre: Læg en hånd på en anden person, og sig: "I jordens navn: Beskyt denne kriger". Effekten er to ekstra liv kun i næste kamp.

Træernes rødder: Træernes rødder griber din fjendes ben og lader ham ikke bevæge sig.
Brug: Peg på en person, og sig: “I jordens navn: Stå stille”.
Så længe man peger på personen og står stille, kan han ikke bevæge sig

Alkymi:

Alkymi er al form for videnskab, der involverer magi. Alkymister arbejder primært med at finde ud af, hvordan man forvandler uædle metaller til guld, men de laver også potions.

At lave en potion:
For at lave en potion, skal man være en borger. Alle borgere og troldmænd har muligheden for at lave potions, så længe de har ingredienserne til det.
Man samler ingredienserne i en bunke eller en morter og bruger noget tid på at rollespille, at man brygger en drik med ingredienserne. Vær dog opmærksom på, at nogle potions kan være ulovlige at købe og sælge, og at man derfor ikke bør lade en byvagt se sig med én i hånden.
Arcanium er en sjælden ingrediens, så det kan være svært og dyrt at få lavet potions.

Arcanium kan man være heldig at finde i minen i området.

Potions:

Potions er drikke, som kan give en spiller forskellige fordele eller ulemper. Én flaske er nok til én person. Det vil sige, at hvis en gift puttes i en kande vand, vil der ikke ske noget. Det er så medmindre, der er én, der drikker hele kanden.

Fremstilling:
Ved fremstilling af potions eller gift, rollespiller du 3-4 min at, ingredienserne placeres i en morter og blandes sammen og puttes på flaske.

Den Hvide Enke:
Den Hvide Enke er en stærk gift, som skader kroppen.
Ingredienser: 3 x Arcanium, aske, sand og blod.
Off-game: Når ofret indtager giften, skal du hviske til dem, at de har drukket en gift og de tager 4 i skade.

Kærlighedspotion:
En kærlighedspotion en potion, som får ofret til at forelske sig i den første person, de ser. Effekten varer fem minutter.
Ingredienser: 2 x Arcanium, blomster og grønne blade.
Off-game: Når de har indtaget drikken, skal du hviske til dem, at de vil forelske sig i den næste person, de ser, og at de vil gøre næsten alt, hvad den person siger.

Sandhedspotion:
En sandhedspotion får den person, den bliver brugt på, til ikke at kunne fortælle en løgn i ét minut.

Ingredienser: 1 x Arcanium, jord og bark.
Off-game: Når ofret har indtaget drikken, skal du hviske til dem, at de skal tale sandt i ét minut.

Forglemmelsespotion:
Hvis en person drikker denne potion, glemmer de alt, der er sket det sidste kvarter.
Ingredienser: 2 x Arcanium, blade, der ikke er grønne, og sand.
Off-game: Når ofret har drukket drikken, skal du hviske til dem, at de har glemt alt, som er sket det sidste kvarter, og at de skal lade som om, de er forvirrede.

Søvnpotion:
Når man har drukket denne potion, bliver man først træt og falder derefter i søvn i fem minutter.
Ingredienser: 2 x Arcanium, blade, der ikke er grønne, og aske.
Off-game: Når ofret har drukket drikken, skal du hviske til dem, at de bliver meget trætte og falder i søvn om lidt.

Krudt:

Krudtfremstilling:
For at kunne fremstille en krudt skal man bruge 2 Arcanium som man rollespiller at man forsigtigt stamper i en morter og kommer i en krudtpose.
Krudtposer er genstande, der bliver fremstillet ved hjælp af evnen Krudtmager
Krudtposer består af en stofpose med et kort. Krudtposer kan blive anvendt af personer med evne til at bruge krudtvåben. Krudtposer kan både blive solgt, givet og stjålet.
Én krudtpose kan lade ét krudtvåben gennem én spilgang, og posen kan først blive brugt igen, når våbnet er blevet affyret.

Lokationsbeskrivelser:

Undermørket (sortelverbyen):
Undermørket er et gigantisk, labyrintisk underjordisk netværk af tunneler, grotter og byer langt under jorden. Det er et mørkt, farefuldt og mystisk sted, hvor solen aldrig når ned. I dette dybe mørke hersker kaos, ældgammel magi og brutale overlevelseskampe. Sortelverne er en af de mest magtfulde og berygtede racer, der bor her. De stammer fra elverfolkene, men blev forvist til dybet for deres ugerninger. Sortelvernes samfund er hierarkisk og matriarkalsk, hvor præstinderne styrer med jernhånd. Deres byer er storslåede og uhyggelige, bygget af sort sten og oplyst af magiske krystaller og svampe. En af de mest kendte sortelverbyer er Menzoberranzan, fyldt med politiske intriger og magtkampe. Sortelverne er mestre i magi, bagholdsangreb og forræderi, og kun de stærkeste overlever. Undermørket vrimler også med andre farlige væsner som mindflayers, beholders og duerger-dværge. Tunnelerne ændrer sig konstant, og intet kort er nogensinde pålideligt. Magiske felter forvrænger både tid og rum i visse områder. Luften er tung, og stilheden brydes kun af fjerne skrig og hvisken. Overfladefolk frygter med rette at bevæge sig ned i Undermørket. Det er et sted, hvor man hurtigt mister sin forstand og sin moral. Men for sortelverne er det hjem — en verden skabt af mørke, spind og skæbne. Den Gode By Den Gode By er en sprudlende, mellemstor by, hvor livets rytme er stærk og pulserende. Markederne summer af handel, gaderne fyldes af musik og latter, og mennesker lever i fred og fællesskab. Men denne fred er ikke blot et resultat af god vilje – den er sikret af et urgammelt, magisk skjold og naturlige barrierer. Byen er omkranset af en flod med en stærk strøm, der ubarmhjertigt truer enhver, der træder i vandet. Mange har advaret om, at floden ikke blot er en grænse, men også en fare, der kan trække selv den stærkeste væk med sit brusende vand. Det usynlige skjold, vævet af en ældgammel orden af fredsmagere, beskytter hele byen. Dets kraft er enkel, men ubønhørlig: ingen våben kan bæres i byen uden dødelige konsekvenser. Enhver, der krydser bygrænsen med et våben, mærker straks magien reagere. Først kommer en intens varme. Så følger en uudholdelig smerte. Og til sidst – stilheden. Våbenbærere dør øjeblikkeligt, som om skjoldet selv dømmer og eksekverer.

Den Gode By:

Den Gode By er en sprudlende, mellemstor by, hvor livets rytme er stærk og pulserende. Markederne summer af handel, gaderne fyldes af musik og latter, og mennesker lever i fred og fællesskab. Men denne

fred er ikke blot et resultat af god vilje – den er sikret af et urgammelt, magisk skjold og naturlige barrierer. Byen er omkranset af en flod med en stærk strøm, der ubarmhjertigt truer enhver, der træder i vandet.

Mange har advaret om, at floden ikke blot er en grænse, men også en fare, der kan trække selv den stærkeste væk med sit brusende vand. Det usynlige skjold, vævet af en ældgammel orden af fredsmagere, beskytter hele byen. Dets kraft er enkel, men ubønhørlig: ingen våben kan bæres i byen, ej heller kan der udøvesmagi, uden dødelige konsekvenser. Enhver, der krydser bygrænsen med et våben, mærker straks magien reagere. Først kommer en intens varme. Så følger en uudholdelig smerte. Og til sidst – stilheden. Våbenbærere dør øjeblikkeligt, som om skjoldet selv dømmer og eksekverer.

Njord:

Njord er en lille, rå provinsby, hvis lave huse af tørv og træ ligger tæt sammen for at stå imod vind og vejr. Her lever folk frit – på godt og ondt – for der findes ingen byvagt, ingen faste love, kun et ældgammelt æreskodeks og den usagte regel, at enhver må kunne stå inde for sine handlinger. Selvjustits og stolthed er dagligdags, men netop derfor er her også en underlig form for ro; en forståelse af, at så længe man kan forsvare sit ord eller sin ære, er der plads til én i Njord.

Byen er først og fremmest beboet af mennesker og dværge, som dag og nat slider for at få livet til at hænge sammen. Fra tidlig morgen høres lyden af hamre, der slår rytmisk mod ambolte, for smedjen er Njords bankende hjerte. Det er her, malmen fra den nærliggende mine bliver forvandlet til værktøj, våben og handelsvarer. Den tunge lugt af kulrøg og smeltet jern ligger ofte over byens små stræder, blandet med duften af brød, gryderetter og røgede pølser fra ildstederne.

Hanse-boden, der ligger ved torvet, er et andet samlingspunkt. Her udveksles varer, nyheder og ikke mindst historier. Rejsende fra andre egne slår tit vejen forbi Njord, for ingen andre steder i landet finder man så dygtige smede – eller så rå og jordnære folk. Byen summer derfor ofte af liv, med skramlende vogne, højlydte handler og det klingende grin fra dem, der finder tid til øl og spil efter en lang dags arbejde.

Njord er ingen rig by, men den er rig på vilje, slid og sammenhold. Det er et sted, hvor mennesker og dværge deler sved og slid i støvet fra minerne og i varmen fra essen. Et sted, hvor man aldrig helt ved, om dagen bringer venskab, strid eller et nyt eventyr.

Den omvendte by:

Den Omvendte By er et mærkværdigt sted, hvis lige ikke findes andre steder i landet. Byen tiltrækker dem, der arbejder med kræfter hinsides det almindelige: menneskelige nekromantikere, elvere oplært i de gamle konjurationers kunst, dværgiske illusionister og væsner, der er endnu mere fremmede og uforklarlige. Her bor de side om side, bundet sammen af et fællesskab, der ikke styres af love eller ære, men af magi – og af de sære konsekvenser, som magien gennem århundreder har vævet ind i selve byen.

For under Den Omvendte By findes en urgammel kraft, dybt forankret i jordens rødder og årer. Ingen ved, om det er en rest af en gudes magt, et brud på verdens væv eller blot summen af

årtusinders ritualer, men den gennemsyrer alt. Den ændrer ikke dine tanker eller din krop, men den vender sprogets betydning på vrangen. Når man træder ind over bygrænsen, sker det uden varsel: "Goddag" betyder farvel, "nej" betyder ja, og "jeg er sulten" betyder, at man er mæt. Ingen mærker forandringen – først når samtalerne snubler, og gæsterne famler efter at forstå, opdager man, at sproget her har sin egen logik.

De lokale tager det som en selvfølge, næsten som en prøve på, hvem der kan finde sig til rette i byens særhed. For dem er ordenes omvendthed blot en del af hverdagen, vævet ind i deres handel, deres ritualer og deres omgang med hinanden. For udenforstående er det som at træde ind i et spejlkabinet, hvor intet længere er til at stole på, og hvor en fejltolkning kan få langt større konsekvenser end man aner.

Byens gader er snævre og snoede, fyldt med underlige symboler, skjulte gårde og små markeder, hvor magiske varer handles i hvisken. Lanterner, der lyser baglæns ind i mørket, hænger fra kæder over stræderne, og gamle runer vibrerer svagt på husenes vægge. Den Omvendte By emmer af mystik og uro – et sted, hvor man altid må lytte mere til tonen i stemmen end til selve ordene.

At færdes her kræver en skarp forstand og en fleksibel tunge. Men for dem, der kan mestre sprogets spejling, åbner Den Omvendte By sig som et fristed for alt det forbudte, glemte og uforståelige.

DE VISE ORD OM ROLLESPIL

1) **Bliv i din rolle – bliv altid i din rolle**
2) **Selvdød/slag i hovedet/skridtet – hvis du rammer en anden i hovedet/skridtet, vurderer den, der bliver ramt, om du er 'selvdød'. Men hvis den anden siger 'selvdød', dør vedkommende også selv.**
3) **Trommeslag – man kan ikke slå tre hurtige slag mod en anden samme sted på kroppen.**
4) **Du bestemmer ikke, hvornår en anden er død. Du ved ikke om den anden har 100 eller 1 kropspoint.**
5) **Man kan ikke lave snigmord**
6) **Man kan tælle en død ved at lægge hånden på den døde og tælle højt til 30. Når man har talt, må man fratage den døde ikke personlige ting – KUN ting, der er en del af rollespillet. Man kan kun tælle dem, man selv har slået ihjel.**
7) **Når man mister alle sine kropspoint, bliver man liggende på jorden til slaget er slut. Man er nu bevidstløs og skal hjælpes til et lægehus/infirmeri, det kan ske ved at man får hjælp af en person med evnen førstehjælp (dvs. en borger eller en præst).**
8) **Hvis du er bueskytte, må du aldrig sigte og skyde direkte på en anden. Du skal skyde bueild – det vil sige, at din pil flyver i en bue i luften.**
9) **Kropspoint: Du vil i løbet af en kamp miste kropspoint. Du mister 3 point hvis du bliver ramt på kroppen og 1 hvis du rammes på ben eller arm. Bliver du ramt på dit ben, kan du humpe på det ben og rollespille at benet ikke længere er så brugbart som før. Det samme gælder armen. Man må ikke slå den, man kæmper mod, i hovedet eller i skridtet.**
10) **Stik aldrig med dit våben.**

- Hvis du er i tvivl om reglerne, så spørg en voksen. Man diskuterer ikke regler under spillet – SE PUNKT 1

- Kæmp fair – bliv ikke sur, hvis du taber

EN GOD ROLLESPILLER, ER IKKE DEN, DER KÆMPER MEST OG DRÆBER FLEST.

DET ER DEN, DER SPILLER SIN ROLLE BEDST.

Rollespils karakter Ark

Spiller navn:_____

Karakter navn:_____

Race:_____

Klasse:_____

Baggrund og oprindelse (Hvor kommer du fra, familie, oplevelser, hvad du ellers kan finde på at fortælle om din karakter.):

Til de voksne

Pædagogiske overvejelser
Rollespil er en aktivitet, der lærer børn og unge om samarbejde og om opgaveløsning i grupper. Det er en aktivitet, der henvender sig til begge køn, samt til en gruppe med stor aldersspredning. Det er en aktivitet, der gennem rollespillets forskellige faser er med til at udvikle børn og unge socialt, motorisk, strategisk, kreativt og sprogligt. Rollespil giver børn lov til at lege længere, samt at bruge deres fantasi og det giver børnene mulighed for at turde stå frem og tale til større forsamlinger, i og med at det "bare" er en leg.

Fællesmål
Fællesmål er et eller flere mål for hver enkelt race/laug/by, som kræver at mange personer bidrager til målets udførsel. Enten ved hjælp af guld, materialer, eller evner.
Det kan være at infirmeriet i den gode by mangler materialer og guld til at genopbygge et depot af forbindinger, efter en periode med meget konflikt og mange sårede.
Eller Orkerne gerne vil skaffe materialer til at forstærke deres fæstning, så de bedre kan modstå et eventuelt angreb fra sortelverne.
Udførslen af fællesmål kan have indflydelse på hvordan næste spilgang kommer til at forløbe.

Formålet med fællesmål er at de spillere, der ikke ønsker at sloges kan have større indflydelse på spillet.

Voksenroller under spillet

Rollespil for fritids- og ungdomsklubber i Skanderborg kommune er styret af voksne ofte med hjælp fra større børn/unge. Alle voksne spiller en rolle på lige fod med børnene, det vil sige, at de voksne også er udklædt, samt har gjort sig overvejelse om personlighed, våben eller ej, god eller ond osv.