



DRAGONFACTORYS REGELSYSTEM



JANUARY 14, 2023

Indholdsfortegnelse

| | | |
|------|---------------------------|----|
| 1 | Grundregler | 3 |
| 1.1 | Kamp | 3 |
| 1.2 | Døde og såret..... | 3 |
| 1.3 | Rustning | 4 |
| 1.4 | Spilgenstande..... | 4 |
| 1.5 | Spilpenge | 4 |
| 1.6 | Magiske genstande | 4 |
| 1.7 | Magi..... | 4 |
| 1.8 | Frivillige..... | 4 |
| 2 | Racer | 5 |
| 2.1 | Menneske | 5 |
| 2.2 | Ork | 6 |
| 2.3 | Goblin..... | 6 |
| 2.4 | Sortgoblin..... | 7 |
| 2.5 | Sortelver..... | 7 |
| 2.6 | Skovelver..... | 8 |
| 2.7 | Højelver..... | 9 |
| 2.8 | Dværg..... | 9 |
| 3 | Klasser | 10 |
| 3.1 | Kriger..... | 10 |
| 3.2 | Tyv..... | 11 |
| 3.3 | Paladin | 11 |
| 3.4 | Troldmand..... | 12 |
| 3.5 | Præst..... | 13 |
| 3.6 | Ranger..... | 14 |
| 3.7 | Læge | 15 |
| 3.8 | Skytte | 16 |
| 4 | Evner | 16 |
| 4.1 | Alkymi | 16 |
| 4.2 | Bonk | 17 |
| 4.3 | Førstehjælp..... | 17 |
| 4.4 | Heal..... | 17 |
| 4.5 | Immun over for magi | 17 |
| 4.6 | Jordskælv | 17 |
| 4.7 | Lægekundskab | 17 |
| 4.8 | Læse magi | 18 |
| 4.9 | Mod..... | 18 |
| 4.10 | Murkravler..... | 18 |
| 4.11 | Plets kud | 18 |

| | | |
|------|---|----|
| 4.12 | Portal | 18 |
| 4.13 | Refleks | 18 |
| 4.14 | Ritual..... | 19 |
| 4.15 | Sandhed..... | 19 |
| 4.16 | Sirenesang | 19 |
| 4.17 | Sjælevandre | 19 |
| 4.18 | Smerte | 19 |
| 4.19 | Solens lys | 19 |
| 4.20 | Stjæle..... | 20 |
| 4.21 | Stumhed | 20 |
| 4.22 | Søge | 20 |
| 4.23 | Søvn | 20 |
| 4.24 | Tryllebinde..... | 20 |
| 4.25 | Tykpandet..... | 20 |
| 4.26 | Usynlighed | 21 |
| 4.27 | Velsignelse..... | 21 |
| 5 | Magi og scrolls | 21 |
| 5.1 | Scrolls..... | 21 |
| 5.2 | Fagter..... | 21 |
| 6 | Våbenregler | 22 |
| 6.1 | Sværd..... | 23 |
| 6.2 | Skjolde..... | 23 |
| 6.3 | Stagevåben | 24 |
| 6.4 | Bue og pil | 24 |
| 6.5 | Kampstave | 24 |
| 6.6 | Kastevåben..... | 24 |
| 6.7 | Krudtvåben | 25 |
| 6.8 | Våben og andet udstyr som ikke bliver godkendt..... | 25 |

1 Grundregler

Rollespil handler om at leve sig ind i en anden rolle, det vil sige at tænke, tale og gøre som sin rolle. Det behøver man ikke regler for. Der er dog nogle ting, som man ikke kan gøre, selvom ens rolle ville have gjort det. Derfor har vi lavet nogle regler, så man kan klare nogle af de situationer, hvor vi bliver nødt til at 'lade som om'.

1.1 Kamp

Kamp til vores kampagner foregår med bløde rollespilsvåben, så man rent faktisk kan slå på hinanden, uden at det gør ondt. Men i stedet for at man bare slås, indtil man bliver træt, har vi indført 'kropspoint' (KP). Bliver man ramt af et våben, mister man et af sine kropspoint, og kommer man ned på 0 kropspoint, skal man falde om og spille død.

Alle har fra starten af 2 kropspoint. Det er muligt at få flere ved at bruge rustninger eller magiske genstande. Så hvis du hverken har rustning eller magisk beskyttelse, så skal du altså falde om, hvis du bliver ramt to gange.

Der er desuden et par andre regler, der gælder i kamp. Man må ikke slå sin modstander i hovedet eller i skridtet. Derudover skal man holde styr på sine egne kropspoint og IKKE de andres. Det er strengt forbudt at sige til de andre "du er blevet ramt". De frivillige/voksne er de eneste, der må fortælle folk, at de er blevet ramt. For andre er det forbudt. Det er ligeledes forbudt at brokke sig under kampen. Efter kampen må man gerne sige til en frivillig/voksen, hvis der er sket noget, der ikke var i orden. Så vil den frivillige/voksen sige det videre.

Når disse ting er sagt, skal man også huske på, at vi spiller for sjov, og at det handler om at have en god dag sammen. Bare fordi de andre er ens fjender i spillet, kan de jo være flinke nok i virkeligheden.

Opsummering

- Alle har 2 kropspoint fra start.
- Ingen slag i hoved og skridt.
- Man tæller ikke de andres kropspoint.
- Ingen brok under kampen. Sig det til en frivillig/voksen efter kampen.
- Leg pænt.

1.2 Døde og såret

Når man mister sit sidste kropspoint, er man død. Dette vises ved, at man lægger sig ned og bliver liggende til kampen er slut. Er der meget trængt eller er man bange for at blive trådt på, kan man tage hånden på hovedet, gå ud til siden og lægge sig der. Når kampen er forbi, samles man hos holdlederne og følger deres instruktioner. Husk, at når man er død og skal gå, har man hånden på hovedet, for at vise at man er død.

Er man levende og blot er såret, følger man ligeledes holdlederens instruktioner.

1.3 Rustning

Har man en rustning på, kan man få ekstra kropspoint (KP). Er du i tvivl, hvor meget ekstra KP, som din rustning giver, kan du altid spørge de frivillige/voksne. Herunder kan du se, hvad de enkelte rustningsdele giver i kropspoint:

*OBS, du kan max. have 5 KP, uanset hvor meget rustning du har.

*OBS, i vores KP system runder vi altid ned. Det vil sige, at hvis du har 2,5 KP, så har du 2 KP.

- Armskinner på begge arme: ½ KP
- Slagkofte: 1 KP
- Rustning: 1 KP
- Hjelm: 1 KP
- Benskiner på begge ben: ½ KP
- Skulderplader til begge skuldre: ½ KP
- Ringbrynje: 2 KP
- Lårplader på begge låre: ½ KP

1.4 Spilgenstande

Hvis man besejrer andre, kan man tage visse ting fra dem. Disse ting kan være bannere, spilpenge og magiske genstande. Men husk, folk har også personlige ting med hjemmefra, og disse ting må man ikke tage. Spørg evt. din medspiller om det er i orden at tage tingene. Det er også muligt at handle med spilgenstande.

1.5 Spilpenge

I stedet for danske kroner og ører bliver der brugt nogle metalmonter i spillet, der kaldes for sølvmonter. Sølvmonterne kan man tjene og bruge i løbet af spilgangen. Når spilgangen så er færdig, afleverer man alle de ting tilbage, som man har lånt af foreningen.

1.6 Magiske genstande

I spillet er det muligt at få fingrene i magiske ting såsom sværd, bannere, ringe og den slags. En magisk ting kan give flere kropspoint, ændre på ens personlighed eller gøre noget andet spændende. De magiske genstande og deres effekter bliver præsenteret før spilstart, og en lille seddel følger med rundt i spillet, som kan forklare, hvad den gør. Husk at give sedlen videre, hvis du giver/tabber den magiske genstand til en anden. De magiske genstande afleveres til de frivillige ved spilstop.

1.7 Magi

Nogle spillere kan kaste magi, så hør efter, hvad de siger. Hvis det er dig som de peger på, så lyt til, hvad der bliver sagt, når magien kastes og rollespil på det.

1.8 Frivillige

De frivillige er de voksne i rollespillet. De fleste af dem spiller på et hold, sammen med dig, men andre spiller også specielle roller, der er med til at give spillet indhold. Har man spørgsmål eller problemer, kan man altid gå til en af de frivillige.

2 Racer

Når man skal lave en rolle, skal man først vælge en race og derefter en klasse. Herunder kan du se de racer, du kan vælge, hvor mange kropspoint (KP) de har og racens klasser.

*OBS, nogle racer har specielle evner. For at kunne disse evner, skal du opfylde racens kostumekrav.

2.1 Menneske



Mennesket er den mest udbredte race i Wismerheim. De har kæmpet for deres verden i årtier, og da mange mennesker er vokset op med krig, er de uden tvivl en værdig modstander. De har formået at bygge kraftfulde kongeriger gennem historien og har bekæmpet mange fjender, hvilket i dag står som et symbol for deres intellekt og hurtighed.

2.2 Ork



Kostumekrav: Grøn eller brun i hovedet og tænder eller en maske.
Specielt: Har evnen 'Monsterslag' (1 gang pr. kamp).

Orken er en aggressiv kødædende plyndrer, med en primitiv adfærd. De har en rå kultur og primitiv livsstil, der også gør dem voldelig af natur. Orken er generelt grim og beskidt, med fremtrædende hugtænder og grove ansigtstræk. Huden er typisk af grønne eller brune farver.

2.3 Goblin



Kostumekrav: Grøn i hovedet og næse eller en maske.
Specielt: Kan søge på 10 sekunder.

Goblinen er uforskammet, ond, grådig og udstyret med et ufatteligt temperament. Goblinen genkendes på den grønne hudfarve og de lange ører og næse, samt dens lille størrelse. Derudover har den en særlig interesse for smykker og guld.

2.4 Sortgoblin



Kostumekrav: Sort i hovedet og næse eller en maske.
Specielt: Har evnen 'refleks'(1. gang pr. kamp).

Sortgoblinen er en reserveret race og er derfor ikke social anlagt. Derfor ses den oftest alene eller i få antal. Den gør sig meget i mørk magi og kamptekniker, hvilket gør at man ikke på egen hånd skal forvente at kunne nedlægge den. Sortgoblinen genkendes på dens sorte hudfarve og lange næse og ører.

2.5 Sortelver



Kostumekrav: Sort i hovedet og elverører. Gerne med 'tatoveringer'.
Specielt: Kvindelige sortelvere har evnen 'tryllebinde'.

Sortelveren er en grusom og sadistiske race, med meget foragt for alle andre racer, specielt deres lettere slægtning, højelverne. Efter en bitter borgerkrig blev sortelverne drevet fra deres hjemland og bosatte sig i Wismerheim. De genkendes på deres sorte hudfarve og sorte elverører. De bærer ligeledes hvide tatoveringer, der symboliserer det hus som de er under.

2.6 Skovelfer



Kostumekrav: Elverører.
Specielt: Kvindelige skovelfere har evnen 'sirene sang'.

Skovelferen er hos de fleste racer i Wismerheim misforstået. Den ofte hørte menneskelige stereotype, der går på at skovelferne er fløjtespillende træboere, er helt forkert. Oftest er der mange typer af skovelfere, lige fra arbejdere, komplekse tænkere, typiske lærde til voldsomme krigere. Skovelferne genkendes på deres skinnende hår, grønne tøjfarver og spidse elverører.

2.7 Højelver



Kostumekrav: Elverører.

Specielt: Har evnen 'sjælevandring'.

Højelverne er en af de stærkeste civilisationer i Wismerheim. De betragter sig selv som en stolt og mægtig nation af mesterlige krigere, med massere af stolthed og forfængelighed i blodet. Højelverne genkendes på deres umage dragter og elverører.

2.8 Dværg



Kostumekrav: Fuldskæg for mænd (tusch er ikke nok) og tykke fletninger for kvinder.

Specielt: Har evnen 'tykpandet'.

Dværgen er som helhed en robust og stærk race. Dværge er brillante håndværkere, smede og krigere. Hos dværgefolket har de en loyalitet over for hinanden, hvilket danner et stærkt

bånd til deres slægt. Derudover er de kendt vidt og bredt, som de bedste minearbejdere i verden. Dværgen genkendes på deres gyldne lokker, i form af tykt skæg eller fletninger.

3 Klasser

Når man har valgt den race ens rolle skal være, skal du til at vælge en klasse. Herunder kan du læse lidt om de enkelte klasser.

Hvis du er helt ny, anbefaler vi dig, at du vælger 'krigere', da de andre klasser medfører nogle ekstra regler og restriktioner.

3.1 Krieger



Restriktioner:

- Må ikke bruge kastevåben.

Kendetegn:

En krieger ses ofte med massere af rustning og våben. Mange krigere bærer også en kofte med deres herres våbensymbol. De bærer ligeledes kapper til at holde sig varme, når de står på vagt!

3.2 Tyv



Restriktioner:

- Må ikke bære metalrustning.
- Må ikke bruge skjold.
- Må ikke bruge spyd.

Evner:

- Stjæle
- Bonk

Kendetegn:

En tyv prøver at ligne alle os andre, da de helst ikke vil kunne genkendes, og har derfor ikke rigtig nogle kendetegn. Dog ses tyve oftest i lange kapper med store hætter, så de kan gemme sig i de mørke gyder.

3.3 Paladin



Restriktioner:

- Må ikke bruge skydevåben, stagevåben eller skjolde.
- Må ikke bruge kastevåben.
- Skal bruge tohåndsvåben.
- Skal have et tydeligt symbol på sig.

Evner:

- Førstehjælp
- Immun overfor magi

Kendetegn:

En paladin er en hellig kriger, som kæmper for en bestemt gud. Dette symboliserer de ved at have et helligt symbol, som kan ses på lang afstand. Ofte bærer de dette symbol på deres våben, kappe eller kofte. En paladin bærer gerne meget rustning, for at holde sig i live, imens den bekæmper det onde!

3.4 Trolldmand



Restriktioner:

- Må ikke bære rustning eller skjold.
- Skal have en trolldmandsstav (ikke til kamp), som er pyntet.
- Må ikke bruge kastevåben.

Evner:

- Læse magi
- Ritual
- Fagter

Trolldmand kan også bruge andre evner. Der kan dog kun bruges i alt 2 af nedenstående evner til hver spilgang.

- Smerte
- Sandhed
- Portal
- Søvn
- Usynlighed

- Jordskælv

Kendetegn:

Troldmænd/kvinder ses gerne i lange kutter, med massere af hemmelige lommer. Nogle troldmænd bærer også en høj spids hat. Om livet har de bælte, med et utal af punge, til alle deres mange troldmandsting. Alle troldmænd/kvinder har en god solid magistav, så de kan kaste deres magi.

3.5 Præst

**Restriktioner:**

- Må ikke bruge stagevåben.
- Må ikke bruge afstandsvåben.
- Skal have et helligt symbol.
- Skal holde helligt symbol i hånden, når magier kastes.
- Må ikke bruge kastevåben.
- Må ikke bruge skjolde, der er større end 40 cm. i diameter.
- Må ikke bruge metalrustning.

Evner:

- Læse magi
- Lægekundskab
- Velsignelse
- Ritual
- Præsten har også andre evner. Disse kan bruges 1 gang pr. kamp:
- Mod
- Solens lys
- Stilhed

Kendetegn:

Præster har alle et helligt symbol, der viser, hvilken religion de har. De bærer oftest lange kutter, med en stor hætte.

3.6 Ranger



Restriktioner:

- Må ikke bære metalrustning eller skjolde.
- Må ikke bruge kastevåben.

Evner:

- Bonk
- Pletskud

Kendetegn:

Rangers lever primært i skove og bjerge og findes sjældent i byerne. Derfor er deres tøj beregnet til jagt og ophold i naturen. Farverne på tøjet er farver, der passer godt ind i det område, hvor de bor. De ses ofte i lange tykke kapper, der har en god hætte, og i høje bløde støvler. Tøjet er oftest noget, som de selv har lavet af skind og pels, fra dyr som de selv har nedlagt.

3.7 Læge



Restriktioner:

- Må ikke bruge stagevåben.
- Må ikke bruge afstandsvåben.
- Må ikke bruge metalrustning.
- Må ikke bruge kastevåben.
- Skal have lægeudstyr/lægetaske.

Evner:

- Heal
- Ritual
- Alkymi
- Kan helbrede sygdomme

Kendetegn:

Læger genkendes oftest på deres store lægetaske, der er fyldt med bandager og virkningsfulde drikke. De går ofte i hvidt eller lyse farver.

3.8 Skytte



Restriktioner:

- Kan ikke bruge metalrustning.
- Må kun bruge ethåndsvåben.
- Kan bruge krudtvåben.
- Må bruge skjold, der er mindre end 40 cm. i diameter.

Kendetegn:

Skytter kan se meget forskellige ud, men har én ting tilfælles: Krudtvåben!

Det er vigtigt at have styr på de evner, der kan bruges til vores kampagner. Her kan du se, hvordan du bruger dem. Hvis du alligevel er i tvivl, så spørg de frivillige/voksne ude til vores kampagner.

4 Evner

4.1 Alkymi

En spiller med evnen alkymi må medbringe fire potions til hvert rollespil. Disse potions gør noget forskelligt, alt efter farve. Personen der indtager en potion skal reagere efter følgende regler:

- Rød potion: Giver mod.
- Grøn potion: Giver styrke og derfor 1 KP mere i næste kamp.
- Gul potion: Personen glemmer noget bestemt.
- Blå potion: Man svarer på spørgsmål og kan ikke lyve.

Alkymi er ikke magi og kan derfor bruges på folk, der er immun overfor magi. En potion kan kun bruges 1 gang, og er der noget tilbage, hældes resten ud.

4.2 **Bonk**

Spilleren kan slå en anden spiller bevidstløs, ved et enkelt slag, med en kort 'kølle'. Denne evne har dog ingen virkning på folk der er i kamp, eller når der er kamp i nærheden. Den der bliver slået med køllen er bevidstløs i cirka 5 minutter. Man kan vække spilleren ved at stænke lidt vand i hovedet på vedkommende eller ved at ruske i personen.

4.3 **Førstehjælp**

Spilleren kan forbinde sine medspilleres sår, så de kropspoint de har mistet under en kamp, kan helbredes. Dette gøres ved, at en forbindelse lægges om f.eks. armen. Medspilleren får straks sine kropspoint tilbage, men skal bære forbindingen i cirka 10 minutter.

Man kan ikke bruge førstehjælp, når der er kamp i nærheden. Det vil sige, at man aldrig kan helbrede under en kamp. Derudover kan man heller ikke benytte førstehjælp på en død spiller.

4.4 **Heal**

Spilleren kan lave et ritual og leve en spiller op på fuld KP. Dette kan kun bruges uden for kamp.

4.5 **Immun over for magi**

En spiller med denne evne har en modstandsdygtig aura, der gør, at der ikke kan kastes magi på vedkommende.

Det betyder således også, at hvis et magisk sværd rammer vedkommende, har det ingen effekt (ud over at være et normalt sværd).

4.6 **Jordskælv**

Med jordskælv kan du få en port eller et tårn til at gå i stykker i 15 minutter. For at lave et jordskælv skal du holde begge hænder på din stav og banke den hårdt imod porten eller tårnet, imens du råber "jordskælv!".

4.7 **Lægekundskab**

Kan forbinde en spiller og leve dem op på fuld KP. Dette kan kun bruges uden for kamp.

4.8 Læse magi

Med denne evne kan du læse skriftruller, der kan kaste magi, også kaldet scrolls. Disse kan du læse mere om i deres respektive afsnit.

4.9 Mod

Med mod bliver du immun overfor magi, indtil du dør. Du kan også give en anden person mod. For at kaste mod skal du lægge hænderne over kors på dig selv og råbe "mod!". Hvis du skal give en anden person mod, skal du lægge hånden på målet og råbe "mod!".

4.10 Murkravler

En spiller med denne evne kan kravle over borgmure. Dette vises ved at lægge begge hænder på borgmuren og tælle til 25. Herefter hopper man over muren og ind i borgen. Det samme er gældende for den anden vej.

4.11 Pletskud

For at lave et pletskud er det nødvendigt, at man har en blå pil eller en pil mærket med et blåt bånd. Det er bueskyttens eget ansvar at gøre andre opmærksom på, at det er en blå pil, som andre spillere er blevet ramt af. Andre bueskytter med denne evne må IKKE samle en sådan pil op og skyde den tilbage.

- Disse blå pile har to forskellige effekter:
- Udenfor kamp: Hvis bueskytten ikke er blevet set, dræber pilen. Hvis bueskytten er blevet set, giver den -2 KP i skade.

I kamp: Pilen giver -2 KP i skade. Man må gerne genbruge sin egen pil, hvis man har mulighed for at skaffe den igen.

Man kan kun have én blå pil.

4.12 Portal

Med portal kan du sjælevandre med op til to passagerer, som du holder i hånden. Der kan transporteres 15 personer i alt. Du laver en portal ved at lave to cirkler af mel, som du vil transporteres mellem.

4.13 Refleks

En spiller med denne evne kan ikke rammes af afstandsvåben. Det betyder at pile og kastevåben ikke kan ramme denne person. Husk at råb "refleks!" når du bruger evnen.

4.14 Ritual

En spiller med denne evne kan lede et ritual. Ritualer er specielle gruppemagier, som kan findes i skoven. Det kan f.eks. være en portal til en underverden. Ritualer kan også give en hel gruppe forskellige bonuser.

Ritualer kræver, at man har en 'ritualscroll'.

4.15 Sandhed

Med sandhed kan du få en person til at tale sandt, de næste 5 minutter, og svare på alle spørgsmål. Du kaster sandhed ved at lægge hånden på målet og råbe "sandhed!".

4.16 Sirenesang

En spiller med denne evne kan synge en sang, som gør, at andre ikke tør angribe vedkommende. Dette signaleres ved at synge en sang, imens man hæver sine arme ud fra kroppen. Der er tilladt at gå, imens man sirenesynger.

Med sirenesang forlader man kampen og kan ikke komme ind i den igen.

4.17 Sjælevandre

En spiller med denne evne kan gå i sjæleform og vandre frit rundt i landet. Personen kan ikke snakke med nogen i spillet, men kan frit gå uhindret rundt. Når man starter sin sjælevandring, skal man fra sit startsted lægge sit udstyr (våben, rustninger, kapper osv.) i en bunke. Når man sjælevandrer, skal man holde begge hænder over kryds, foran sit bryst. Når man stopper sin sjælevandring, skal man gå tilbage til sit udstyr, og først der kan man tage hænderne ned.

4.18 Smerte

Med smerte kan du få en spiller til at skribe og vride sig i smerte. Dette gør du ved at lægge hånden på målet og råbe "smerte!".

4.19 Solens lys

Med solens lys kan du blinde en person, af et kraftigt lys, når den ser på dig. Personen kan derfor ikke angribe dig. For at kaste solens lys skal du holde dine hænder ud fra dig, imens du råber "solens lys!". Peg derefter på dit mål, så personen ved, at det er den du kaster på.

4.20 Stjæle

Spilleren kan gå i andre spilleres lommer og stjæle deres ting. Dette gøres ved, at man sætter en tøjklamme fast på en persons pung eller lomme. Derefter tæller man til 50 og siger til personen, at vedkommende er blevet bestjålet. Personen skal herefter give alle sine spilgenstande, dog ikke private ting, som personen har med hjemmefra.

Hvis klemmen opdages, er man er blevet opdaget i at stjæle, og man kan derfor ikke stjæle fra personen.

4.21 Stumhed

Med stumhed kan du få en person til at blive stum i 10 minutter. For at kaste stumhed skal du lægge din hånd foran personens mund og råbe "stumhed!".

4.22 Søge

Alle klasser og racer har evnen til at søge. Man kan søge en død eller bevidstløs person. Dette gøres ved at lægge sin hånd på den person, som man vil søge og tælle til 30. Derefter skal den man har søgt aflevere alle sine spilgenstande. Dog ikke private ting som de har taget med hjemmefra.

4.23 Søvn

Med søvn kan du få en person til at falde i søvn i ca. 2 minutter. Denne evne virker dog ikke i kamp. For at lave søvn skal du holde din hånd på målets krop og gabe, imens du siger "sov". Personen kan vækkes ved at ruske i ham.

4.24 Tryllebinde

En spiller med denne evne kan tryllebinde andre til at tro, at de er deres ven. Den der tryllebinder holder sin hånd op foran brystet og holder den i en 'L' form. Tryllebåndet brydes, hvis den man binder føler sig i fare.

4.25 Tykpandet

En spiller med denne evne er immun over for evnen 'bonk'.

4.26 Usynlighed

Med usynlighed kan du blive usynlig. Dette gør du ved at krydse armene. Du kan dog ikke slås imens du er usynlig, og du kan kun blive synlig samme sted, som du blev usynlig.

4.27 Velsignelse

Denne evne kan give en anden spiller 2 KP til den næste kamp. Dette sker ved at den der kaster velsignelsen binder sin sjæl sammen med en anden person og giver vedkommende hermed en del af sit eget liv. Den der kaster velsignelsen kommer ned på 1 KP. Dør enten den der har velsignet eller den der er blevet velsignet, dør de begge. Velsignelse vises ved at binde et rødt armbind, om både den der velsigner og den velsignede. Kommer disse to mere end fem meter væk fra hinanden, brydes båndet, og de dør begge to.

5 Magi og scrolls

5.1 Scrolls

For at kaste de stærkeste besværgelser anvendes det, vi kalder 'scrolls', som er magiske skriferuller, bestående af et stykke papir med tekst på. For at kunne anvende disse scrolls skal du have evnen til at *læse magi*.

Når man skal bruge en scroll, læses teksten på scroll'en højt. Derefter er magien i scroll'en brugt, og man river sin scroll over. Derved kan scrolls kun bruges én gang.

Får man en magi kastet på sig, via en scroll, kan det være forskelligt, hvilken magi man er blevet ramt af, afhængig af scroll'en. En god huskeregel er at høre efter, hvad den der kaster magien på dig siger.

Hvordan får jeg scrolls?

Du kan downloade dine scrolls fra vores hjemmeside i dokumentet "*Scrolls*" og printe dem ud.

Husk, at du kun må tage 2 nye scrolls med til hver spilgang.

*Tip: Du kan gøre dine scrolls mere 'scrolls-agtige' ved at male dem med kaffe og putte dem i ovnen. Få eventuelt dine forældre til at hjælpe med det.

5.2 Fagter

Udover at få magi fra scrolls kan troldmænd også en række fagter, der kan bruges uden scrolls. Fagterne kan kun bruges, hvis troldmanden besidder en troldmandsstav, som vedkommende kan trække magi fra. Herunder kan du se, hvordan du bruger fagterne.

Skjold

Skjoldet symboliseres ved at troldmanden står stille og holder staven vandret hen over brystet. Et beskyttende usynligt skjold dannes rundt om troldmanden, så længe den står sådan. Skjoldet gør således troldmanden totalt usårligt. Når skjoldet kastet må troldmanden ikke bevæge sig eller snakke, da det kræver dens fulde koncentration.

Man kan kun kaste denne magi én gang i en kamp.

Stå

Stå betyder at man kan få en anden spiller til ikke at kunne flytte sine ben fra stedet. Det vil sige, at den spiller man peger på godt må bevæge sine arme og slås. Troldmanden skal selv blive stående, med begge hænder på staven, rettet mod den spiller der kastes stå på. Man kan kun kaste denne magi 1 gang pr. kamp.

Ildkugle

For at kunne kaste en ildkugle skal man have en ildkuglelignende genstand i form af en købt 'fireball' eller en skumbold. En troldmand må kun bære 1 ildkugle, men må kaste ildkuglen så mange gange vedkommende kan i løbet af en kamp. En ildkugle giver 1 KP i skade.

Vindpust

For at kunne lave vindpust skal du holde kontakt med målet og råbe "vindpust!". Målet du kaster magien på vælter. Man kan kun kaste denne magi 1 gang pr. kamp.

6 Våbenregler

Når man går til rollespil, skal ens våben godkendes i våbenkontrollen, inden man kan deltage. Dette gør man med alle sine våben, hver gang man er til vores kampagner. Også med de våben, som er blevet godkendt tidligere. Dette gør vi, fordi våben løbende ændrer sikkerhedsstatus i takt med, at de bliver slidt.

Sikkerheden til vores kampagner er vigtig, så derfor er vi bestemte, når vi støder på våben i våbenkontrollen, som vi mener ikke lever op til vores sikkerhedsstandard. Når det er sagt, er det vigtigt at pointere, at disse regler er en fleksibel standard, hvor vores våbenkontrol løbende vurderer de enkelte våben på baggrund af mange faktorer. Så selvom du mener, at dit våben overholder de skrevne regler, kan det alligevel godt vurderes, at dit våben ikke bliver godkendt til vores rollespil. Vi vil selvfølgelig helst ikke stå og diskvalificere våben, sådan at nogen ikke kan være med. Så sker dette, har vi lånevåben der kan bruges.

De fleste bruger i dag købte våben til vores juniorrollespil. Markedet indeholder mange forskellige produkter, og vi tager løbende stilling til de mange produkter der er. Hvis du er i tvivl, så spørg os inden du køber våben.

Våben er som regel lavet med en kerne og noget beskyttende skum. Jo tyndere og jo mere fleksibel kernen er, jo mere kan slagets energi afbøjes ud i, at våbenet bøjer af. I våbenkontrollen tjekkes der altid, om skummet beskytter nok imod kernen. Er du selv i tvivl, kan du trykke hårdt på dit våben. Presser din fingre nemt imod våbenets kerne, kan du regne med, at det er et udtryk for, at dit våben enten er slidt eller i dårlig kvalitet. Det er også vigtigt, at skummet bibeholder sin form. Når du presser skummet sammen, skal det falde tilbage på plads i sin form med det samme, efter du har sluppet dit greb.

Til rollespil er der mange forskellige typer af våben at vælge imellem. Disse typer har hver især regler for, hvordan man spiller med dem, og hvad vi accepterer i spillet. Herunder kan du læse om de forskellige typer.

Som noget nyt tillader vi også Epic Armory's formstøbte Stronghold serie.
Vi tillader IKKE våben af mærket CALIMACIL!

6.1 Sværd

Sværd til rollespil er det mest normale at anvende. Der skelnes imellem ethåndssværd og tohåndssværd.

Til vores rollespil måles det, om sværdet er et ethåndssværd eller et tohåndssværd ved at placere det med sværdknoppen på jorden foran dig. Går sværdets spids op over din navle, er det et tohåndssværd. Er spidsen på sværdet under navlepunktet, betegnes det som et ethåndssværd.

I våbenkontrollen tjekkes:

- Sværdets isolering i spidsen og den generelle status af sværdets spids.
- Sværdets blad klemmes, så der mærkes efter, om skummet stadig beskytter imod kernen.
- Der tjekkes altid, om der er nok polstring på sværdets nederste knop.

Regler ved brug af sværd:

- Man må ikke stikke med et sværd.
- Man må ikke slå hårdt.
- Man må ikke lave 'trommestik', det vil sige at slå med sværdet hurtigt, ligesom en trommestik.

6.2 Skjolde

Alle skjolde til vores rollespil skal være lavet af skum. Som udgangspunkt kan enkelte dele, såsom håndtaget, godt være lavet af andet materiale.

Skjoldene må kun have en samlet kvadratcentimeter (cm²) størrelse på 5000 cm², hvilket svarer til et rundskjold med en diameter på ca. 75 cm.

Arealet på et firkantet skjold findes ved at gange skjoldets højde og længde med hinanden. Det vil sige: $h \times l = \text{areal i cm}^2$

Ved runde skjolde findes arealet ved at gange radius (som er cm fra den ydre del af skjoldet, til midten af skjoldet) af cirklen med radius. Herefter ganges resultatet med 3,14. Det vil sige: $(r \times r) \times 3,14 = \text{areal i cm}^2$.

Regler ved brug af skjold:

- Det er forbudt at skubbe eller slå med et skjold (også kaldet shield bash).
- Skjolde må ikke fastspændes, så man f.eks. har sin hånd fri til et andet våben.

6.3 Stagevåben

Et stagevåben må maksimalt have en længde på 230 cm inklusiv spids. Stagevåbnet skal have en god bundisolering og kunne flekse af (bøjes ved slag).

Regler ved brug af stagevåben:

- Man skal altid have to hænder på stagevåbnet.

6.4 Bue og pil

En bue til rollespil må ikke trække mere end 30" (pund) grænsen. De fleste buer der er købt i rollespilsbutikker overholder som regel denne grænse.

Pile tjekkes for spidsisolering, styrefjer og skumpolstring. Til vores rollespil anvender vi kun 'sikkerhedspile', det vil sige pile med en flad skumpolstring på. Der må under ingen omstændigheder anvendes hjemmelavede pile, pile af træ eller rundhovedede 'IDV pile'.

Regler ved brug af bue og pil:

- Det er forbudt at samle andres pile op og skyde med dem.
- Som udgangspunkt er det forbudt at flytte på andres pile, med mindre man er ved at træde oven i dem, der hvor man står og slås.
- Sikkerhedsafstanden for at skyde mod en anden er fem meter.
- Du må kun lave et sigtet skud, det vil sige, at du må ikke skyde din pil op i luften.
- Du må ikke skyde ind i en skjoldmur

OBS: Vi oplever ofte, at pile bliver væk.

6.5 Kampstave

Til vores rollespil er det ikke tilladt at bruge kampstave til fysisk kamp. Man kan derfor kun parere slag med sin stav. Stave bruges primært af troldmænd til fagter.

6.6 Kastevåben

Kastevåben må ikke indeholde nogen form for kerne. Ligeledes tjekkes vægten på våbenet, da den ikke må være for tung.

Regler ved brug af kastevåben:

- Når man kaster med kastevåben på en anden, er det vigtigt at man har øjenkontakt med personen.
- Lad værre med at kaste med andres kastevåben.
- Som udgangspunkt er det forbudt at flytte på andres kastevåben, med mindre man er ved at træde oven i dem, der hvor man står og slås.

OBS: Vi oplever ofte, at kastevåben bliver væk.

6.7 Krudtvåben

Der findes to typer krudtvåben i vores verden; pistoler og rifler.

Pistol

Man skal have øjenkontakt med den person, som man skyder på. Når man skyder, råber man "vindpust!". Vindpust gør, at personen, der bliver ramt, skal falde ned på jorden. Pistolen kan bruges 1 gang pr. kamp.

Riffel

Man skal have øjenkontakt med den person, som man skyder på. Når man skyder, råber man "vindpust!". En riffel kan genlades efter 20 sekunder, hvorefter den kan bruges igen. Når man genlader, skal man stå stille. Hvis man bliver ramt af våben eller lignende, bliver genladningen afbrudt

6.8 Våben og andet udstyr som ikke bliver godkendt

- Våben som fastspændes på en eller anden måde.
- Klør og finner på arme.
- Rustninger med skarpe kanter.
- Våben med kæder eller snore (flails og morgenstjerner).
- Helstøbte gummivåben (blandt andet af mærket 'Calimacil').