

# REGELHÆFTET



**Dette er reglerne! du skal læse dette hæfte først.  
Så snart du har læst dette hæfte kan du reglerne.**

**Alle andre hæfter er kun opslagshæfter for at kunne lave en karakter.**

## Indholdsfortegnelse:

Forord	Side 3
Lidt om rollespil	Side 3
Hvad er liverollespil?	Side 3
Vigtigt om liverollespil	Side 3
Karakter regler	Side 3
Stats	Side 3
Racer	Side 4
Klasser	Side 4
Færdigheder	Side 4
Evner	Side 4
Erfaringspoint	Side 5
Hvordan stiger din karakter et level?	Side 5
Multi klasse	Side 5
Prestige klasser	Side 5
Level 0. karakterer	Side 5
Kamp Regler	Side 6
Kamp	Side 6
Våben evner	Side 6
Kamp med 2 våben	Side 6
Afstands våben	Side 6
Sikkerhedsregler for kamp	Side 7
Våben tjek	Side 7
Nævekamp	Side 7
Rustninger	Side 7
Reparation af rustninger, skjolde...	Side 7
Rustnings evner.	Side 8
Skjolde	Side 8
Ukampdygtighed (OKP)	Side 9
Healing	Side 9
Død	Side 9
Magi regler	Side 9
Magi	Side 9
Magital	Side 9
Magisk immunitet	Side 10
Viljestyrke	Side 10
Magiske Genstande	Side 10
Andre vigtige regler	Side 10
Hånden på hovedet	Side 10
Offgame snak - ingame	Side 10
Sprog	Side 11
Grønne stykker papir	Side 11
Røde stykker papir	Side 11
Tyveri ingame.	Side 11
Til sidst	Side 11

## Forord

Du sidder nu med et hæfte (i hånden) som omhandler de grundlæggende regler, der skal bruges for at spille med i det liverollespil, du har meldt dig til. Det kan måske se lidt uoverskueligt ud, da der er mange andre hæfter med mange sider tekst. Det kan se ud til at være mange regler, men det er faktisk meget simpelt. Så snart du har læst dette hæfte, så kan du reglerne. De andre hæfter er kun opslagshæfter.

Rigtig god fornøjelse

## Lidt om live rollespil

### Hvad er liverollespil?

Liverollespil er en form for teater uden manuskript. Deltagerne er klædt ud som den rolle de har valgt. Sammen med de andre spillere udgør de den gruppe af personer, som skal spilles i scenariet. Hver især har deres individuelle rolle. De snakker som de var den person, handler som de var den person, og det hele foregår kun improviseret. Det gælder om at bruge sin fantasi godt og grundigt, og sammen med de andre spillere skabe en fælles spændende historie omkring de plots (historier) arrangørerne har sat op, men også at prøve at få bygget den stemning op, som der ville være hvis man rigtig var i en magisk fantasi verden som f.eks. Ringenes herre verdenen.

### Vigtigt om liverollespil.

Du skal huske, at liverollespil kun er en for sjov. Så snart det nogen ikke synes, at det er sjovt mere, så skal man stoppe. Det kan være, at man ved et uheld har ramt en et sted som man ikke måtte. Så går man lige ud af sin rolle, går hen og spørger om vedkommende er okay og undskylder over for ham/ hende og eventuelt hjælper vedkommende. Hvor efter man så genoptager spillet.

## Karakter regler

Alle skal læse dette afsnit. Det fylder kun et par sider, men når man har læst det, så kan man reglerne. Dette regelsystem er nemlig lavet sådan, at man ikke behøver at kunne alle klasser, færdigheder, evner og magier udenad. (Alt så) hver gang en spiller gør noget i liverollespillet så bliver det gjort sådan at der forhåbentlig ikke er nogen tvivl om hvad han gør og det der sker når han gør det. Derved behøver man ikke at kende alle klasser, magier osv. Udenad.

Her kommer der en lille oversigt over de forskellige begreber der er i reglerne.

### Stats

Stats er en betegnelse for de fysiske og mentale rammer den person, du spiller, har. Det kan jo være, du spiller en stor stærk kriger, men at du ikke selv er særlig stærk. Der for er det nødvendigt at bruge en skala for at fortælle, hvor stærk eller slap din rolle er i forhold til, det at være almindelig.

Det bliver brugt 6 for skellige stats i dette regelsystem. De er: styrke, behændighed, fysik, intelligens, visdom og karisma. Skalaen som viser hvor god hver af dine stats er, går fra 1-10. Hvor 5 er det almindelige og det, som alle mennesker starter med i deres stats. I karakterhæftet kan du læse mere detaljeret, hvor dan disse stats påvirker liverollespillet og din karakter.

### **Racer**

I fantasy liverollespil spille alle ikke mennesker. Der er et hav af forskellige racer, som du kan spille. Hvis du vælger at spille en anden race end mennesker, så kræver det lidt sminke at spille det. F.eks. en elver skal have spidse øre, og en ork skal være grøn. Udover lidt sminke så på virker det at spille en race ens start stats. En elver er mere behændig end han er udholdende og en ork er meget stærkere end han er klog. Derfor vil de forskellige racer have forskellige start stats.

### **Klasser**

Din klasse er den heltelevevej din karakter har valgt. Der findes mange forskellige klasser. Du kan blandt andet vælge mellem at spille flere forskellige kriger og magikaster klasser. For at bestemme hvor god du er til din klasse, er hver klasse delt op i levels. Jo højere level du er, jo dygtigere er du til din klasse. For at stige et level, skal du have erfaringspoint (XP). XP er beskrevet lidt længere inde i hæftet. Når du stiger et level får man nogle nye helte egenskaber, som du kan bruge i liverollespillet.

### **Færdigheder**

Alle karakterer får færdighedspoint (FP), når de stiger levels. En færdighed er din karakters evner inden for mange områder. F.eks. kan det være hans levevej, så som at kunne helbrede eller lave lommetyveri. Det er også mange andre ting så som opmærksomhed og finger færdighed. Hver færdighed er repræsenteret med et tal, som viser hvor god du er til den enkelte færdighed. Dette tal finder du frem til ved at tage færdighedens tilknyttet stat og plusser med de point du har lagt i den ved hjælp af færdighedspoint. Alle færdigheder er tilknyttet en af dine 6 stats for at vise hvor god du er til den uden træning, i den enkelte færdighed. Alle færdigheder er beskrevet i karakterhæftet.

### **Evner**

Når karakterer stiger i level, får de på første level og hver tredje level der efter et evne point. Du kan bruge disse point til at købe evner. Evner er meget som de egenskaber du får, når du stiger level. I karakterhæftet er der en liste og beskrivelser af alle evner du kan købe. Nogen evner kan kun købes af bestemte klasser. Evner er lige som færdigheder med til at gøre din karakter personlig og forskellig fra andres karakter.

### **Erfaringspoint**

Erfaringspoint (XP) bliver brugt på at få sin karakter til at stige i level. Hvert level kræver at du bruger et bestemt antal XP. Jo højere level man vil stige til jo flere XP koster det. Når de er brugt så skal du få fat i nogle nye XP for at kunne stige yderligere i level. XP kan opnås på flere måder. I dette liverollespil får man 100XP for hvert scenarie som ens karakter overlever.

### **Hvordan stiger din karakter et level?**

For at stige et level skal du have det antal XP det kræver at komme til det næste level, og så få en arrangør til at slette dem fra din karakter seddel, så du har OXP igen eller det over skydende tilbage, og så skal arrangørerne godkende at du er steget et level. Så følger du level tabellen (i karakterhæftet ) og bruger de for skellige point du får.

Vi er i gang med at udvikle en Internet database på vores hjemmeside, så det at ens karakter stiger i levels kommer til at foregå gennem den, med et simpelt log ind og klik system. Du vil altid kunne logge ind og se din karakter.

### **Multi klasse**

Hvis på et tidspunkt du kunne tænke dig at gå en anden heltevej end den du startede med. F.eks. startede du med at være kriger og senere kunne du godt tænke dig at spille videre på samme rolle men ønsker nu at vær en klerik. Det kan sagtens lade sig gøre, og det kaldes multi klasse. Det fungerer på denne måde. Hvis du f.eks. allerede er level 2 kriger og ønsker at blive klerik, så bliver du level 1 klerik næste gang du stiger et level, du beholder stadig alle de ting du har lært ved at være kriger level 2. De XP du skal bruge for at stige til level 1 klerik, er det samme som det at stige til level 3. Da det er det tredje level du stiger til, alt så 120XP. Hvis du ønsker at stige til level 2 klerik efter det koster det 140XP fordi det er alt i alt dit fjerde level. Du må gerne forsætte med at stige i kriger senere. Man kan max tage en ekstra klasse til sin karakter.

### **Prestige klasser.**

Dette er klasser, som du kan vælge at stige levels i lige som multi klasser. Dog skal du have opfyldt en række krav, før du kan stige i de enkelte prestige klasser. Det kunne f.eks. være, at du skal kunne kaste level 2 mystisk magi. Eller at du minimum skal kunne give 3 i grundskade. Prestige klasser kan du læse mere om i prestige klassehæftet. Man kan max tage levels i en prestige klasse.

### **Level 0 karakterer.**

Hvis du ikke har lyst til at spille rollespil hvor du ikke skal sætte dig ind i særlig meget, så er level 0 karakterer din løsning. Level 0 karakterer er karakterer som får tildelt nogle evner og færdigheder af arrangørerne, og så kan de ikke blive bedre. Det vil som regel blive brugt til dem, som bare helst vil Være inde ved kroen og hygge sig med stemningsrollespil. Det kunne f.eks. være kropigerne, suppehandlerne, smeden osv.

De nævnte roller skal selvfølgelig ikke nødvendigvis besættes af level O karakterer. Det bestemmer dem, der skal spille dem selv. Og du kan selvfølgelig også spille andre slags level O karakterer.

## Kamp regler

### Kamp

Alt efter hvilken klasse du spiller, kan du give forskellig skade på for skellige måder. Det er meget simpelt at kæmpe. Tjek din styrke og find ud af hvor meget du giver i skade, med det våben du bruger, lig så eventuelt plusser til fra evner og klasse egenskaber. Hvis du er i tvivl så giv 1 i skade. Det er det de fleste gør som ikke er kamp klasser. Hver gang du slår siger du højt hvor meget skade du giver. Hvis du kun kæmper imod 1 person så finder modstander en hurtig ud af hvor meget skade du giver. Forsæt alligevel med at sige det. Nogle klasser kan lave specielle angreb, der giver mere i skade end et normal angreb. Husk at sige/råbe hvor meget du giver i skade. Det er vigtigt, at modstanderen forstår, hvad du siger. Hver gang du får skade, trækker du det fra dine kropspoint (KP). Hvis du går på OKP eller under, så falder du om og ligger ukampdygtig. Det er vigtig at du rollespiller, at du bliver ramt, hver gang du bliver ramt. Det gør meget ondt at få hamret et sværd ind i siden eller benet hvis det var virkelighed. Råb av, halt og rollespil det. Alle slag med våben skal være realistiske slag, det vil sige for at slaget tæller skal det være et ordentlig sving, ingen små hurtige slag.

### Våben evner.

For at kunne bruge andet end simple våben, kræver det at man evnen til at bruge dem, der er 3 slags våben færdigheder der låser op for at bruge våben, disse er:

1-Håndsvåben profession.

2-Håndsvåben profession.

Afstandsvåben profession.

I Karakter hæftet bagerst er der en liste over våben og priser, denne liste viser også hvilken våben kategori som de forskellige våben høre ind under.

### Kamp med 2 våben

For at kæmpe med 2 våben skal du minimum have 7 i behændighed, være ranger eller have købt to våben professionens evnen. Du kan dog kun give din grundskade fra din styrke i skade, du får ikke bonusser fra våben specialiseringer. Det er kun den udvidet to våben profession, som rangere har, eller som du købe via evne point der kan gøre, at du giver mere i skade med 2 våben, ud over det din styrke bestemmer at du giver i skade.

### Afstands våben

Alle pile giver som udgangspunkt 3 i skade. Pile skal være af et godkendt leverandør. Vi vil ikke se hjemmelavede pile. Kastevåben skal være uden kerne og må ikke være spidse. Du vil få af vide til våbentjek om du bruge dine pile og kaste våben i liverollespillet.

## **Sikkerhedsregler for kamp**

Dette er sikkerhedsreglerne.

Ingen slår direkte efter hovedet eller halsen.

Ingen slår direkte efter skridtet.

Kædevåben må ikke kunne nå rundt om halsen.

Ingen må stikke med et våben (*Hvis du må stikke med dit våben, skal du nok få det at vide af en arrangør.*) skjolde skal være polstret med minimum et lag liggeunderlag på begge sider og må ikke være alt for tunge.

buer på må max trække 25 pund (*dispensation kan gives af gamemasterne*)

Det er simple regler og de er nemme at forstå. Hvis uheldet er ude og du alligevel ramme, så undskyld og tjek om din modstander er okay. Hvis han er så skynd jer at kæmpe videre, så rollespillet ikke går i stå. Hvis det er gået galt, så stop rollespillet og skynd jer at kontakte den nærmeste arrangør. Heldigvis er det yderst sjældent at der sker sådanne uheld.

## **Våbentjek.**

Alle våben skal tjekkes af en arrangør, inden de for lov til at blive brugt i live rollespillet. Arrangørerne skal Være sikre på, at der ikke er våben, som kan gøre rigtig skade, med i liverollespillet. Lige efter Briefing vil arrangørerne og udvalgte spillere tjekke alle våben.

## **Nævekamp.**

Hvis du kommer i slåskamp nede på kroen eller et andet sted, så laver i lidt showfight. Altså i lader som om i slås, altså rollespiller det. I starten af kampen, fortæller alle hurtigt hvad i har i færdigheden nævekamp. Den af de kæmpende, der har det højeste tal vinder kampen. Rollespil at han vinder slagsmålet. Hvis i har lige meget vinder den angribende. Hvis der er flere indblandet i kampen, ligger i jeres tal sammen, og den side med højest færdigheder vinder kampen. Hvis der bliver trukket våben, er det ikke nævekamp mere. Taberen er forslået og mister 1 KP. Hvis du har knojern på, eller plade handsker mister din modstander 2 KP hvis du vinder.

## **Rustninger**

Rustninger giver RP (rustningspoint). Rustningspoint er næsten ligesom ekstra KP (kropspoint). Forskellen er at du ikke behøver at spille på, om det gør ondt, før du har mistet alle dine RP. Når du kommer til liverollespillet, så skal du have tjekket din rustning. Det under søges Om den/ de ser ok ud, så får du at vide, hvor mange RP den giver. Det sker som regel under våbentjek. Rustninger er delt op i, hvor tunge de er. Der findes Lette, Medium og Tunge rustninger. Dette er også afgørende for, hvor mange RP de giver. Udseende på rustninger er også afgørende for, hvor mange RP de giver. En meget flot rustning giver flere RP end en grim vil gøre.

## **Reparation af rustninger, skjolde og andet udstyr.**

Alle reparationer skal foretages af en smed ingame og betales ingame for, hvis ting går i stykker eller mister alle deres RP skal de repareres inden de kan bruges igen.

## **Rustnings evner**

For at kunne bruge en rustning optimalt kræver det at man har evnen til at bruge den. Så man må ikke bære rustning med mindre man har evnen til det. Her er en liste over rustnings evner, med en specificering af dem.

### Let rustnings profession.

Slagkofte, læderrustninger, skindrustninger, andet lavet af hud.

Giver som regel mellem 1 og 6 RP

*Eksempler:*

*Slag kofte giver 1 RP*

*Et sæt skind arm skinner og et sæt skind ben skinner giver 1 RP til sammen. (de skal dække det meste af arme eller ben)*

*Et sæt læder arm skinner eller læder ben skinner giver 1 RP har du begge dele giver det 2 RP. (de skal dække det meste af arme eller ben)*

*Skindrustninger der dækker torso giver 2 RP*

*Læder rustninger er dækker torso giver 3 RP*

*Skind rustninger der dækker hele kroppen giver 4 RP*

*Læder rustning der dækker hele kroppen giver 6 RP*

### Medium rustnings profession.

Ringbrynje, splintmail, brystplade, ringbrynje med læder, og mindre metal dele.

Giver som regel mellem 4 og 8 RP

*Eksempler:*

*Et sæt metal arm skinner eller metal ben skinner giver 2RP har du begge dele giver det 4 RP. (de skal dække det meste af arme eller ben)*

*Ringbrynje der dækker Torso giver 4 RP*

*Ringbrynje der dækker Torso og arme giver 5 RP*

*Ring brynje der dækker Torso, arme og ben giver 6 RP*

*Brystplade der dækker front giver 4 RP*

*Brystplade der dækker front og ryg giver 6 RP*

*Brystplade der dækker front og ryg plus læder alle andre steder giver 8 RP*

### Tung rustnings profession.

Ringbrynje med brystplade, pladerustning, drageskæld.

Giver som regel mellem 6 og 12 RP

*Eksempler:*

*Ringbrynje der dækker torso og en brystplade der dækker front giver 6 RP.*

*Ringbrynje der dækker torso og en brystplade der dækker front og ryg giver 8 RP.*

*Ringbrynje der dækker torso og arme og en brystplade der dækker front og ryg giver 9 RP.*

*Ringbrynje der dækker torso, arme og ben og en brystplade der dækker front og ryg giver 10 RP.*

*Fuld plade rustning giver 12 RP*

## **Skjolde**

Alle kan bruge alle størrelse skjolde på nær tårnskjolde som kræve en evnen tårnskjoldes profession. Skjolde har deres egen RP kaldet Skjold RP. Hver gang et Skjold blive ramt med et våben tager det skade lige du selv og din rustning ville tage skade. Når et skjold ikke har flere RP skal det man helst ligge skjoldet fra sig, eller hvis det ikke er muligt så tage skaden som om man ikke har noget brugbart skjold mere og lade den gå ind og give skade til rustning eller KP. Skjold RP vil blive givet til våbentjek og der vil blive givet bonus eller minus for udseende og hvad materiale de er af.

Her er en kort oversigt over hvad skjolde vil give af skjold RP

*Lille skjold - 6 RP*

*Mellem skjold - 10 RP*

*Stort skjold - 14 RP*

*Tårnskjold - 20 RP*



### **Ukampdygtighed (OKP)**

Når du er blevet ukampdygtig er du besvimet på grund af de skade du har fået i kamp. Efter 10min må du vågne og kravle/trække dig fremad. Rollespil at du er voldsomt såret. Når du er ukampdygtig, må du ikke kaste magi eller bruge færdigheder. Du må gerne drikke en magisk drik for at helbrede dig selv, og hvis du er paladin må du gerne bruge håndspålæggelse på dig selv.

Hvis du vil lade din rolle dø, må du gerne tage hånden på hovedet og gøre det, der står under afsnittet død. Hvis du vinder, og din modstander er ukampdygtig, så tænk lige over om det er vigtig at slå ham helt ihjel. Det er en leg og kan meget vel være spilødelæggende for ham, at han skal dø. Så skal han til at lave en ny karakter og arrangørerne skal til at sætte ham i spil igen.

Det er selvfølgelig i orden, hvis du har brugt de sidste 3 scenarier på at få skovlen under din ærkefjende, at du så slår ham helt ihjel, men tænk alligevel over det. Måske kan du få mere ud af ham ved at holde ham i live. Det giver bedre og mere rollespil ved ikke at slå helt ihjel.

### **Healing.**

Når man er ukampdygtig eller såret, så healer man et KP i timen. Der findes mange muligheder for at heale hurtigere i spillet. Forbindinger, magi og drikke er de mest brugte ting som kan heale en hurtigere.

### **Død.**

Hvis du er helt død, bliver du liggende indtil du er sikker på, at det ikke vil være spilødelæggende, at dit lig for svinder. Så tager du hånden på hovedet (se side 10 for nærmere regler for hånd på hovedet) og går ind på kroen og her tager du en offgame krogæst overslag på og sætter dig i kroen. Alle kan nu se, at du er en krogæst og en gamemaster vil så hurtig, som han har tid, nu komme og hjælpe til med at sætte dig i spil igen med en ny rolle, hvis der er nok tid tilbage af scenariet.

## **Magi regler**

### **Magi**

Hvis nogen bruger magi mod dig eller noget andet, så lyt til hvad de siger. Det skal det nok for klare, hvad der sker af sig selv. Ellers vil magikeren gøre det ingame eller offgame men (helst så lidt offgame som muligt). Hvis du er i tvivl, om hvad der sker, så spørg hurtig ham, der kaster magien, offgame. Hvis det ville Være meget spilødelæggende så spil efter at det der er det Værste der kunne ske.

Alle magier står i magi hæftet, der findes magier fra level 1 til og med level 10. I starten af magihæftet er der en gennemgang af nogle mere omfattende regler omkring magi som kun magikasterne har behov for at læse.

### **Magikraft**

Når man kaster en magi der påvirket hjernen eller sindet, skal magikasteren sige hans magikraftstal (siges bare magi "tal"), som så kan modstås med viljestyrke. Hvordan man regner ens magi tal ud er individuelt alt efter hvilken magikaster klasse man er, og det er forklaret i magihæftet.

### **Magisk immunitet.**

Nogle væsner og helte-klasser har , eller kan give magisk immunitet. Så hvis du kaster en magi på en anden spiller og han virker meget ligeglad så er det nok ikke en fejl eller en dårlig rollespiller.

### **Viljestyrke.**

Viljestyrke er dit for svar mod magi. Hvis der er en der kaster en magi på dig hvor der er mulighed for at modstå med din viljestyrke, vil magikasteren starte med at sige Magi efterfulgt af et tal. Dette tal fortæller, hvor kraftfuld magien er. Hvis tallet er lig med eller lavere end din viljestyrke, så virker magien ikke på dig. Hvis tallet til gengæld er højere end din viljestyrke, så virker magien på dig. Din viljestyrke er lig med din visdom plus eventuelt plusser fra evner eller helte-klasse egenskaber.

### **Magiske genstande.**

Der findes en del for skellige magiske genstande i liverollespil. En magisk genstand er en genstand, som gør noget specielt ud over dens alm. funktion. F.eks. kan et (magisk) sværd have en magisk effekt, som gør at den giver 1 mere i skade end normalt, eller en magisk sten kan give (magisk) lys, osv.

Alle magiske genstande i liverollespillet vil Være mærket med en hvid seddel. Sedlen skal ignoreres af alle på nær dem, som ved hvad den magiske genstand gør. Dette står nemlig på sedlen. Nogle magikastere kan kaste magier, som gør, at de kan finde ud af om ting er magiske. Og nogle kan kaste magier der finder ud af, hvad genstanden har af magiske kræfter.

Hvis et våben giver magisk + 1 i skade kan det ikke lægges sammen med andre magiske effekter den ville gøre, at den gav + 1 i skade. Dog vil + 2 effekt slå en + 1 effekt. Så ingen magiske plusser kan lægges sammen, men den højeste plus bliver det dominerende plus og de andre plusser falder væk. Det samme gælder for alle magiske plusser. Magiske plusser kan godt ligges oven i andre ikke magiske plusser.

## **Andre vigtige regler**

### **Hånden på hovedet.**

Hver gang du er død, usynlig eller på anden måde tilstede uden at du er kommet ind som din karakter, så skal du have en hånd på hovedet. Alle, der ser en person med hånden på hovedet, skal ignorere denne person. Rollespil at han simpelt hen ikke er der. Det er vigtigt, at alle gennemspiller dette, da det ellers er spilødelæggende. Du skal heller ikke for sjov sætte hånden på hovedet for at få andre til at tro at du er usynlig, uden at du er det.

### **Offgame snak - ingame**

Det kan ofte være træls at nogen begynder at snakke om ting der ikke handler om liverollespillet inde i liverollespillet. Det er man ofte kalder at snakke offgame snak ingame. Derfor er der en lille regel man kan bruge hvis man føler sig generet af nogen der snakker offgame snak.

Hvis nogen snakker offgame uden at det har noget med liverollespillet at gøre, så må man tage det som om dem der snakker offgame er ved at komme op og toppes, og derved gøre

noget ved det. Det kunne f.eks. være at tysse på dem eller bede dem falde lidt til ro, eller måske prøve at skille dem ad.

Det er en nem effektiv regel som kun bør bruges hvis man synes offgame snakken er er spilødelæggende for dig selv.

### **Sprog.**

I fantasy verdener findes der masser af forskellige folkefærd med forskellige sprog ligesom i den alm. verden. For at repræsentere dette skal alle, der snakker andet sprog end almen, snakke engelsk. Hvis du hører nogen snakke engelsk, skal du som udgangspunkt lade som om du ikke forstår en meter af, hvad de siger. Hvis du kan mange forskellige sprog og hører nogen snakke engelsk, må du spørge offgame, hvilket sprog de snakker. Hvis du kan sproget, må du lytte med.

### **Grønne stykker papir.**

Hvis du skulle falde over et grønt stykke papir et eller andet sted, så tjek hurtigt tallet på papiret. Hvis din opmærksomhed er lig med eller større end tallet, har du opdaget noget udsædvanligt. Læs hurtigt hvad der står på bagsiden af papiret og gør eller spil efter det, der står.

### **Røde stykker papir.**

Hvis du ser et rødt stykke papir skal du hurtigt tjekke tallet på papiret. Hvis din opmærksomhed er under tallet, skal du skynde dig at læse bagsiden af papiret, for så er du gået i en fælde. Gør og spil efter hvad der står. Husk at det er så snart du ser det røde stykke papir, at du skal gå hen til den og tjekke den. Hvis din opmærksomhed er lig med eller større, opdager du fælden, inden den går af.

### **Tyveri ingame.**

Du må ikke stjæle ingame ting uden genstandens ejers accept. Det vil sige, hvis du kan stjæle noget ingame og får fat i det uden at blive opdaget, skal du sige det offgame til ejeren af tingen. Hvis han ikke vil have, at du beholder genstanden offgame, skal han have tingen igen. Han må ikke bruge tingen ingame mere, da den er stjålet. Den der har stjålet tingen, kan så gå til gamemaster i området ved kroen og få penge, der svarer til den værdi genstanden har.

Der vil være mærkater på de ting der må stjæles uden at spørge om lov, disse ting vil for det meste være gamemaster indsatte genstande.

## **Til sidst**

Der er ikke så meget mere at sige omkring reglerne i dette system andet end, at det gerne skulle køre af sig selv. Hver gang en spiller gør noget, kommer der en reaktion ud af det. Den reaktion skal helst ikke kunne misforstås, da reaktionen skal kunne forklare sig selv.

Gå nu videre og start med at læse guiden til hvor dan du laver karakter i karakter hæftet.

God fornøjelse med systemet og liverollespillet.

