

Indholdsfortegnelse

Introduktion	3
Hvad er liverollespil?	3
Hvad får man ud af liverollespil?	3
Vigtigt om liverollespil	3
Om sagaer fra Norden	4
Vision	4
Målgruppe	4
Setting	4
Formidling	5
Natur	5
Rollespil	5
Samvær	5
Plot	5
Mini-plots	5
Praktisk	6
Lokation	6
Dato & tilmelding	6
Mad	6
Opførsel & regler	6
Kostume	6
Sikkerhed	7
Trygge rammer	7
Fysiske skader	7
Forsikring	7
Persondata	7
Holdet bag	7
Spilleregler & kamp	8
Kamp regler	8
Kropspoint	8
Skade	8
Våben Guide	9
Våben tjek	9
Rustning og skjolde	10
Besejret i kamp	11
Ukampdygtighed (OKP)	11

Helbredelse	11
Karakterdrab	11
Død	11
Spilmekanikker	12
Ingame tyveri	12
Off-game snak - ingame	12
Kærtægne i Spil:	12
At gå off-game	12
Handel	13
Brug af genstande	13
Genstande ved starten af spillet	13
Valuta	13
Genstande/Ydelser og deres funktioner	14
Magiske genstande	14
Lav en karakter	15
Racer	15
Mennesker	15
Ellefolk	16
Dvæрге	17
Vætter	18
Professioner	19
Kriger	19
Handlende	19
Sejd	19
Borger	20
Titler	21
Træl	21
Lovmand	21
Hirdsmand	21
Vismænd	21
Fredløs	21
Jarl og høvdinger	21
Klaner	22
Klanløs/gruppering	22
Raggerdal	22
Engstøm	23
Bjergfalk	23
Sølvbæk	24

Introduktion

Hvad er liverollespil?

Når man spiller liverollespil, handler det om at man skal leve sig ind i en helt anden verden end sin egen. Man spiller en karakter, som man er klædt ud som og som har forhold/venskaber og sine egne mål.

I liverollespil er der ingen replikker og alt er improviseret. Det er meget normalt i spillet at man aftaler med sine medspillere, hvis der skal ske scener (som fx et ritual), så alle er forberedte og kan gøre sig tanker om hvad der skal ske.

I liverollespil handler det om at bringe sin fantasi og tage del i den historie som man selv er med til at skabe.

Liverollespil minder meget om hvis man var en del af 'Harry Potter' og skulle opføre sig som en elev på Hogwarts, som kan magi og har nogle favorit fag.

Hvis man synes at det er svært at 'leve sig ind i' en helt anden verden, så er det forståeligt. Det kan være grænseoverskridende at skal finde på ting, men hvis man prøver det, vil man ofte opleve at det kommer meget naturligt.

Hvad får man ud af liverollespil?

Ligesom at gå til fodbold eller at være med i en klub, kan liverollespil give rigtig mange redskaber. Man bliver del af et fællesskab med samme interesser og dette kan føre til stærke venskaber.

For mange er rollespil også en god måde at lære sociale kundskaber på, som empati, konflikthåndtering, selv-reflektion og lignende.

Vi har oplevet at mange unge med diagnoser eller som er særligt sensitive, har udviklet sig meget gennem rollespil. De har bevæget sig ud af deres egen skal og har fået lov til at 'spille en karakter' og derigennem få ytret ting, som de ellers har haft svært ved at få ud.

Vigtigt om liverollespil

Alt man laver til rollespil er for sjov. Derfor er det vigtigt at hvis man ikke synes at det er sjovt mere, så er det helt okay at gå væk fra spillet. Hvis man selv er kommet til at gøre noget som fx at ramme nogen ved en fejl, så er det også helt okay at gå hen og sige undskyld og være sikker på at den anden har det godt. Hvis alt er okay kan man bagefter genoptage spillet.

Om Sagaer fra Norden

Sagaer fra Norden er et viking og nordisk mytologi-inspireret liverollespil med low-fantasy elementer, lavet i samarbejde med foreningen A New Hope i Herning.

Spillet foregår i Midgård, som er menneskernes land og vil blive præget af magtbalancer, klanstridigheder og magiske elementer!

Vision

Sagaer fra Norden bygger på en lyst til at lave et Liverollespil som er omfavnende for en bred aldersgruppe, med mulighed for at introducerer spillet til unge, ældre og erfarne spillere. Samtidig også at skabe et liverollespil der tilbyder familier at prøve kræfter med liverollespil.

Vi ser det også som et vigtig element at få liverollespil tilbage til Herning lokalområdet og hjælpe med at skabe en ny generation af rollespillerer.

Vores fokus ligger på enkelt system, med få regler. Vores tøj-krav er samtidig også sat efter at nye spillere ikke skal investere en masse i nyt tøj. Der er også mulighed for at låne af foreningen.

Vi har målrettet os efter at lave en verden som i stor grad falder overens med de historier og legender som man kender fra Nordisk mytologi. Det er en vigtig del af den danske kultur som vi ønsker at formidle til unge og voksne. Der findes elementer af magi i spillet, men konceptet hedder 'Hvis man kan, så kan man'.

Målgruppe

Liverollespillet retter sig mod 13+, men fokuserer også på gode oplevelser for familier og unge. Hvis man er under 13 år skal man som udgangspunkt være ifølge med en deltagende voksen, men der kan også gives dispensation.

Der er i løbet af spillet mulighed for at trække sig til et indendørs område og vi ønsker at tilbyde de bedste vilkår for familier med børn. Skulle der være særlige behov er man altid velkommen til at skrive til vores mail, eller tilføje det ved tilmeldingen.

Setting

I det kolde norden finder vi folket kendt som de berygtede vikinger. Interne intriger, krig, togter og magtbalancer er en stor del af hverdagen og ofte kan overlevelses kun opnås ved at gå på kompromis med sine værdier.

Vil de ase-tro vikinger beholde deres rygte i resten af verdenen eller vil udefra kommende kræfter vælte deres magt? Måske ender de med at destruere sig selv efter at både moralen og troen er gået tabt.

Formidling

Vi ser det som et vigtigt element, når vi laver arrangementer at der bliver formidlet elementer der efterlader deltageren med nye indtryk, refleksioner og viden.

Vi har derfor 3 elementer som vi ønsker at skabe fokus på.

Natur

Gennem oplevelser i naturen og opfordring til at anvende den med respekt, mener vi at deltager vil få ny viden og kendskab til naturen vi begiver os rundt i.

Rollespil

Vores workshops, spilledokumenter og selve spillet er en del af initiativet til forstå og lære om hvad rollespil er. Herudover også hvilke redskaber man kan bruge, både i spillet og til hverdagen.

Samvær

Liverollespil er en måde hvorpå man kan lære at omgå andre mennesker og i større grad styrke sociale relationer og kompetencer. Ved at fokusere på samvær, så kan man også i større grad opbygge; Selvværd, venskaber, empati og meget mere!

Plot

Hver enkel spilgang vil have sit eget hovedplot som i stor grad vil påvirke deltagerne. Løbende plot giver spillerne mulighed for at ændre på hvad der skal ske og i nogen grad selv sætte dagsordenen.

Du vil som udgangspunkt ofte opleve svingene magtbalancer mellem klanerne og høvdingen. Derudover vil større rune ritualer kunne påvirke hvad der sker for karakter og den verden der bliver spillet i. Det kan også være muligt at opleve nordisk inspireret udyr under spillet!

Mini-plots

Som en del af spillet kan man løse mindre opgaver der kan give sølv, genstande eller lignende til brug i spillet. Disse opgaver vil blive delt ud af markerede karakterer og vil kunne opsøges løbende. Mini-plots er en mekanik i spillet der skal gavne spillerens oplevelse og støtte det større plot.

Praktisk

Lokation

Rollespilsområdet, A New Hope, Snerlens Kvarter 13, 7400 Herning.

Du finder området i hundeskoven i Gullestrup, lige nord for Herning. Foreningen har sine egne bygninger som bliver anvendt til scenariet.

Der er mulighed for parkering ved siden af spilleområdet og en bygning som vi anvender med toiletter og rindende vand.



Dato og tilmelding

Første spilgang: 2. Maj. 2020, kl. 10:00 - 17:00

Senest tilmelding: Lørdag d. 25. April. kl. 23:00

Tilmelding: <https://anewhope.nemtilmeld.dk/2/>

Mad

Der vil under scenariet være mulighed for at spise et autentisk frokost måltid. Der ville også være mindre snacks løbende, som fx frugt.

Har man allergier eller andre forbehold, skal man skrive det under 'andet' ved tilmelding. Medmindre andet er aftalt med arrangør, frabeder vi at man selv tager større måltider mad med.

Opførsel & regler

Under scenariet skal man overholde dansk lovgivning. Det betyder bl.a. at man ikke må stjæle fra andre, være voldelig eller lignende.

Der er ikke tilladt at indtage alkohol eller anden stimuli under scenariet.

Kostume

Da vi spiller i en vikinge inspireret setting, ser vi gerne at folk iklæder sig tøj der afspejler dette. (Pels, tykke kjoler, mørke sko) Er man ny spiller eller har ikke den store garderobe, er man meget velkommen til at låne tøj og våben fra A New Hope under scenariet. Det er dog vigtigt at man **skriver i sin tilmelding** at man ønsker at låne tøj og ca. hvilken størrelse, så vi kan få det med ud til lokationen.

Sikkerhed

Sikkerhed er en vigtig ting når man deltager til en begivenhed. Specielt når det foregår ude i en skov, hvor man måske aldrig har været før. Derfor har vi lavet nogle tiltag for at gøre DIN oplevelse mere sikker!

Trygge rammer

Hvis du på noget tidspunkt under spillet skulle føle dig overvældet eller utryg, så kan du altid trække dig fra spillet. Det gør du ved at lægge en hånd på hovedet og gå imod hovedbunkeren ca. 50 meter uden for spilområdet. Her kan du slappe af og evt. få et glas vand.

Derudover vil gøre vores bedste for at tage hensyn til deltagere med særlige behov. Dette er dog vigtigt at informere os som arrangørerne inden spillets start, så vi kan tage de bedste forbehold. Dette kan gøres allerede under deltager tilmeldingen.

Hvis du oplever noget i spillet, står vi også klar til at håndtere det oppe i bunkeren.

Fysiske skader

Skulle uheldet være ude og man kommer til skade under scenariet står arrangørerne altid klar til at hjælpe. Ud over en førstehjælpskasse, så har vi også altid en plan klar til hvis du skulle have behov for at komme på hospitalet.

Dette forklarer vi mere omkring til selve briefing til scenariet, hvor vi fortæller hvem og hvor du kan gå hen hvis du kommer til skade.

Persondata

Vi opbevarer al persondata i henhold til lovgivning og GDPR. Vi ser det som en vigtig opgave at al din data er sikker. Skulle der være ekstra forbehold er du velkommen til at kontakte os inden eller efter en spillegang.

Holdet bag

Hoved-arrangører: Trine Wad Larsen, Marc Thomas, Rasmus Steiner Bie, Heidi Guldager

Crew: Jesper Daugaard Kolster, Simon Ulrik

Ekstra tak til: Tanja Brøchner-Nielsen, Denise Brødløs Færge, Signe Sønderhousen, Emil Thoftgaard

Spilleregler & kamp

Ens karakter følger en række regler i spillet som findes på siderne "Kamp regler" og "Spilmekanikker".

Kamp regler

Midgaard er et farligt sted at leve og kamp er en daglig begivenhed der kan opstå alle steder. Alt fra en fornærmelse af en respekteret borgers ære til rivaler imellem to handlende kan hurtigt ende med vold begået med sværd og økser. Inde i byer og klaners bosteder er voldelig konflikt dog ilde set, hvis det ikke foregår retfærdigt såsom en holmgang eller gjort af for at håndhæve området's lov. Derfor risikere man konsekvenser af ens voldelige handlinger i disse omstændigheder. Et andet tilfælde hvor vold er uønskværdigt er når en sejd er indblandet, da det siges at guderne slår hårdt ned på dem, der fejlagtigt har fældet dem der bærer deres gunst.

Kropspoint

Karakterer har et antal kropspoint (KP) ifølge deres profession. Man kan se under hver beskrivelse. Det er op til spilleren selv at holde styr på hvor mange kropspoint man har. Alle spillere starter spil gangen med fuldt antal KP.

Skade

Man kan blive skadet og dermed miste KP ved at blive slået med våben i spillet. Dette slag skal ramme kroppen bortset fra hovedet og andre følsomme områder, samt værende med en tilpasset slagkraft (Særligt hvis man slår på børn). Slaget tæller også kun hvis våbnet er svunget, som man ville et rigtigt våben for skære sin modstander. Hvis du bliver ramt skal du spille på det smertefulde slag under kampen og gerne indtil skaden er helbredt.

Et-hånds våben giver 1 skade.

To-håndsvåben giver 2 skade.

Afstandsvåben giver 1 skade.

Bemærk at kun krigere kan bruge to-håndsvåben. Skade skal kun tælles fra tydelige slag, så hvis du bliver tappet gentagende gange, så tæller det ikke.

Våben Guide

Næsten alle i Midgaard ejer et våben både børn og voksne for at kunne forsvare sig selv og det de holder kært. De fleste bruger en et-hånds økse eller sværd, der ofte er dekoreret og godt vedligeholdte som en del af den daglige beklædning. Det siges at man kan dømme andres stand på hvordan de passer på deres våben. Professionelle krigere er kendt for også at bruge mægtige to-håndsvåben som store daneøkser, sværd og spyd der kan fælde selv den største udyr. Afstandsvåben er ofte brugt af borgere der lever af jagt og krigere der foretrækker at holde afstand fra deres fjender.

Våben tjek

Inden spillets start tjekker vi alle våben igennem.

Der er fire ting som våben oftest bliver kasseret på:

For hårdt

Våbnet er for hårdt, og gør simpelthen for ondt hvis det rammer, særligt hvis man uheldigvis rammer i hovedet eller skridtet.

Dårlig kernesikring

Kernen i våbnet er ikke sikret godt nok, og der er risiko for, at det bryder igennem skummet.

For blødt

Det sker, at nogle folk laver våben så bløde, at det i praksis altid er kernen man slår med.

Kernen er løs

Det betyder, at den lettere kommer ud gennem skummet på et tidspunkt.

En gode måde at teste om et våben er godt nok, er at få en til at give en selv, et par gode slag med våbnet. Syntes man ikke selv det er behageligt at blive slået med våbnet, så skal man heller ikke slå andre med det.

Skjolde

Alle skjolde skal være polstret i kanten og der må ikke være nogle spidse eller skarpe ting i fronten.

Våben der ikke er tilladt:

Våben der bryder dansk våben lov

Våben med kæder over 15 cm

Buer der trækker over 25 pund

Våben der bruger pyroteknik

Rustning og skjolde

Tapre krigere, rige handlende og gæve borgere er kendt for at bære rustninger og bruge skjolde både som statussymboler og værn imod vold. Tunge rustninger af metal er sjældenheder og højt priste genstande. Sejder bruger nogle gange også rustninger, men holder sig gerne til lette rustninger.

Der findes tre klasser af rustninger, som beskytter dig alt efter hvor meget de dækker ens krop. Let, middel og tung rustning hvor der skelnes hvorvidt man er halvt eller fuldt dækning.

Rustnings Klasse	Materialer	Halv dækning	Fuld dækning
Let rustning	Pels, skind eller tykt stof	0 KP	1 KP
Middel rustning	Læder eller tungt skind	1 KP	2 KP
Tung rustning	Metal (Ingen pladerustninger)	2 KP	4 KP

Skjolde er ofte runde og ikke større end at de kan dække ens overkrop. Alle slag der rammer et skjold giver ikke skade til spilleren, så næsten alle der bruger et en-håndsvåben er også interesseret i at medbringe et skjold før de drager i kamp.

Besejret i kamp

Ukampdygtighed (OKP)

Når man bliver slået ned på 0 KP skal man enten lægge sig på jorden eller gå i knæ for at vise man er blevet ukampdygtig. Som ukampdygtig kan du ikke gøre andet end at tale og eventuelt slæbe dig langsomt i søgen på helbredelse. Du er ukampdygtig indtil du har fået mindst et KP tilbage fra helbredelse eller et langt hvil.

Helbredelse

Man kan genvinde mistede KP enten ved at modtage helbredelse fra en karakter, runer eller langt hvil. Karaktere og runer helbreder et bestemt antal KP ofte for en pris og alt KP er helbredt efter en times hvile.

Alle karaktere kan helbrede en anden spiller, hvis de har bandage. De skal blot forbinde den skadet, og denne vil få 1 KP. Der skal gå minimum en time før man kan få lagt en forbinding igen.

Karakterdrab

Under spillet er det muligt at din rolle kan dø enten ved din egen beslutning eller af en anden rolles hånd. Hvis du vil lade din rolle dø efter at blive besejret i kamp eller en anden passende hændelse, må du gerne tage hånden på hovedet og gøre det, der står under afsnittet død. Det er muligt at dræbe andre roller i spillet, men gør det kun efter aftale med den anden spiller som en betingelse til en holmgang eller efter et længerevarende fjendskab. Man dræber en rolle ved at berøre dem med et våben, mens de er ukampdygtige på OKP, og man siger højt til dem omkring at man dræber personen. Gør det et dramatisk øjeblik for både den spiller vis rolle du dræber og vidnerne.

Det giver oftere et sjovere spil at holde selv meget fjendtlige karaktere i live, så dræb først en anden karakter hvis der ikke er bedre muligheder.

Død

Hvis din rolle er blevet slået i ihjel, mens den var ukampdygtig, så skal du forblive i knæ eller ligge dig på jorden og vente indtil de andre spillere har reageret på dit dødsfald. Når det passer ind så tag din hånd på hovedet for at markere at du ikke længere er i spil og henvend dig til GM bunkeren. Der kan du få hjælp til at lav en ny rolle, så du snarest kan komme i spil igen. Hvis nogen vil flytte din krop og dermed rollens lig, så gå med dem hvis du vil, men ellers kan du tage en hånd på hovedet og gå til GM bunkeren.

Spilmekanikker

Ingame tyveri

Du må ikke stjæle in-game 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 off-game, 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.

Off-game snak – ingame

Det kan være et forstyrrende element fra andre spillere hvis folk snakker off-game snak. Hvis nogen snakker off-game, uden at det har noget med liverollespillet at gøre, må man tage det som om at dem der snakker off-game 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 off-game snakken er spil ødelæggende for dig selv.

Har du en vigtig ting der skal diskuteres off-game med en anden spiller, kan du trække spilleren af sides og så sætte hånden på hovedet for at tage snakken med ham/hende. Vi opfordrer til at man holder sig i spil og evt går i off-game området hvis man er nødt til at tage noget op off-game med en anden spiller.

Kærtegne i spil:

Hvis du i spillet vil vise kærtegn for en anden karakter kan du gøre det ved at stryge dem på armen, kigge på dem og sige kærlig ord til dem, husk at kærtegne ikke altid bliver gensidig anerkendt.

Husk det er okay at sige fra.

At gå off-game

Hvis du ønsker at gå off-game for enden at diskutere in-game ting eller sikre at folk er OK så tager man en hånd på hovedet og prøver at gå lidt tilside for ikke at forstyrre spillet for meget ellers går man til off-game området ved GM-bunkeren, hvis man har brug for at være lidt off-game men prøv på at undgå at forstyrre andre.

Handel

Selvom det er muligt at handle med alt i spillet, så har vi lavet en guide over alt som kan have en funktion i spillet og dermed også skabe mere spil og plot i at handle.

Som udgangspunkt er det for professionen **handlende**, at sælge ting.

NPC (Non playable characters / Karaktere spillet af arrangørerne) vil også sælge ud af genstande der kan bruges. Der vil også være mulighed for at få genstande ved at løse små opgaver under spillet.

Brug af genstande

For at skabe bedst muligt overblik over brugbare genstande i spillet, har vi lavet en liste.

Denne liste skal ses som en guide til hvad man kan bruge ting til i spillet.

Vi gør også opmærksom på at forskellige ydelser kan have forskellig pris.

Ønsker du at få en Sejd til at lave et ritual, skal du enten snakke med en runemager i spillet eller se hvilke ressourcer der kræves i Verdens Beskrivelses dokumentet.

Når en genstand er brugt, kan den ikke bruges igen, medmindre arrangørerne sætter den i spil.

Genstande ved starten af spillet

Skal man spille **Sejd** eller **Handlende** kan man ved spilstart få de genstande man mangler til sin profession. Det vil sige at ønsker man at spille ædelstens-handler kan man ved spilstart få udleveret ædelsten der kan sælges. Disse afleveres tilbage til arrangørerne, når spillet er slut.

Valuta

Under spillet vil man primært handle med sølvstykker (S) og alle karaktere starter med sølvstykker bestemt af deres profession. Handlende får yderligere udleveret eller må medtage handelsvare de kan sælge under spillet. Sejder har enten urter, hvis de er helbredere eller knoglestøv, hvis de er runemagere.

Borgere: 8S

handlende: 5S og handelsvare

Krigere: 5S

Sejder: 3S og materialer

Genstande/Ydelser og deres funktioner

Den satte værdi er kun en guide til spilleren så de ved spilstart har en ide om hvad ting er værd.

Genstand/Ydelse	Funktion	Værdi
Urter	Kan anvendes af helbredere, ofringer eller til Rune Ritualer	Lav (1S)
Bandage	Kan anvendes af alle til helbredelse. (Læs mere)	Mellem (3S)
Knogle støv (mel) (ikke til handel)	Bruges til at lave hellige cirkler til ritualer (Læs mere)	Udleveres af Arrangørerne
Runer	At skabe forskellige runer der kan give fordele (Læs mere)	Varierende
Ædelsten	Kan anvendes af helbredere, til Rune ritualer, ofringer eller som værdifulde gaver. (Læs mere)	Varierende (5S-10S)
Våben	Der kan købes bedre og mere prangende våben, som spillerne kan bruge	Varierende (5S-20S)
Smedje	En smed kan gøre våben mere prangende (fx et bånd med perler. Intet må sidde permanent eller beskadige våben!)	Varierende (5S-20S)
Øl på flaske (Gul saftvand)	Både godt til at slukke tørsten i kamp og som en gave eller lign.	Lav (2S)

Magiske genstande

Der vil være få "magiske" genstande i spil, som gør ekstraordinær ting udover deres normale funktion. Disse vil være markeret med en rune og skal undersøges yderligere for deres effekt.

Der vil ikke være nogle "magiske" effekter på våben eller rustning der vil være relevant i kamp.

Lav en karakter

For at spille med i rollespillet skal man lave en karakter der lever i verdenen. Dette gør man ved at vælge hvad ens karakter hedder, samt hvad deres race, profession og klan er og om de eventuelt bærer en titel. Det står alt sammen beskrevet neden for. Du kan finde en nem og hurtig guide på <http://www.anewhope.dk/sagaer-fra-norden-liverollespil/>

Racer

Mennesker

Den største del af befolkningen. Mennesket er en bred befolkning af meget forskellige typer af personer som alle har forskellige hverdage i deres liv.

Udseende:

Mennesker ligner den rigtige hverdagsmennesker. Den eneste forskel er i hvordan de går klædt, i vikingetøj, tunikaer, posebukser og læderstøvler.

Social kultur:

Mennesket har altid været oprørsk hvis det er blevet ledt af en tyrann, men med en god konge og en god jarl er de godt tilfredse med deres liv. De har vikinge traditioner, love og ofte kan de rigtig godt lide at diskutere hvordan disse love enten kan brydes eller omgås.

Mennesket har desuden også visse traditioner, som de holder meget hårdt fast i. Disse værende sig meget forskellige. Eksempler:

- Holmgang: Enhver mands ret til at udfordre en anden til tvekamp, til første blod er draget, til modstanderen giver op, eller til døden. Holmgangen er et helligt ritual og det er MEGET ilde set at afbryde en holmgang!

Mennesker har hverken specielle evner eller svagheder. De kan være sejder, der kan have tilknytning til guderne, og det er det eneste overnaturlige et menneske kan. Til gengæld har de heller ingen overnaturlig svaghed som de andre racer.

Ellefolk

Spidsørede, elegante og sære folk. De holder sig ofte i naturen og bryder sig ikke om folk der ødelægger den. De er magiske og sære og ikke altid til at forstå for andre racer.

Udseende:

Ellefolk er nogle skønne, fascinerende individer. De går oftest klædt i pæne klæder der afspejler deres glæde for naturen og de mere simple glæder der kommer derfra. De har spidse ører, og er glade for at tatovere elegante tegn på deres ansigt og kroppe.

Social kultur:

Ellefolkets kultur minder meget om menneskets. De har stadig love og traditioner og har en konge der regerer over ellefolkets samfund.

Typiske love for ellefolket indebærer:

- Forfør aldrig en anden race da det er alt for åbenlyst. Ellefolket ønsker ikke åben krig med andre racer.
- Unødvendig ødelæggelse af naturen er det samme som at fordømme én selv. Ellefolket elsker naturen og ser ned på andre racer der fælder træer eller efterlader døde dyr. De går op i, kun at tage det absolut nødvendige.

Specielle evner:

- **Mystisk overtalelse:** Ellefolk har evnen til at overtale og "snyde" andre til at indgå i aftaler, glemme ting og til at få andre til at kunne lide dem. Denne være sig enten at mennesket eller dværgen "tilfældigvis" glemmer at de har set en elle stjæle mønter fra deres ven eller at han/hun lige pludselig synes gevaldigt godt om ellemanden. Evnen indebærer **ikke** sindskontrol som vi normalt kender det, men nærmere mindre forslag der dukker op i målets hoved. Du kan sagtens blive overtalt af en elle til at du kan lide ham eller at du er en af hans bedste venner, men det betyder ikke at du skal gøre alt hvad han siger, eller at du vil beskytte ham med dit liv. Det er op til målet selv at fortolke hvordan deres karakter reagerer. Måden du bruger evnen på er ved at du subtilt sætter "virkelig virkelig" ind i din sætning. Eksempel: "Synes du ikke bare at jeg er virkelig virkelig flink?", "Jeg tror virkelig virkelig at du glemte at jeg havde lånt dine penge".

Svagheder:

- **Ellefolk kan ikke lyve.** De kan ikke sige en direkte løgn om deres liv så afhæng af det. De kan sagtens omgå sandheden eller lade være med at sige noget, hvis de bliver spurgt, men de kan på ingen måder sige en direkte løgn.

Dvæрге

Et standhaftigt, hårdt og guld-grådigt folkefærd. De er kendte for deres forskellige typer af skæg og de er nogle gange kendte for at snyde flere penge ud af folks punge eller for at lave magiske genstande der kan gøre dit liv meget, meget bedre!

Udseende:

- Dvæрге ligner meget mennesker i deres træk, typisk har de nogle grå træk i deres hudfarve der adskiller dem fra menneskene. De går typisk med simple klæder man ville se blandt arbejdsfolk, men deres ledere kan godt lide at udsmykke sig selv med forskellige ringe og brocher. En af deres største træk er deres skæg. De kan være alt fra veltrimmede fuldskæg, til kæmpe buske af skæg. (Skal gøres kortere)

Social kultur

- Dvæрге er en meget stolt race, og det viser de igennem deres håndværk. Hver gang muligheden for konkurrence ulmer sig vil dvæрге gerne slå til for at vise at de er de bedste så længe konkurrencen indebærer noget de har kendskab til selvfølgelig.
- Dværgenes skæg byder også meget ind i deres kultur. en dværgs udsmykning i hans skæg viser ofte hvad hans profession er.
- **Dvæрге har en specifik hilsen til andre: "Må din esse være varm"** er dværgens hilsen til alle han eller hun møder. Er det en dværg der hilser tilbage, ved de godt hvordan man traditionelt svarer på det: **"Og dit hjerte ligeså!"**.

Specielle evner:

- Dvæрге er den eneste race der ved hvordan man se og skabe magiske genstande. De kan såmænd også skabe dem men det kræver rigtig rigtig mange ressourcer og gudernes gunst til det. Som dværg må du spørge efter og læse de mærkater der bliver sat sammen med magiske genstande og dermed bekræfte at de er magiske. For at læse mærkaterne skal dvæрге holde den magiske genstand først.

Svagheder:

- Stolthed: Dvæрге er meget stolte i hvad de laver og hvis de bliver hånet af andre racer eller dvæрге vil de tage meget personligt. De vil aldrig sige nej til en udfordring også selvom de er klar over at hvis de fejler vil det muligvis bringer stor skam over dem selv.
- Grådighed: Guld, smykker og juveler er noget af det mest dyrebare i hele verdenen, især i en dværgs øjne. Dvæрге vil gerne have guld i stride strømme og derfor kræver de altid en høj pris på deres håndværk og de meget sværer at forhandle med. Hvis en forhandler vil betale overpris for dværgens evner eller genstande så vil de særdeles aldrig nogensinde sige nej.

Vætter

Store, barbariske mænd og kvinder der har en tendens til at skabe oprør og kaos i byer og skove. Er kendte for at kidnappe mennesker eller stjæle ting fordi de skal "beskytte dem".

Udseende:

Vætter er typisk krigere, store mænd og kvinder, hvis hud enten er af en grålig eller brunlig nuance. De går oftest klædt i hvad naturen kan give dem, skind, pelse, hårdt læder som de selv har udarbejdet. De har en grovhed over deres udseende og er typisk lidt beskidte.

Social kultur:

Vætter er delt op i mindre klaner hvor det oftest ses, at den vætte der er mest ressourcefuld og stærk regerer. Det handler ikke kun om fysisk styrke, men også kløgtighed og hvor hvorvidt vætten har beskyttet sit mål godt eller ej.

Hvis det er et menneske, har de ofte været kendt for at kidnappe mennesket "for hans eget bedste". Ofte går klanerne i voldsom strid med hinanden, hvis klanlederne ikke er enige.

Specielle evner:

- **Fantastisk styrke:** Vætter er overnaturligt stærke og kan holde selv den stærkeste menneskelige kriger nede. Måden du bruger evnen på er ved at lægge en hånd på dit offers skulder, hvorefter du bruger "virkelig, virkelig" reglen. Eksempler: "Jeg kunne virkelig, virkelig godt tænke mig, at du bliver her", "Jeg synes virkelig, virkelig du skal følge med mig nu".

Svagheder:

- **Beskyttertrang:** En vætte vil altid vælge en person eller lokation, han eller hun er nødt til at beskytte på et tidspunkt i deres liv. Når vætten har valgt sit mål, vier de deres liv til at beskytte dette. Skulle vætten blive afskåret fra lokationen eller individet går til grunde, vil vætten blive vred, ked af det og tvivle på sig selv indtil han eller hun finder noget nyt at beskytte.

Professioner

Din profession er din levevej. Hvordan du tjener penge og hvilke type arbejdsevner du har. Det er en vigtig del af dit karakter koncept at beslutte hvilken profession man har.

Kriger

8 KP

Kan bruge tohåndsvåben. De kæmper for deres klan, jarl og hæder. En krigers profession er dermed ikke handel, men at kæmpe for enten betaling eller fordi deres jarl (eller anden form for leder) beder dem om det.

Eksempler for kriger: Hirdsmand, lejesvend, byvagt.

Handlende

6 KP

Har et speciale indenfor et område som de kan producere og handle med. Specialet kan være en smed der skabt et sværd eller bonde der gerne vil sælge sine varer. Handlende modtager penge og skal derefter bruge dem på at indflyde spillet. Mange adelige er også være handlende.

Eksempler for handlende: Smed, mad-handler, smykkehandler.

Sejd

4 KP

Sejder er de eneste der kan lave magi i spillet, de gør det gennem gudernes gunst ved hjælp af ritualer og runer. De kan selvfølgelig også selv se om noget er magisk om det er en genstand eller en cirkel af runer. Typisk ser man også sejder i rollen som en rådgiver til klanernes ledere fordi de kan få lov til at tale med guderne.

Sejder er restrikeret til mennesker.

Den større forståelse for det åndelige og hvad der ligger ud over folkets opfattelse, ligger hos Sejder. De har evner som almindelige godtfolk aldrig ville forstå og nok i stor grad frygter. De er dog stadig meget respekteret og meget værdsatte. Kun mennesker kan være sejder

En sejd kan have specialiseret sig indenfor for:

Præst (Som har direkte kontakt med guderne og kan lave almindelige ofringer)

Runemager (Kan lave runer og rune ritualer, runemager starter med 2 runer af eget valg)

Helbreder (Kan gennem åndelig forståelse helbrede folk ved brug af urter)

Borger

6 KP

Rygter omkring hvad der sker i byen, de kan få viden fra GM de kan bruge i spil.

Borgere er de normale mennesker og godtfolk der bor rundt omkring i byen og/eller lige uden for byen. De er rigtig glade for at tale, sladre og høre omkring sladder og har dermed nærmest et netværk mellem hinanden hvorfra de kan få fat i information som man ellers kan få rigtig svært ved at få fat i. Det, at være en borger betyder at du ikke har valgt at være sejd, kriger eller handelsmand. Det er en nem måde at komme ind i spillet på, men det er også en sjov måde, i og med at du kan få fat i viden der kan være rigtig vigtig for andre.

Eksempler på borgere: Jæger, håndværker, skjald, gårdskar, tjener, tigger og tyv.

Titler

Titler er roller i samfundet som karaktere kan tilhøre. Det er ikke alle der har titler og i løbet af spillet kan man også blive tildelt eller miste en titel.

Træl

Normalvis ender man som træl fordi man er blevet taget til fange eller fordi man har solgt sig selv, grundet manglende penge og ressourcer.

Så man sælger sin egen frihed og bliver til en træl. Man kan godt komme ud af det, at være en træl igen ved at tjene sin herre så godt at han eller hun beslutter sig for at sætte trællen fri.

Lovmand

Personen der står for at dømme kriminelle og arbejde med en bys love. Dog har byens høvding altid det sidste ord i retssagerne. Nogle lovmænd kan godt betales for at "fortolke" lidt. Lovmænd bliver valgt ved offentlig afstemning, der kan påkaldes af alle med passende høj status.

En lovmands pligt er også at huske lovene således at han/hun kan recitere lovene under Ting-møder. Det er også her, lovmanden står for at vælge straffe til kriminelle.

Hirdsmand

Hirdsmænd er fx jarlens eller kongens betroede livvagter. Det er en ekstremt stor ære at blive en hirdsmand og man bliver næsten set som en jarl af den gængse befolkning.

Vismænd

Sejder kan høre gudernes ord igennem deres ritualer og spiller derfor en vigtig rolle i jarlens hof for at rådgive jarlens handlinger. Vismænds råd vil altid blive taget seriøst, da de taler med gudernes visdom. Vismænd kan også sagtens være de ældre i et vikingesamfund, folk med mere livserfaring og dermed også mere visdom.

Fredløs

Fredløshed gives som straf for grove forbrydelser som drab, retsfornægtelse eller landsforræderi. Fredløse mister alle rettigheder i samfundet og kan derfor angribes eller berøves uden konsekvenser. Rettighederne kan genkøbes ved et fredkøb hos stadens jarl eller en af dennes betroede.

Jarl og høvdinge

Forskellige ledere af større eller mindre byer/Samfund. De svarer kun til kongen, sejderne og lovmændene, ellers regerer de med en fast eller slap hånd over deres undersåtter. Der er kun en høvding der styre byen. **Kan ikke vælges ved tilmelding og fås som en del af spillet eller efter aftale med spillelederne.**

Klaner

En klan er en gruppering af folk med fælles mål, ønsker og holdninger. Mange klaner er bundet sammen af blod, mens andre er blevet indlemmet i klanen, gennem handlinger der har styrket gruppen.

En klan går ikke nødvendigvis op i racer, da hver race kan have sine fordele, men visse klaner kan have holdninger omkring emnet og vil derfor undgå at have visse racer med.

Måske holder de sig endda kun til en form for race, fx mennesker.

Sagaer fra Norden tager udgangspunkt i 4 klaner der alle er bosat i byen. Raggerdal, Engstrøm, Bjergfalk og Sølvfalk. Det står frit for medlemmerne i klanerne (spillerne) selv at fortolke og ændre på det interne værdier.

Klanløs/gruppering

Folk der ikke er med en af klanerne ses som klanløse. Mange samles dog i grupperinger.

Dette ses ofte hos rejsende eller udskudte, som ingen ønsker. Det er ikke unormalt at folk der gør noget forkert i deres klan, bliver smidt ud og derfor må klare sig på egen hånd.

Hvis man er usikker på hvilken klan man vil være med i, kan man altid vælge klanløs. Måske ender man med at blive en af en klan under spillet!

Raggerdal

Slagord: "Kæmp kun hvis friheden står på spil"

Holdning

Den ældste klan er Raggerdal klanen. De er kendt for at være nogle af de mest åndelige og er blandt de bedste runemagere. Klanen har dog en tendens til at fokusere mindre på autoriteter og mere på det enkle menneske og sammenhold. De værdsætter livet og selvom de ofte undgår direkte konflikter med andre, så laver de tit ulykker og sætter spørgsmålstejn ved magtbalancer.

For andre kan klanen fremstå en smule anarkisk og alternativ i deres tankegang.

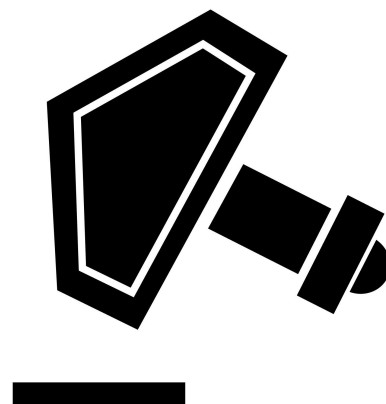


Engstøm

Slagord: “Med lov skal land bygges”

Holdning

En verden uden regler er en verden i uorden. Sådan er holdningen for Engstrøm klanen, der i stor grad værdsætter landets love og de interne love som klanen nu måtte have. De ser sig selv som de svages og uskyldiges beskytter og de eneste rigtige til at opretholde loven, fx som lovtaler. De har også et stort fokus på de enkelte racer, hvor forskelligheden hos dem bliver udpeget med forskellige regler for både at tilgodese, men også tilbageholde evt egenskaber, som den enkelte race måtte have.



Bjergfalk

Slagord: “Der er ingen sejr, uden kamp!”

Holdning

Bjergfalk klanen er nogle af de mest kampglade og højrøstede vikinger man kan møde. De beskytter deres værdier og land for enhver pris og passer godt på deres egne. At miste nogen man holder af, ses som en stor sorg, og hævn ses som en følgevirkning. Man ønsker ikke at antaste Bjergfalk klanen på en forkert måde, for de vil ikke blot komme efter en. De vil se det som deres livsmål at stoppe alle med dårlige intentioner mod deres familie. Samtidig forkommer de dog også kærlige, muntre og gode.



Sølvbæk

Slagord: "Krig er fejlet diplomati"

Holdning

I mange år har Sølvbæk klanen påstået af de er den sande neutrale stemme i landets fremtid, strategier og politik.

Dog er deres meninger stadig hårde og langt fra objektive. For dem er runemagi en blasfemisk ting og straffer bør kun være til for at give gavn til folket, fx gennem bøder.

Deres ord er dansende og de har nemt ved at manipulere selv den bedste diplomatik. Det fremstår som ofte troværdige - så længe det er til gavn for dem selv.

De har en fod inde hos de fleste beslutningstagere og er gode allieret når man gerne vil opnå resultater.

