

Det forkortede regelsæt

Dette er det forkortede og forenkede regelsæt til rollespilskampagnen RoS-Live. Her finder du de mest basale regler, man skal bruge, for at komme i gang. Du kan finde det fulde regelsæt på vores hjemmeside: www.rollespilslauget.dk

God fornøjelse!

Indhold

Indholdsfortegnelse.....	Fejl! Bogmærke er ikke defineret.
Ordensregler.....	2
Begreber	2
SV	2
KP/Kropspoint.....	2
Ingame og offgame.....	2
NPC:	2
GYF:.....	2
Bonk:.....	2
Bær person	3
Alsprog:.....	3
Hvor mange KP har du?	3
De seks racer, man kan vælge at spille er:	3
Mennesker.....	3
Elvere	3
Sortelvere	3
Dvæрге	3
Orker.....	3
Gobliner	3
Hvad sker der når du mister alle dine KP?.....	4
Når nogen bruger evner & magi på dig	4
Spileffekter	5
Ressourcer	5

Ordensregler

Når man spiller ude til RoS-Live, er der nogle vigtige ordensregler som alle skal sørge for at følge. Hvis man ikke kan følge dem, vil man blive udelukket fra spillet.

Reglerne er:

1. Det er forbudt at være påvirket af alkohol og euforiserende stoffer til RoS-Live. Dette gælder også stoffer der ikke er omfattet af dansk lovgivning.
2. Rygning skal foregå på **parkeringspladsen** ved den røde bom. Filtre må ikke smides i naturen.
3. Det er **ikke** tilladt at **svømme i søen** eller at **krydse overgangen** ved søen.
4. Affald som flasker, slikpapir, snor m.m. skal smides i opstillede affaldssække.
5. Alle offgame-genstande skal stilles **væk fra ingame-områder**. Du kan godt have mobil på dig, men gå langt væk fra de andre spillere, hvis du ønsker at bruge den. Ved kroen er der et opsat område, hvor du kan stille dine tasker m.m.
6. **Vi frabeder folk at bruge bandeord og seksuelle vendinger, da vi er til et juniorscenarie.** Vi opfordrer til at finde på mere passende ingame-udtryk eller helt at undgå det.
7. Mener du at en spiller bryder reglerne, skal du kontakte en **Spilvejleder**.

Begreber

For bedre at kunne forstå de ord og begreber, der af og til bliver brugt ude til vores rollespil, vil vi gerne forklare dig, hvad de betyder:

SV: En spilvejleder/en arrangør. Det er dem som styrer spillet. **De bærer et grønt SV-bånd med en rød cirkel.** Man kan stille spørgsmål til SV'erne, hvis man er i tvivl om ting.

KP/Kropspoint: Det antal slag, du kan tåle at modtage inden du "dør". Du kender det måske bedre som "liv", men her kalder vi det KP.

Ingame og offgame: Ingame betyder, at du er **inde** i spillet og spiller din karakter. Du ved derfor kun, hvad du ved inde i spillet. Offgame betyder, at du nu er **ude** af spillet og ikke længere spiller din karakter. **Når man er offgame, holder man en hånd eller sit våben oven på hovedet, så andre kan se det. Man må ikke gå offgame bare for fx at slippe for at dø eller blive fanget.**

NPC: "Non-player character" (ikke-spiller karakter). En særlig karakter, som arrangørerne har sat i spil. De kan derfor af og til nogle særlige ting, som ikke nødvendigvis findes i reglerne.

GYF: ("Genstand med Yderligere Fordele") En magisk genstand. En GYF har altid et lamineret kort, hvor der står hvad den gør. **Man skal altid spille på, hvad der står på sedlen.** (se mere under "Spilleffekter")

Bonk: En evne alle har fra starten. Med denne evne kan du slå en person bevidstløs. Man "bonker" en anden spiller ved **forsigtigt** at markere et slag i hovedet (eller på skulderen) med en godkendt bonk-kølle, hvorefter de skal falde bevidstløse om. Når man er blevet bonket, er man **bevidstløs i 5 minutter**, og når

man vågner, kan man ikke huske hvad der skete i minutterne op til at man blev slået bevidstløs. Bonk virker ikke på folk, hvis de har en hjelm på. **Man må aldrig bruge bonk i åben kamp.**

Bær person: En evne alle har fra starten. Den gør det muligt for dig at bære andre spillere væk, hvis de er bevidstløse eller ikke kan gå selv. Man lægger en hånd på deres skulder og siger **“Bær person”**, og så følger personen med.

Du skal måske overveje, om det giver mening for din karakter at kunne bære andre personer. Kan den gamle og syge elverpræst fx godt bære en fuldt udrustet og 2 meter høj ork?

Alsprog: Dette er det sprog, som alle racer kan tale, læse og skrive (hvis de synes det giver mening at deres karakter kan det). Normalt står der oppe i **hjørnet** af et ingame-papir, hvilket sprog det er skrevet på (fx elvisk eller gobsk), men hvis der ikke står noget, så står teksten på Alsprog.

Hvor mange KP har du?

For at finde ud af hvor mange liv, eller KP, du har, skal du starte med at beslutte dig for, hvilken race du gerne vil spille. Racerne starter nemlig med forskellige KP. **Nogle racer SKAL sminkes eller have proteser, så tænk over, om det er noget du kan tåle eller har lyst til. Hvis man skal sminkes, skal man komme til sminkeboden i god tid.**

De seks racer, man kan vælge at spille er:

Mennesker – Starter med **3 KP**. Mennesker er en nem race at starte med at spille, da det er tættest på virkelighed.

Elvere – Starter med **3 KP**. Hvis man gerne vil spille elver, kræver det et sæt **latex-ører** at have på. Hvis man ikke har det til at starte med, kan man gå til sminkeboden og få sminket nogle elvertegn i ansigtet, så andre kan se hvad man spiller.

Sortelvere – Starter med **3 KP**. Hvis man gerne vil spille sortelver, kræver det at man går til sminkeboden og bliver sminket sort på al synlig hud. Det ser også ekstra fedt ud, hvis man har et par sorte latex-ører til.

Dvæрге – Starter med **4 KP**, men kan ikke vælge evnerne *“Første forbandelsescirkel”*, *“Hexegryde”* eller *“Sjælesamler”*. Hvis du spiller uden evner, behøver du alligevel ikke tænke på de evner.

Man viser at man spiller en mandlig dværg ved at bære et skæg (eller sminke nogle skægstubbe på) – man kan selvfølgelig også spille en dværg der er så ung, at de ikke er begyndt at få skæg endnu.

Der er intet reelt krav til kvindelige dvæрге, men mange kan godt lide at sætte tykke bakkenbarter på, for at vise at de spiller en kvindelig dværg.

Orker – Starter med **4 KP**, men kan ikke vælge evnen *“Første formularcirkel”*. Hvis du spiller uden evner, behøver du alligevel ikke tænke på den evne. Orker har ikke deres eget sprog på skrift, men kan godt læse andre sprog. Mange vælger at spille på, at de ikke kan læse som ork.

Gobliner – Starter med **3 KP**. Hvis man gerne vil spille goblin, kræver det at man går til sminkeboden og bliver sminket grøn på al synlig hud. Det ser også ekstra fedt ud, hvis man har en lang goblin-næse på.

Når du har besluttet dig for, hvilken race du gerne vil spille, ved du nu hvor mange KP du starter med. Nogle ting kan give dig flere KP, som fx rustning. Du kan få at vide ved våbentjek, hvor mange ekstra KP din rustning giver dig.

Hvad sker der når du mister alle dine KP?

Hvis nogen slår på dig med et rollespilsvåben, mister du **1 KP** hver gang du bliver ramt. Vi tæller ikke forskel på hvor du bliver ramt på kroppen – man mister et KP uanset hvad.

Hvis man bliver ramt af en pil, mister man derimod **2 KP**.

Hvis du gerne vil gøre kampen ekstra fed, skal du sørge for at spille på at det selvfølgelig gør rigtig ondt at blive ramt af et våben!

OBS! Nogle evner kan gøre, at du mister ALLE dine KP på én gang – men det er dem der bruger evnerne, der skal forklare det for dig.

Når du er blevet ramt nok gange til at du har mistet alle dine KP, sker der følgende:

- Du falder bevidstløs om på jorden. Du kan hverken bevæge dig eller tale med folk, for du er ikke vågen længere.
 - Hvis du ikke har lyst til at ligge på jorden, måske på grund af vejret, skal du sætte dig på hug med hånden på hovedet. Du er stadig bevidstløs.
- Her bliver du liggende i **10 minutter**, medmindre nogen selvfølgelig kommer og bærer dig væk. Imens du er bevidstløs i de 10 minutter, kan der ske nogle forskellige ting med dig:
 - Nogen kommer og helbreder dig, enten med **urter, magi eller lægehjælp** (de forklarer dig hvad der sker)
 - Nogen kommer og rejser dig som udød (de forklarer dig hvad der sker)
- Hvis du har ligget i 10 minutter, uden at der er sket noget med dig, får du nu automatisk **1 KP** tilbage.
- Nu kan du rejse dig op igen, **men du er stadig slemt såret** og har stadig kun det ene KP indtil du har fundet nogen eller noget, der kan give dig resten af dine KP tilbage.
- Du har svært ved at huske, hvad der er sket op til da du "døde", og kan ikke huske hvem der har dræbt dig.

Når nogen bruger evner & magi på dig

Evner til Ros-Live er noget éns karakter kan have, som lader én gøre ting man ellers ikke kunne.

Hvordan man får evner (med undtagelse af evnerne **Bær Person** og **Bonk**) beskrives i det fulde regelsæt.

Du kan genkende når en anden karakter bruger en evne på dig, fordi den anden spiller vil sige navnet på evnen.

Når nogen siger navnet på en evne til dig, for eksempel hvis en person bag dig siger "Lommetyveri niveau X", så betyder det at der er blevet brugt en evne. Hvis du ikke forstår hvad evnen gør, så spørg den spiller, som bruger evnen.

Til Ros-Live er det altid **en spillers eget ansvar at holde styr på sine evner og forklare dem.**

De samme regler gælder også for magi, så hvis en magiker rører ved dig eller peger på dig, mens de siger en magisk rite og et kraftord (kraftordet er navnet på magien), så er der blevet kastet en magi på dig og du skal nu følge effekten af den.

Lige som med evner, hvis du er i tvivl om hvad magien gør, så spørg magikeren.

Spileffekter

Ros-Live foregår i en magisk verden, hvor mange mystiske ting kan ske. Det repræsenterer vi i rollesillet ved forskellige spileffekter.

Spileffekter kan du få på mange forskellige måder, et par almindelige eksempler er:

- Du åbner et urtekort
- Du får en magisk genstand i hånden (magiske genstande er markeret med en lamineret seddel med deres effekter på)
- Du finder en seddel et sted i skoven hvorpå der står "Off-game"
- En SV med hånden på hovedet fortæller dig at du får en spileffekt

Det vigtigste ved spileffekter er at du spiller på dem. Hvis du læser en seddel hvor der Off-game står at noget sker ved din karakter, så er det vigtigt at du gør som der står og spiller på effekterne. Spileffekter kan være både gode og dårlige ting og de kan have en stor effekt på hvordan du skal interagere med ting og steder i spillet.

Derfor er det også vigtigt at hvis du finder en ting med en seddel på, at du læser på sedlen før du gør noget andet med den. Hvad nu hvis den bliver brændende varm når du rører ved den, eller den er så tung at selv ikke en trolde kunne løfte den?

Ressourcer

Til Ros-Live er der forskellige ressourcer i spil som man kan bruge og handle med.

Mest almindeligt er der vores spilpenge, **Ros**.

Ros er pengene i Ros-verdenen, og de kommer i fire forskellige slags:



De tre grå mønter er nemme, de er lige så meget værd som der står på dem: 1 Ros, 2 Ros, og 5 Ros. Den kobberfarvede mønt er til gengæld speciel, det er nemlig en kongemønt, som er 50 Ros værd.

Ud over mønter er der også **Ressourcekort** i spillet. Der er to typer ressourcekort, **Madkort** og **Urtekort**.

Madkort er kun vigtige for Specialkarakterer, og bliver forklaret i det fulde regelsæt.

Urtekort er foldede stykker papir med et billede af en urt uden på. Du ved ikke på forhånd hvad de gør, så hvis du åbner et urtekort, betyder det at din karakter har spist urten, og du bliver ramt af den spileffekt som står inde i kortet.

Der er nogle karakterer i spil som har evner til at undersøge og arbejde med urter, de bliver som regel kaldt for urtekogere.