

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden



Regelsættet

Anno 2021



Opdateret marts 2024

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	2
Forord	3
Praktisk info	4
Ordensregler	4
Begrebsforklaringer	5
Karakteropbygning	5
Sådan laver du en specialkarakter	6
Ændringer af evner og magier	7
Prøvekarakterer	7
Ros – racer og kulturer	7
Kamp og død	9
Kropspoint	9
Regler for kamp	9
Sådan ”dør” du	10
Karakterdrab	10
Kamp uden våben – ”Nævekamp”	11
Våben, skjolde og rustninger	11
Særlige regler for våbentyperne	11
Ethåndsvåben	11
Tohåndsvåben	12
Stagevåben	12
Spyd	12
Projektivvåben	12
Kastevåben	12
Kædevåben	12
Skjolde og Magi	12
Bonk-køller	13
Rustning	13
Penge	13
Mure, porte og låse	14
Magisystem	16
Når folk kaster magi på dig	16
Magioversigten	16
Begrebsforklaring	16

RoS -Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

De fire afstande	16
Cirkler	17
Formularer	17
Ritualer	18
Forbandelser	18
Personlige genstande og essenser	19
Signaturmagier	19
Sådan laver du magi uden for regelsættets rammer	20
Find selv på magi	20
Urtesystemet	20
Urterne og deres effekter	21
Sådan laver du dine egne eliksirer	23

Forord

Når du spiller i en kampagne eller til et scenarie, spiller du efter kampagnens betingelser og retningslinjer. Dette er regelsættet til juniorkampagnen RoS-Live. Vi har forsøgt at gøre reglerne endnu mere simple og overskuelige end før, så det bedre passer til vores målgruppe, der hedder 10-14 år. Vi har så vidt muligt forsøgt at beholde visse evner/regler, der gør RoS-Live til RoS-Live, så det stadig har det ekstra "krydderi", der gør genren fed.

Som spiller, skal du sørge for at læse grundreglerne igennem. Det er dit eget ansvar at kende de evner du vælger til din karakter, så du kan forklare dem når du bruger dem på andre spillere.

Reglerne er kampagnens skelet – det er disse, som spillet er bygget op omkring, MEN selve rollespillet er derimod kødet, vores omdrejningspunkt. Du vil opdage, at det gode rollespil måske er bedre end at vinde kampen, og at mange evner ikke nødvendigvis udgør en god karakter. Vi opfordrer til, at du så vidt muligt prøver at skabe det fede rollespil og en god oplevelse for dig og dine medspillere, frem for alt andet.

Trods målgruppen, er der plads til alle. Arrangørplots er rettet mod målgruppen, men alle kan hægte sig på, hvis de vil. Alle har til gengæld altid mulighed for at skabe deres egne plots. Ydermere har vi en forventning til vores seniorspillere om, at de er med til at tage ansvar for vores juniorspillere og sørge for, at de får en god oplevelse.

Vi ønsker dig en god spilgang!

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Praktisk info

RoS-Live foregår den anden lørdag i måneden i Hyrdehøj Skov i Roskilde, bag ved Kvickly Hyrdehøj og Tjørnegårdsskolen. Alle er velkomne uanset alder, men er man under 10 år, skal man have en værge over 18 år med (som ikke nødvendigvis behøver at spille med).

Adresse: Hyrdehøj 91, 4000 Roskilde Hyrdehøj er en lang, lige vej, med skoven for enden, hvor man kan se den røde bom og en masse rollespillere. Der er parkeringsmulighed ved mødestedet.

Tid: Fra klokken 09:30 er der betaling, våbentjek og indtjek af karakterer. Dette lukker klokken 10:30. Vi spiller året rundt undtagen i juli, hvor vi holder sommerferie.

Vi spiller til klokken 16-17 om sommeren, og til 15-16 om vinteren. Det kan ske, at vi stopper en halv time før (hvis spillerne er trætte) eller en halv time senere (hvis spillet lige er så godt i gang).

Pris: Det koster 50 kr. at deltage for en enkelt spilgang. Første gang du spiller hos os, er spilgangen gratis.

Medlemskab: Foreningen tilbyder et medlemskab der kommer med gratis entré til kampagnen. Det kan købes både som helårsmedlemskab, som gælder indtil den 31. december samme år, eller et halvårsmedlemskab, som gælder enten til den 30. juni eller den 31. december samme år. Medlemskab af foreningen giver også adgang til at afholde rollespilsrelaterede arrangementer i foreningens lokaler, mulighed for lån af udstyr, og rabat på foreningens fester m.m. Helårsmedlemskabet koster 320 kr. Halvårsmedlemskabet koster 160 kr.

Du kan læse mere om kampagnen RoS-Live og om foreningen Roskilde Rollespilslaug på:
www.rollespilslauget.live

SV-rådet kan kontaktes på mail:
svraadet@gmail.com

Ordensregler

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. 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.

RoS -Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Sprog

Vi snakker som standard dansk til kampagnen så vidt muligt. Dette gælder specielt til regel relevante situationer, som f.eks. når du kaster magi eller bruger evner på andre. Det er tilladt at bruge gloser fra opfundne sprog, så længe det ikke skaber forvirring i forhold til reglerne.

Begrebsforklaringer

SV: Spilvejleder/arrangør, bærer et grønt SV-bånd. Stil SV'erne spørgsmål til spillet, verdenen osv.

KP/Kropspoint: Det antal slag, du kan tåle at modtage.

Ingame / Offgame: I spil / Ude af spil. Når man er ude af spil, holder man en hånd oven på hovedet.

NPC: "Non-player character" (ikke-spiller karakter). En karakter, som SV'erne har sat i spil.

GYF' (Genstand med Yderligere Fordele). En GYF har et kort, hvorpå der står, hvad den gør. Hvis man kan se kortet, ved man at der er noget magisk i den generelle retning, men man kan ikke pege på den specifikke genstand. Ingen ved hvad GYF'en kan, før en magikyndig kaster "Opdage Magi". En GYF er altid stærkest, hvis to modstridende effekter påvirker dig. *Eksempel:* Du har en GYF der tvinger dig til at fortælle sandheden; hvis en magiker kaster løgn-formularen på dig, fortæller du stadig sandheden.

Bonk: En evne alle har fra starten. Med "Bonk" kan du slå en person bevidstløs. Man bonker en anden spiller ved 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.

Bær person: En evne alle har fra starten. Man lægger en hånd på personens skulder og siger "Bær person", og så følger personen med. Bemærk, at du kun behøver bruge denne evne, hvis det giver mening for din karakter at kunne bære en anden.

Alsprog: Dette er det sprog, som alle racer kan tale, læse og skrive (hvis de vælger det).

Hvis der på et dokument ikke er uddybet oppe i hjørnet, hvilket sprog teksten står på, betyder det at det står på Alsprog.

Karakteropbygning

Alle kan komme ud til RoS-Live og spille en karakter umiddelbart uden et karakterark. Ønsker du, at få specialevner, kræver det, at du laver en **specialkarakter** (se næste side).

Du kan skrive baggrundshistorie til din karakter og indsende den til RoS-Live hvis du ønsker personligt plot og et bonus-EP. Inden du går i gang med skrivningen, er det bedst at læse i Ros-kompedit om historien fra det land, din race kommer fra, så du ved noget om din races kultur. Baggrundshistorien indsendes til SV'ernes mail, som du finder under "Praktisk info", og du vil hurtigst muligt få svar på, om den er godkendt eller ej.

En karakter burde have følgende:

- Et opnåeligt langsigtet mål. Det kan være, at du gerne vil være general eller være en af de overordnede personer i byen eller vil være den dygtigste smed i landet.
- Og et utopisk mål (et mål du aldrig når, men drømmer om). Det kan være en drøm om at blive den største helt nogensinde, den rigeste, den mest snedige tyv, kongen, osv.
- Nogle svagheder/karakterbrister der gør karakteren spændende og sjov at spille. Det kan være at karakteren er meget voldelig, grådig, overmodig, naiv, ofte bliver bange, stjæler og går rundt og praler med det, fløjter hyggeligt hver gang du blodofrer eller lignende.

RoS -Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Sådan laver du en specialkarakter

Til højre ser du et billede af et specialkarakterark. Det har mange forskellige informationer som skal udfyldes, før man møder op til en spilgang. Du skal printe to kopier af den første side, udfylde dem, og tage dem med til spilgangen, for at lave en ny specialkarakter. Den ene kopi skal du selv have på dig under spilgangen, den anden gemmer vi i vores karaktermapper. Nedenfor gennemgås punkterne, så man bedre kan forstå hvad de skal indeholde.

Ingame

Navn: Her skal navnet på din karakter stå. Det er hvad du kommer til at hedde i spillet.

Trosretning: Hvilken trosretning har din karakter? Hvilken gud tilbeder din karakter, eller tilbeder de naturen? Husk at det bør give mening ift. race, hvilken gud du skriver på.

Race: Hvilken race er din karakter?

Noter: Dette felt skal ikke udfyldes af dig men er der for at blive udfyldt af Spilvejlederne hvis der skulle være behov for det.

Offgame

Fulde navn: Her skrives dit fulde offgamenavn. Dette gøres for at vi bedre kan kontakte dig hvis der skulle være behov for det.

Hjemmenr: Her skrives dit eller dine forældres tlf.nr. så vi kan kontakte dig hvis der skulle opstå behov for det.

Startevner

Når du laver en ny specialkarakter til RoS-Live, starter du med fire gratis evner. Disse evner skriver du ned her så du bedre kan se tilbage på dem under spil og i fremtiden.

5. Evne og fremadrettet

Hver gang du vender tilbage og spiller med din karakter, kan du få et EP-stempel på dit skema og på vores kopi, hvis du kan aflevere et madkort. Du *skal* aflevere et madkort ved indtjek for at du kan få et EP-stempel. Intet madkort = ingen EP. Du kan dog stadig godt spille din karakter. Man kan skaffe madkort ingame med evnen "Madsamler", eller købe/stjæle sig til dem. Det er også muligt at købe madkort i vores ingame kro, men det kan være billigere at købe dem af andre spillere.

Når en evnelinje på dit skema er fuldt stemplet, betyder det, at du kan købe en ny evne. Dette skal gøres inden spil ved indtjek. Forbered dig gerne hjemmefra og tænk over, hvilken evne du gerne vil have, så går det hurtigere i køen til indtjek. Når evnen er skrevet på dit eget og vores eksemplar af karakterarket, kan du bruge evnen.

Medbring altid skemaet. Uden karakterark får du ikke EP, og kan ikke bruge dine evner. Bliver dit ark væk, kan du genskabe det ud fra vores kopi.

RoS -Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Specialkarakter

Ingame		Offgame	
Navn		Fulde navn	
Trosretning		Hjemmenr.	
Race			
Noter			

Startevner

1. evne	
2. evne	
3. evne	
4. evne	

Dato Dato

Dato Dato

5. Evne

Dato Dato

6. Evne

Dato Dato



RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Ændringer af evner og magier

Som standard kan man ikke ændre en evne eller en magi, når først man har skrevet den på sit karakterark. Hvis det skulle ske at man ender med at få valgt en evne eller magi man overhovedet ikke bruger, eller der kommer ændringer i reglerne, kan man godt spørge SV'erne om lov til at ændre sit karakterark ved karakter-indtjek bordet til en spilgang.

SV'erne vil bedømme situationen individuelt og deres beslutning er sidste ord i sagen. Det vil sige at det er værd at tænke sig om når man vælger sine evner!

Prøvekarakterer

Hvis du har interesse i at prøve at spille med evner, men ikke helt ved om en specialkarakter er noget for dig endnu, kan du med fordel udfylde et prøvekarakterark. Disse kan man få udleveret ved karakterindtjek. På et prøvekarakterark kan man udfylde **fem** evner uden at det kræver nogen EP, så længe de stemmer overens med reglerne. Til gengæld gælder dette ark kun for en enkelt spilgang.

Ros – racer og kulturer

Den verden, vi spiller i, hedder Ros. Den er delt mellem de 6 største racer: Elvere, dværge, mennesker, sortelvere, orker og gobliner. For at kunne spille din rolle og begå dig i spilverdenen optimalt, beder vi dig læse op på verden og kultur i Ros-kompendiet

Der findes guder i Ros, og alle har en gud. Der findes ikke ateister, men kun nogle få væsner som er dumme nok til, at de ikke ved hvad guder er. Derudover findes der også naturtro, som mener, at naturen eller visse aspekter af naturen er en gud i sig selv. I meget sjældne tilfælde, er der også set tilbedere af trosretninger, der ikke tilhører deres egen race, men disse folk anses som sindssyge og kættere, og der er ikke nogen form for opbakning omkring det.

Dværge

KP: 4

Maks. alder: ca. 200-300 år.

Udseende: 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 dværge, men mange kan godt lide at sætte tykke bakkenbarter på, for at vise at de spiller en kvindelig dværg.

Hjemland: Dræsk

Guder: Garm, Toris

Kan læse: Alsprog, dvæsk

Noter: Dværge kan ikke kaste forbandelser eller udvinde essenser.

Gobliner

KP: 3

Maks. alder: ca. 150 år.

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Udseende: Al synlig hud skal være sminket grøn. Det ser også ekstra fedt ud, hvis man har en lang goblin-næse på.

Hjemland: Tingvar-skoven i Orksla

Guder: Luskom

Kan læse: Alsprog, gobsk

Elvere

KP: 3

Maks. alder: ca. 2000 år.

Udseende: Kræver spidse latex-elverører. 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.

Hjemland: Timara

Guder: Lyranos, Valhjarna

Kan læse: Alsprog, elvisk

Sortelvere

KP: 3

Maks. alder: ca. 2000 år.

Udseende Kræver sortsminkning af al synlig hud, eventuelt med hvide symboler i ansigtet. Det ser også ekstra fedt ud, hvis man har et par sorte latex-ører til.

Hjemland: Elnaríl, som ligger under Galvs Skove

Guder: Lyranos, Silvia

Kan læse: Alsprog, sortelvisk

Mennesker

KP: 3

Maks. alder: ca. 100 år.

Hjemland: Gallmare

Guder: Hykil, Skarmarl, Normark

Kan læse: Alsprog, mensch

Orker

KP: 4

Maks. alder: ca. 100 år.

Udseende: Sminket rød- eller grønbrune. Hvis man bruger en maske eller proteser, kan man få sminket synlig hud efter samme farve.

Hjemland: Orksla

Guder: Gru

Noter: Orker kan ikke kaste formularer.

Kan læse: Selvom orker ikke har deres eget skriftsprog, kan de stadig godt læse Alsprog.

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Kamp og død

Kropspoint

Da vi naturligvis ikke slår hinanden rigtigt ihjel, bruger vi det, man kalder kropspoint (KP). Til Ros-Live bruger vi tre forskellige typer KP, Basale, Midlertidige, og Totale.

Uanset hvor du bliver ramt, mister du 1KP. Den eneste undtagelse er pile, som giver 2 i skade.

Basale KP er dem din karakter har som standard. Dit antal Basale KP ændrer sig generelt ikke i løbet af en spilgang. Basale KP er også de KP der kan helbredes. Du kan øge dine basale KP vha. evner eller rustning, men spillere kan på ingen måde få mere end 10 Basale KP. De basale, du får pga. race, kan du se i afsnittet ovenover.

Midlertidige KP er dem du får fra forskellige midlertidige spilleffekter. De varer generelt kun i et bestemt stykke tid, eller i en bestemt situation. Midlertidige KP kan ikke helbredes; når de er væk, er de væk. Man kan heller ikke få Midlertidige KP af den samme effekt to gange på samme tid.

For eksempel, hvis du har en Velsignelse på dig, og så får kastet en ny Velsignelse på dig, så tæller du kun den nye effekt.

Totale KP er meget simpelt, det er dine Basale og Midlertidige KP lagt sammen. Dine Totale KP er den mængde skade du kan tage før du er på 0 KP og lægger dig ned. Selv om du maksimalt kan have 10 Basale KP, kan Midlertidige KP godt bringe dig op på mere end 10 Totale KP, så længe de varer.

For eksempel, hvis du har tung rustning og er kommet op på 10 Basale KP, og nogen så fodrer dig en magisk urt, som giver dig +2 Midlertidige KP i en time, vil du derfor have 12 Totale KP, indtil du har mistet dine Midlertidige KP.

Du mister dine Midlertidige KP først, så hvis du har 4 Basale KP og får en Velsignelse der giver dig 1 Midlertidigt KP, og du så tager 2 i skade, vil du have 3 Basale KP tilbage, og kan helbredes tilbage til dine 4 Basale KP.

Regler for kamp

ALT kamp er markeringskamp. Det betyder at man aldrig slår hårdt på hinanden. Man bremser slaget lige inden man rammer sin modstander. Herved kommer ingen til skade, selv når det er vinter, og våbnene er kolde og hårde. Det er forbudt at ramme i hovedet, på halsen eller i skridtet. Skulle dette ved et uheld ske, skal man sikre sig at den, der blev ramt, har det godt, inden kampen fortsættes.

Hvis nogen slår på dig med et rollespilsvåben, mister du 1 KP hver gang du bliver ramt, se dog reglerne for skadeszoner. 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.

Skadeszoner

Man må **ikke** slå folk i hovedet og skridtet. Hvis man får ramt en person et af disse steder, så tæller det ikke som at blive ramt, både i forhold til at miste KP og effekten af evner.

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Det tæller heller ikke som at blive ramt, hvis man rammer nogen over hænderne eller fødderne. Dog betyder det ikke at man må bruge sine hænder og fødder til at blokere slag med.

Det er **FORBUDT** at gribe fat i en anden person og deres våben under en kamp med våben.

Sådan "dør" du

Når du ryger ned på 0 KP, er din karakter ikke rent faktisk død, men derimod hårdt såret. Man lægger sig og er bevidstløs, ude af stand til at kæmpe videre. 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 til dig hvad der sker)
 - Nogen kommer og rejser dig som udød (de forklarer til 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.
- Uanset hvordan du får KP tilbage, kan du ikke huske, hvad der er sket op til at du blev slået ned, og du kan ikke huske hvem der gjorde det.

OBS! Når man går på 0 KP, afslutter det også alle effekter fra formularer og ritualer, der måtte være på en (f.eks. formularer som "Frygtimmunitet" og ritualer som "Sindsro")

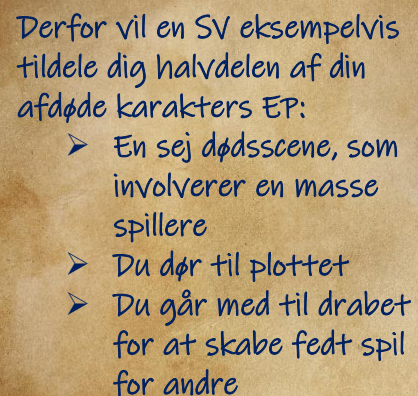
Karakterdrab

Din karakter dør kun helt, hvis der bliver lavet et "karakterdrab".

Hvis dette sker, er ens karakter helt død og borte. Et karakterdrab kan foregå på to måder:

1. Karakterdrabet aftales spiller og spiller imellem. Her er det offeret der afgør, om det er i orden.
2. Meget sjældent kan der ske noget i spil, som dræber din karakter uden aftale med dig – hvis dette sker, vil du generelt blive advaret om risikoen for det først.
 - a. F.eks. kan du blive advaret om at du risikerer karakterdrab, hvis du planlægger at angribe en Dødsvogter om lidt...

Når din karakter bliver dræbt i spil, kan en SV vælge at tildele dig halvdelen af karakterens EP (rundet op) til at lave en ny karakter med.



Derfor vil en SV eksempelvis tildele dig halvdelen af din afdøde karakters EP:

- En sej dødsscene, som involverer en masse spillere
- Du dør til plottet
- Du går med til drabet for at skabe fedt spil for andre

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Kamp uden våben – "Nævekamp"

Nævekamp er din mulighed for at slås med en anden karakter uden våben. Du bør huske, at en nævekamp oftest bringer mere spil end blot at hugge folk ned. Alle kan starte en nævekamp, hvilket gøres ved tydeligt at vise den anden spiller, at man nu har tænkt sig at tæve vedkommende. Hvis en spiller på noget tidspunkt trækker våben under kampen, er det ikke længere nævekamp, men en normal kamp.

Nævekamp afgøres på følgende måde: De kæmpende personer skuespiller en slåskamp. Denne kamp må være så vild, som man vil, så længe begge parter er enige om niveauet. Før parterne kæmper, fortæller de hinanden, hvor høj deres nævekampsværdi er. Den med den højeste nævekampsværdi bestemmer til sidst, hvem der vinder kampen. Hvis man har lige høj nævekampsværdi, må man prøve at blive enige om, hvem der bør vinde, eller slå sten-saks-papir til sidst.

Nævekampsværdi: Dine basale KP + dine midlertidige KP (hvis du har nogen) + point for evnen "Nævekamp" (som kan vælges flere gange).

Eks: Et menneske, som har 3 basale KP, er blevet magisk velsignet af en præst, og har nu fået 1 midlertidigt ekstra KP. Samtidig har han valgt evnen "Nævekamp" én gang, hvilket lægger 2 point til hans nævekampsværdi. Derfor kommer hans nævekampsværdi til at se sådan her ud:

Basale KP (3) + Midlertidige KP (1) + Nævekampsevner (2) = en nævekampsværdi på 6 point.

Våben, skjolde og rustninger

Af sikkerhedsårsager skal alle våben kontrolleres ved indgangen før spilstart. Udstyr, som ikke bliver godkendt, kan ikke bruges i spil.

Våben deles ind i fem forskellige kategorier:

- Ethåndsvåben
- Tohåndsvåben
- Stagevåben
- Kastevåben
- Projektilvåben

Alle rollespilsvåben skal være godt polstrede. Våbenkernen må ikke kunne mærkes igennem våbnet når du slår, og du må aldrig slå med den hårde side af et våben (f.eks. skæftet på et sværd). Du må ikke stikke med et våben - den eneste undtagelse er spyd, men af den grund er der også særlige sikkerhedsregler for spyd. I sværd og knive skal der generelt være 5 cm fra kernespids til klingens spids.

OBS! Det er altid op til våbentjekkerne, om de individuelle våben, rustninger og skjolde kan godkendes hver spilgang.

Særlige regler for våbentyperne

Ethåndsvåben

Et ethåndsvåben går fra jorden og op til din egen navle. Du må bruge ethåndsvåben i en eller to hænder som du har lyst til, og du må gerne bruge et i hver hånd.

RoS -Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Tohåndsvåben

Et tohåndsvåben går fra jorden og over din egen navle. Disse våben skal du bruge begge dine hænder på for at kunne slås med, og du kan dermed kun bruge et ad gangen. Du kan heller ikke bruge et skjold sammen med dit tohåndsvåben.

Stagevåben

Stagevåben er våben som kampstave, spyd, og hellebarder. De går fra jorden og op over din navle. Disse våben skal du bruge begge dine hænder på for at kunne slås med, og du kan dermed kun bruge et ad gangen. Du kan heller ikke bruge et skjold sammen med dit stagevåben.

Læg mærke til at stagevåben ikke tæller som tohåndsvåben i forhold til evner.

Spyd

Spyd kan være enten ethånds- eller stagevåben. Dette afhænger af hvor langt spyddet er. Hvis spyddet er under din navle er det et ethåndsvåben og hvis det er over din navle er det et stagevåben.

Spyd er den eneste type våben man må stikke med til Ros-Live, men for at et spyd bliver godkendt til at stikke med SKAL der være 20 cm fra spidsen til toppen af din kerne.

Projektilvåben

Der må kun bruges buer, som trækker 30 pund eller under. Derudover skal der i alle pile være en topsikring, som sikrer, at pilens kærk ikke bevæger sig ved kontakt. Det er vigtigt, at du ikke rammer folk i hovedet med din pil. Pile er de eneste våben der giver 2 i skade.

Kastevåben

Man må godt bruge kastevåben i spil, dog er der en række regler de skal følge.

Kastevåben skal være kerneløse og må ikke indeholde hårde materialer. Kastevåben må maksimum være 30 cm.

Dog er der en undtagelse ved kastespyd som godt må benyttes efter følgende regler: Max 1 meter i længde, stadigvæk ingen kerne, skal selvfølgelig aldrig kastes efter hovedet. Det må ikke være tilspidset

Kastesten skal selvfølgelig også være kerneløse. De må ikke have tilspidsede områder. Så længe de er ordentligt polstret, kan størrelsen godt være over de 30 centimeter.

Kædevåben

Kædens længde må ikke kunne nå rundt om halsen på spillere.

Skjolde og Magi

Skjoldet skal være polstret i kanten og være uden søm- eller skruespidser der stikker ud, da dette er til fare for andre spillere og deres udstyr. Skjolde må ikke bruges som våben - de må kun bruges til at parere. Du må altså ikke skubbe, slå eller tackle med skjoldet. Dette er kendt som "shieldbashing". Skjolde har ingen virkning mod magi, at røre et skjold er det samme som at røre bæreren og man kan ikke bruge sit skjold til at gemme sig for en pegeformular. Skjolde kan blive ødelagt af "Kraftslag", og skal repareres af en smed bagefter.

RoS -Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Bonk-køller

Ikke helt et våben. Dette er en form for kølle, som man bruger til at slå andre spillere bevidstløse med. Dette er det eneste "slag", man må bruge i hovedet. Slaget skal naturligvis markeres meget forsigtigt, og det må aldrig gøres i åben kamp. Køllen skal laves uden en kerne. Bonk-køller skal være minimum 20 cm og maksimum 50 cm.

Rustning

Rustning giver flere basale KP. Du kan højst opnå 10 basale KP, inklusive rustning.

En rustning tæller først hvis den dækker ca. halvdelen af den kropsdel den tæller for. Du får kun KP én gang for den samme slags rustning (læder, ringbrynje osv.) på samme kropsdel (torso, arme, ben). Hvis du har læderbrystplade og læderskulderplade på, får du 1KP ud af det, da skulderrustning også tæller som torso. Bruger du arm- og benskiner, skal du have dem til begge arme/ben, før du kan få KP fra det. Våbenkontrollanten kan give KP uden at der nødvendigvis er et sæt eller dækker halvdelen, hvis rustningen er imponerende nok.

De forskellige rustninger og værdier er:

Slagkofte: Er en polstret, tyk dragt, som afbøder slaget. Originalt lavet af mange lag stof, som sys sammen, men vi tillader imitation af polstring, så længe de er mindst 2 cm tykke.

Giver 1 KP, dog kun hvis den er under en metalrustning.

Læderrustning: Skal bestå af kernelæder for at give KP. Giver 1 KP.

Ringbrynje: Ringenes størrelse skal holdes små. Ringe, hvor man kan få fingeren igennem, vil ikke tælle som ringbrynjer. Luk ringene ordentligt, så man ikke kan rive sig på dem. Giver 2 KP.

Pladerustning: Undgå skarpe kanter og spidse ting der stikker ud fra rustningen. Giver 2 KP.

Hver gang du kommer i skoven med en rustning, skal den vurderes af våbenkontrollen. Våbenkontrollen vil sige, om din rustning er godkendt ved hvert RoS-Live. Din rustning vil for eksempel ikke blive godkendt, hvis den har farlige metalspidser og andre farlige træk.

Penge

Møntfoden i Ros-verdenen hedder "ros". Der findes fire forskellige slags mønter, som er vist nedenfor. Alle mønterne har den påskrevne værdi (en 1-ros er f.eks. én ros værd), bortset fra den brune kongemønt, som er 50 ros værd. Det er muligt at tjene penge i spil på forskellige måder. Man kan f.eks. være medlem af en



RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

lønnet gruppe, man kan arbejde i kroen, man kan sågar også stjæle sig frem til dem. Det er også muligt at vælge evnen "Løn", så du hver spilgang starter op med et mindre beløb ros.



Mure, porte og låse

Inden spillet, er det muligt for grupper at sætte deres lejre op ved hjælp af presenninger og andre materialer. Da dette er et forsøg på at skabe en stemning af byer og samfund, er der følgende regler for disse strukturer:

Mur

En mur symboliseres oftest ved en mur af grene eller ved opsatte presenninger. En mur er ikke højere end den er bygget. Et offgame-hul i muren er også et ingame-hul. Kan man kravle igennem, under eller over mure, er det tilladt, så længe man ikke rører/rykker på muren.

Det vil også sige, at hvis den er lav nok til, at du kan springe over den, så kan du det. Dog må man ikke slå eller skyde hen over en mur der er omkring to meter høj (som for eksempel de fleste presseningsmure). Dette er for at undgå at folk bliver ramt i hovedet af blinde slag.

Sådan får du en mur/borg:

Det er altid muligt at medbringe sine egne materialer (f.eks. presenninger, pavilloner osv.) for at sætte en "bygning" op ude i skoven. Hvis man ikke selv har materialerne, er det muligt at låne af og opbevare materialerne hos SV'erne, for en ingame-pris.

Prisen aftales mellem dig og SV'erne inden borgen opsættes. Her finder I også ud af, hvor tit prisen skal betales.

Vi gør opmærksom på, at det er en idé at sørge for at man i spillet har fået tilladelse til at bygge på en grund, ellers kan det ske at man får en vred jordejer efter sig.

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Port

En port er som oftest symboliseret ved en stor kæp på tværs af en udgang fra en borg. Andet må dog også bruges. Man kan ikke passere en lukket borgport eller stikke eller hugge over eller under den. Den kan dog åbnes uden større besvær, hvis ikke der sidder nogen lås på den. Hvis der står en spiller på indersiden af porten, kan man hverken dirke låsen eller åbne porten, uden at spilleren lader en gøre det. Skulle den være låst eller blokeret af en person på den anden side, kan man smadre den med en rambuk eller dirke låsen, hvis den sidder på den side, hvor man står.

Sådan laver du en port: En port følger med, når man bygger en borg. Ønsker man at sikre borgen endnu mere, kan man anskaffe sig en lås (se under lås).

Lås

Hvis du laver en lås i spillet, skal du, før du kan bruge låsen, have udleveret et låsekort og et nøglekort. Det kan du få i ressourceudleveringen (som normalt findes i kroen).

Alle normale låse er markeret med en gul seddel og et nummer. Til låsen er der en nøgle med *samme* nummer. Hvis man ikke har nøglen, kan man ikke åbne låsen, medmindre man har evnen "Dirke Lås".



Hvis låsen sidder på en kiste eller andet, kan den ikke åbnes eller låses uden nøglen eller evnen "Dirke Lås". Låse er så solide, at de ikke kan ødelægges eller brydes op på nogen voldelig måde. Den eneste undtagelse er på døre og porte, hvis man bruger en rambuk. Det vil sige, at hvis en kiste er låst med en lås kan den kun åbnes med nøglen eller med evnen "Dirke Lås". Det er muligt for en lås at sidde på begge sider af en dør eller port, sådan at den kan låses op og i fra begge sider.

Alle låse smækker og låser automatisk, hvis de sidder på en port eller en kiste der lukkes.

Magiske låse

Der findes også nogle magiske låse, som er markeret med et blåt bånd. Se evnen "Ritning". Ritede låse kan ikke dirkes før en magiker har opløst magien på låsen.

Note: Ritualer "Afsværgelse" kan også bruges til at fjerne magien fra låsen.

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Magisystem

Læs i Ros-kompendiet om Galdere, Garkere, Hexe, Dødedansere og deres kulturer.

Når folk kaster magi på dig

Hvis nogen kaster en formular på dig, skal du sørge for, at lytte til det sidste, kasteren siger. I slutningen af magibrugerens rite nævnes navnet på formularen. Hvis du kender formularen eller kan gennemskue, hvad den gør, så skal du efterleve effekten efter bedste evne. Hvis du er i tvivl, så spørg magibrugeren om hvad der sker.

De fleste formularer varer op til et minut, mens ritualer og forbandelser kan vare længere. Dog slutter effekten af alle formularer og ritualer, som er kastet på dig, når du ryger på 0 KP.

Hvis du pga. andre formularer, GYF'er eller ritualer skulle være immun over for den formular, der kastes på dig, må du endelig ikke ignorere kasteren, da vedkommende sikkert vil tro, at du prøver at snyde. I stedet skal du gøre det tydeligt for kasteren, at du har hørt deres formular, og blot ikke påvirkes af den. En kommentar som: "HA, den slags frygtmagi kan ikke ramme en modig kriger som jeg" vil gøre det meget lettere for alle at håndtere det, der skete.

Nogle af de meget brugte pegeformularer er:

Frygt - Du skal flygte fra magibrugeren.

Byrde - Våben og rustninger af metal bliver tungt og falder til jorden

Rodnet – Dine fødder låses fast til jorden.

Der er mange flere, og du må gøre dit bedste for at efterleve effekten.

Magioversigten

Der findes en fuld oversigt over alt magi i Ros-verdenen, den kan downloades via vores hjemmeside.

Begrebsforklaring

Magier – Fællesbetegnelse for de tre typer af magi: formularer, ritualer og forbandelser.

Kaster - Dette er personen, som kaster formularen/forbandelsen/ritualet.

Modtager - Dette er personen, som påvirkes af magien.

Krav - En evne eller magi som man skal have i forvejen, for at få adgang til en magi.

Forberedelse - Tid og Ting, der skal bruges på magien. Hvad der skal ske i denne tid, er op til spilleren; vær kreativ, overbevisende og magisk. Hvis du har svært ved at finde på noget, så find en læremester i spillet.

Eksempel: Forberedelse: 5 min, essens, 3 sindeblade:

Rite: En sætning der udløser en magisk formular. Du skal finde på dine egne riter.

Garker: En præst, der trækker sine kræfter fra en gud.

Galder: En naturtilbeder, der trækker sine kræfter fra naturen.

De fire afstande

Magier kan have fire forskellige afstande:

Kaster: Magien påvirker kun magibrugeren

Berøring: Når magibrugeren har udtalt sine ord (riten), kan vedkommende umiddelbart efter røre sig selv eller en anden spiller, hvorefter den berørte rammes af effekten fra magien.

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Pege: Nogle magier virker ved, at man blot peger på sit offer og siger riten. Du skal blive ved med at pege for at magien virker, undtagen med magier med øjeblikkelig effekt (f.eks. formularen "Vindstød").

Massemagier: Disse fungerer ved, at kasteren spreder sine arme ud og råber sin rite og effekten. Alle, der står inden for det område, som armene afgrænser, bliver ramt af effekten. Hvis man står så langt væk, at man ikke ser kasteren eller ikke kan høre effekten, bliver man ikke ramt af formularen.

Cirkler

Alle magikere og deres kunnen er inddelt i det vi kalder Cirkler. Dette indikerer magikerens niveau og styrke. Der er Formularycirkler, Ritualcirkler og Forbandelsescirkler. Når du køber en af evnerne Første Formularycirkel, Første Forbandelsescirkel eller Første Ritualcirkel, får du lov til at vælge én magi inden for samme type. For at gå videre til næste Cirkel, SKAL du have mindst 3 magier af denne type.

Magi har fladtid. Fladtid er den tid der går før du kan kaste magi af nogen art eller type igen. Din fladtid starter når du ikke længere skal koncentrere dig om din magi. Fladtidene er længere, jo højere cirkel magi du bruger.

De ser således ud:

Første Cirkel: 20 sekunder

Anden Cirkel: 40 sekunder

Tredje Cirkel: 60 sekunder

Signaturmagier: 30 minutter

Husk på, at magi er en ekstraordinær ting, så spil gerne på, at det kan være udmattende eller drænende. Er du i tvivl om, hvilken cirkel din magi befinder sig i, så giv hellere dig selv 60 sekunders fladtid for en sikkerheds skyld.



Man kan heller ikke kaste magi mens man koncentrerer sig om en anden magi. For eksempel, hvis du står og er ved at kaste et ritual og midt undervejs kaster en formular, så må du starte forfra med dit ritual.

Formularer

Formularer er her-og-nu magi. Du siger en rite og et kraftord, og så sker der en magisk effect. Formularer er den eneste type magi, som er hurtig nok til at virke i kamp. Til gengæld er den mere begrænset end de andre typer.

- **Formularer virker som udgangspunkt i ét minut**
 - Pegeformularer virker så længe du peger, men højst i ét minut.
 - Undtagelser til denne regel kan ses i magikataloget.
- Man kan **ikke** kaste formularer, hvis man bærer metalvåben eller skjolde i hænderne, hvis man bærer metalrustning, er bundet, har håndjern på, eller på anden måde er forhindret i at bevæge armene. Hvis man holder en kæp, knogle eller sten kan man godt kaste formularer.
- Når du **kaster en formular skal du sige en rite**, som fungere efter disse regler:
 - Du **skal** kunne se dit offer når du kaster magi på dem
 - I kamp kan du kun kaste dine formularer én gang. Har du f.eks. vindstød, smerte og rodnet, kan du kaste dem alle tre én gang hver.
 - En rite skal indeholde mindst 10 ord.

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

- Riter skal udtales højt og tydeligt så den der rammes kan høre det Hvis modtageren ikke forstår eller hører din rite, virker magien ikke.
- Riter **SKAL** afsluttes med et kraftord (formularens navn).
- En garkers rite er en bøn til deres gud og **SKAL** indeholde navnet på den gud, garkeren tilbeder f.eks.: *"Hykil! Jeg beder dig! Bind denne skurk til jorden, så vi kan udøve retfærdighed! RODNET!"*
- En galders rite er en påkaldelse af naturens kræfter og **SKAL** indeholde din karakters navn f.eks.: *"Jeg Torben Tryllekunstner påkalder vindens styrke til et uimodståeligt VINDSTØD!"*
- Afbryder man sin rite, vrøvler, glemmer ordene eller rammes af et våben, så fejler magien.

Bemærk at visse ting kan gøre andre immune over for magi. Hvis du ikke forstår hvorfor en spiller ikke reagerer på din magi, så vent til der er ro på situationen og gå hen til dem og spørg, hvorfor de ikke reagerede.

Ritualer

Skal altid ledes af en med evnen til at kaste det gældende ritual. Rituallederen har ansvaret for, at fortælle folk, om de får noget regelteknisk ud af ritualet. Da ritualer i alle former findes i alle kulturer, kan hvem som helst altid *rollespille*, at de udfører et ritual.

- De fleste ritualer har forberedelser, som **SKAL** gøres. Tiden, der står ved forberedelse, er den mindste tid nødvendig, for at klargøre et ritual. Vær kreativ og lav noget fedt hvor du bruger din karakters kultur og religion.
- Alle som påvirkes af et ritual skal nøje instrueres i hvad der sker.

Forbandelser

En forbandelse varer længere tid end formularer og ritualer, og er sværere at komme af med. Bliver man ramt af en forbandelse, ved man godt, der sker noget mærkeligt men man ved ikke hvad det er. Forbandelser kræver ikke, at personen, som kaster forbandelsen, kan se eller røre dig. Du kan derfor blive kontaktet af en helt anden spiller, som offgame fortæller dig, at du er ramt af en forbandelse. Hvis kasteren ikke er til stede, følger der altid en lille seddel med instrukser på. Du bør være sikker på, at du forstår instrukserne og skal følge dem, så snart du får sedlen.

Størstedelen af forbandelserne kræver, at man har personens essens. Andre gange kræver det blot en personlig genstand.

- Forbandelser varer typisk 1 dag.
- Forbandelser i Første Cirkel kræver kun en personlig genstand, højere niveauer kræver essens.



RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

- Forbandelser kan kun fjernes med ritualet "Fjern Forbandelse", eller ved at Hexen vælger at ophæve forbandelsen. Hvis man selv vælger at ophæve forbandelsen, kan dette kun gøres ved berøring.
- Man kan afsløre forbandelser med "Opdage magi".

Personlige genstande og essenser

En personlig genstand er i den magiske sammenhæng en genstand fra den person, du ønsker at forbande, og som også kan laves om til en essens. Det kan for eksempel være et stykke af deres tøj, et af deres våben eller måske deres halskæde. Om en genstand er personlig nok eller ej burde aftales kaster og offer imellem, men det tøj, de går og står i (herunder også smykker), ses automatisk som en personlig genstand. ALT fra offerets krop som f.eks. hår, negle, blod eller måske endda en tand tæller automatisk som en acceptabel personlig genstand. For at samle nok af sådanne ting til at de kan tælle som en personlig genstand, skal du have ordentlig adgang til at samle det. Du kan ikke bare skære en person i forbifarten og samle et par dråber blod fra kniven.

Essenser er forbindelsen mellem en person og deres personlige genstand, kogt ud af den personlige genstand og forfinet ved hjælp af evnen Hexegryde.

En essens skal repræsenteres fysisk med en fysisk og ingame beholder til at holde på den magiske energi. Hvis beholderen åbnes eller ødelægges, forsvinder essensen. Man kan godt bruge en essens i stedet for en personlig genstand, for eksempel til at kaste forbandelser fra første cirkel.

Både **essenser** og **personlige genstande** skal markeres med en seddel, hvorpå der står ejerens ingame og offgame navn, samt om det er en essens eller en personlig genstand. Både essenser og personlige genstande er spilgenstande. Dette betyder, at de findes ingame, og at andre spillere kan finde, ødelægge, eller stjæle dem. Man kan selvfølgelig også handle med essenser. Generelt følger de alle reglerne for spilgenstande.

OBS! Personlige genstande såsom hår, negle, og blod opbruges når man laver en essens ud af dem, mens en egentlig genstand, som et våben eller en halskæde ikke ødelægges, men du kan kun udvinde én essens per spilgang fra hver personlige genstand.

NOTE: HUSK reglen for at tage folks ting i spil. Hvis det ikke enten er ressourcer, en GYF eller ingamepenge, så SPØRG ALTID om tilladelse fra ejermanen inden du tager den. Hellere være på den sikre side.

Signaturmagier

Det er muligt at få en magtfuld magi der er helt din egen, og som er meget stærkere end de almindelige magier. Dette hedder en signaturmagi. Den kan kun skaffes efter aftale med SV'erne. Du vil blive sat til en opgave, som du skal løse i spillet.

RoS -Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Et par gode råd til at få et ritual godkendt:

- Involver andre spillere! Det skaber og spreder spil.*
- SV'erne kan bedre lide ritualer, som gør noget sjovt for spillet*
- Gør det sjgt og involver de andre deltagere i ritualet.*

Sådan laver du magi uden for regelsættes rammer

Til RoS-live har du muligheden for selv at lave dit eget ritual med dine helt egne effekter. Det skal selvfølgelig godkendes af SV'erne.

Det kan foregå på en af to måder:

Den bedste måde er at du skriver en mail til SV-rådet i god tid inden spilgangen, hvor du beskriver hvad for en effekt du gerne vil have og hvad du har tænkt dig at gøre i dit ritual for at få den effekt. SV'erne vil så tage dit forslag op til et møde og give dig et svar, og på den måde kan vi så komme frem til noget der passer ind i kampagnens verden. Det betyder selvfølgelig at det er bedst hvis du er tidligt ude, så vi kan nå at skrive lidt frem og tilbage, hvis du har en indviklet idé.

Selvfølgelig er det ikke altid muligt at gøre alt det her, nogle gange står man til en spilgang og har brug for et ritual som ikke står i reglerne. Når det sker, så finder du en SV, som har tid til at hjælpe, og hiver dem til side. Så forklarer

du ritualen til dem og hvornår du havde tænkt dig at lave det, så vil de give dig et svar.

Hvis så dit ritual bliver godkendt, vil der så dukke en SV op til dit ritual og observere det. SV'en vil så give dig de effekter, som de mener giver mening i forhold til hvad der bliver gjort til ritualen, hvem der deltager, og hvordan det blander sig med hvad der ellers foregår i spillet.

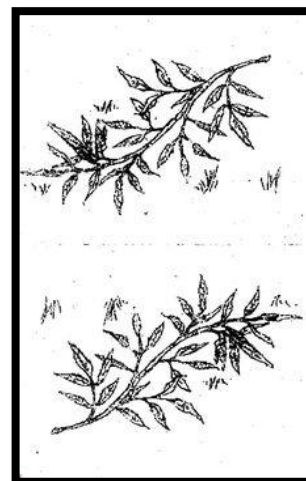
Find selv på magi

Hvis du har en ide til en magi, som ville passe godt ind i regelsystemet. Så er det også muligt at få sin magi skrevet ind, som en magi folk kan vælge på deres karakterark. Din ide skal helst være kreativ, spilskabende og spændende.

Når du har skrevet din ide ned, skal du sende den til SV-Rådets mail, som kan findes på vores hjemmeside. Den vil så blive taget op til et møde, og du vil få et svar fra rådet på hvorvidt den er godkendt, afvist, eller har brug for at blive bearbejdet mere for at passe ind i vores spil.

Urtesystemet

Urter er planter, der besidder særlige, endda magiske, egenskaber. Hver urt har en individuel effekt; nogle er f.eks. helbredende, imens andre er giftige. Selvom "urt" oftest bruges som en fællesbetegnelse, kan de deles op i tre forskellige kategorier: blade, salver og brygge. I spillet symboliseres urter af et foldet urtekort (se billede). Folder man kortet ud og læser indholdet, har man i samme øjeblik indtaget urten, medmindre man besidder evnen "Urtevidenskab". Det er derfor usikkert, om man spiser den urt man havde til hensigt eller ej. Ønsker man at samle urter, kræver det evnen "Urtesamler".



RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Blade kan laves om til stærkere salver, og salver kan laves om til stærkere brygge. Dette kræver at man har evnen "Urtekoger".

Ønsker du at koge urter sammen, skal urter/salver/brygge udveksles ved ressourceudleveringen.

I skemaet på næste side kan du se, hvordan man koger urter sammen. Skemaet skal læses lidt ligesom et gangeskema. To solblade vil f.eks. give dig en solrensalve. Det kræver altså, at man har to solblade at aflevere, for at kunne få en solrensalve udleveret.

Blade\Blade	1-Solblad	2-Måneblad	3-Sindeblad	4-Kropsblad
1-Solblad	Solrensalve	Gråsolsalve	Glædesalve	Styrkesalve
2-Måneblad	Gråsolsalve	Sortsalve	Sortsindssalve	Paralysesalve
3-Sindeblad	Glædesalve	Sortsindssalve	Sjælesalve	Sansesalve
4-Kropsblad	Styrkesalve	Paralysesalve	Sansesalve	Nævesalve

Urt\Blade	Solblad	Måneblad	Sindeblad	Kropsblad
Solrensalve	Solskinsbryg	Vildmandsbryg	Solsindsbryg	Krigerbryg
Gråsolsalve	Vildmandsbryg	Dødningebryg	Knudetungebryg	Ildsjælebryg
Glædesalve	Solsindsbryg	Knudetungebryg	Jadabryg	Hexejægerbryg
Styrkesalve	Krigerbryg	Ildsjælebryg	Hexejægerbryg	Brynjebryg
Sortsalve	Dødningebryg	Tornebryg	Løgnerbryg	Svæklinge bryg
Sortsindssalve	Knudetungebryg	Løgnerbryg	Nixenbryg	Godnatbryg
Paralysesalve	Ildsjælebryg	Svæklinge bryg	Godnatbryg	Svagsjælebryg
Sjælesalve	Jadabryg	Nixenbryg	Vandre bryg	Tankekædebryg
Sansesalve	Hexejægerbryg	Godnatbryg	Tankekædebryg	Værnebryg
Nævesalve	Brynjebryg	Svagsjælebryg	Værnebryg	Stenhuds bryg

Tallene 1-4 svarer til et af de fire Blade. Blandinger beskrives ved en serie af tallene 1-4 (så f.eks. er 334 en blanding af to Sindeblade og et Kropsblad), urter skrives altid med det laveste tal først.

Urterne og deres effekter

Urtnummer	Effekt
1 - Solblad	Effekt: Helbreder dig 1 KP
2 - Måneblad	Effekt: Giver dig 1 KP i skade
3 - Sindeblad	Effekt: Gør dig døsig og afslappet i 5 min.
4 - Kropsblad	Effekt: Giver +2 til nævekamp i 5 min.
11 - Solrensalve	Effekt: Helbreder dig 3 KP
12 - Gråsolsalve	Effekt: Gør dig blind i 1 min.

RoS - Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

13 - Glædesalve	Effekt: Gør dig så glad, at du ikke vil skade nogen i 10 min.
14 - Styrkesalve	Effekt: Giver dig evnen Byrdeimmunitet i 30 min.
22 - Sortsalve	Effekt: Giver dig 3 KP i skade
23 - Sortsindssalve	Effekt: Gør dig så sur, at du ikke vil omgås folk i 10 min.
24 - Paralysesalve	Effekt: Du kan ikke bevæge dine arme eller ben i 5 min.
33 - Sjælesalve	Effekt: Du får effekten af formularen Åndesyn i 5 min.
34 - Sansesalve	Effekt: Gør dig immun over for evnen bonk i 10 min.
44 - Nævesalve	Effekt: Giver dig +6 til nævekamp i 10 min.
111 - Solskinsbryg	Effekt: Helbreder dig 5 KP
112 - Vildmandsbryg	Effekt: Inden for 1 min. går du amok som ved evnen Bersærk
113 - Solsindsbryg	Effekt: Du kan kun fortælle sandheden i 10 min.
114 - Krigerbryg	Effekt: Giver evnerne Styrke og Frygtimmunitet de næste 30 min. eller indtil der bruges byrde og frygt på dig
122 - Dødningebryg	Effekt: Dine Basale KP kan ikke helbredes i 30 min.
123 - Knudetungebryg	Effekt: Du kan ikke tale i 10min.
124 - Ildsjælebryg	Effekt: Du er immun over for urter i 10 min.
133 - Jadabryg	Effekt: Du kan kun svare ja på spørgsmål, handler, og aftaler i 10min.
134 - Hexejægerbryg	Effekt: Opløser alle effekter fra formularer og ritualer på dig
144 - Brynjebryg	Effekt: Giver dig 2 Midlertidige KP i 1 time eller til du tager tilsvarende skade
222 - Tornebryg	Effekt: Du tager 5 KP i skade og bliver dårlig og kaster blod op i 10 min.
223 - Løgnerbryg	Effekt: Du kan kun lyve i 10 min.
224 - Svæklingebryg	Effekt: Du kan ikke løbe eller bære våben eller rustning i 10 min.
233 - Nixenbryg	Effekt: Du kan kun svare nej på spørgsmål, handler eller aftaler i 10 min.
234 - Godnatbryg	Effekt: Du besvimer i 10 min. og kan kun vækkes ved skade
244 - Svagsjælebryg	Effekt: Alle efterfølgende blade, urter og salver virker dobbelt så lang tid i 30 min.
333 - Vandrebryg	Effekt: Du går i åndeform i 2 min.
334 - Tankekædebryg	Effekt: Du kan bruge historiker-evnen én gang
344 - Værnebryg	Effekt: Du er immun over for den næste formular i 1 time
444 - Stenhuds bryg	Effekt: Du bliver forstenet i 5 min.

RoS -Live: Tankernes, drømmenes og fantasiens verden

Sådan laver du dine egne eliksirer

Til RoS-live har du muligheden for selv at lave dine egne drikke med unikke effekter, i dette tilfælde kaldet en "eliksir". Det gør du ved at tage fat i en SV, som har tid til at hjælpe, til en spilgang og forklare dem hvad du har tænkt dig at bruge i din opskrift og hvad for en effekt du gerne vil have. Når du/i så er blevet enige om noget SV'en vil godkende, vil de sørge for at få skrevet en seddel til dig med din bryg på (måske endda med en overraskelse eller to!), som du kan få når du har lavet din bryg.

Hvis det er et større og mere avanceret projekt du har gang i, kan det være en god idé at skrive en mail til SV-rådet med dine planer, så de kan nå at diskutere din idé og I kan nå at skrive frem og tilbage inden spilgangen.

Et par gode råd til at få en bryg godkendt:

- Den skal skabe noget spil eller på anden måde være interessant for spillet*
- Brug nogle kreative ingredienser, som giver mening for den effekt, du vil have*
- Tænk på hvad bryggen kan have af ulemper eller bivirkninger (ellers skal SV'erne nok sørge for at der er nogle)*

Tak til

Da denne udgave af regelsættet i høj grad er modificering af tidligere versioner, bør vi ikke glemme at takke de tidligere forfattere og hjælpere.

Disse folk omfatter bl. a.:

Hilde Amalie Koch
Søren Orth Kaspersen
Simon Stendys
Matias Ruberg Larsen
Martin Røkke
Rasmus Van Deurs Petersen
Chelsie Jakobsen
William List
Nadia Ali Hansen

Ruddi Oliver Bodholdt Dal
Mark Langer
Jonas Hougaard
Andreas Buchtrup Andersen
Stephanie Pihl Petersen
Christian Harms
Allan Ejegod Hansen
Andreas Nielsen
Hans Markus Borg Mogensen
Kalle Nielsen
Mark Krogh
Kasper Krogsgaard
Mai Britt Løvbo

Martin Hansen
Morten Hoppensach
Rune Brodersen
Steffen Jespersen
Troels Frostholt
Christian Franklin Eriksen
Lasse David Sand Østergaard
Kim Jensen
Jesper Thomas Hansen
Jimmie Varning Hansen
Kristian Gregersen
Troels Wegeberg
Victor Søgaard
Fabian Lehmann
Rasmus Truels Sørensen

*Og sidst, men absolut mest, tak til Ros-Lives grundlægger:
Daniel Rosenkilde og Søren Stadsholt*