

Grundsystemet for VP

Rollespil i Valbyparken handler om at have det sjovt, og det er det allervigtigste. Både at du selv har det sjovt, men også at alle andre har det. Når vi spiller rollespil, skaber vi sammen et eventyr, hvor alle på skift er hovedrollen.

For at sørge for at alle leger i de samme rammer, findes der et regelsæt.

Regelsættet er vores mulighed for at troldmænd kan bruge magi, at orker er fysisk stærkere end elvere og at tyven kan stjæle dine penge.

Derfor er det vigtigt at alle følger reglerne. Men det er ligeså vigtigt at passe på hinanden, og sørge for at alle har det sjovt. Reglerne er til for at understøtte fiktionen, fortællingen og rollespillet, og ikke omvendt.

Indholdsfortegnelse

Sådan spiller vi i Valbyparken.....	1
Indholdsfortegnelse.....	1
Reglerne.....	2
Opførsel.....	2
At lave en karakter.....	2
Standardkarakterer.....	2
Specialkarakterer.....	2
Kamp og Livspoint.....	3
At tage skade.....	3
Død i Valbyparken.....	3
Drab.....	4
Livspoint.....	4
Våbenregler.....	4
Søgereglen.....	5
Magi.....	5
Generelle regler om det at bruge magi:.....	5
Besværgelser, du bør kende.....	6

Reglerne

Dette er de allervigtigste regler for rollespillet i Valbyparken. Vi forventer at alle spillere har sat sig ind i disse regler. Der findes flere udbygninger af reglerne. Specialkaraktersystemet er næste skridt, men hvis du bare vil ud i skoven og spille, så er dette nok til at sikre dig en hyggelig dag.

Vi forventer at du følger de regler, som står her. Hvis du bliver i tvivl om reglerne, så spørg en arrangør.

Opførsel

Vi beskadiger ikke skoven, for så får vi ikke lov til at låne den til at spille i.

Vi tager ikke de andre spilleres ting, medmindre de siger, at det er okay. Man må godt tage ting, som er "spilgenstande". Spilgenstande har et grønt bånd om sig og en seddel eller et lille kort, der beskriver, hvad de gør.

Vi leger pænt med hinanden og gør plads til alle, på tværs af alder, etnisk oprindelse, religion, seksualitet, køn m.m.

Vi hjælper hinanden med at spille og med at være opmærksom på reglerne.

At lave en karakter

Standardkarakterer

Hvis du ikke er medlem, kan du spille en standardkarakter, men muligheden gælder også for medlemmer, som ikke har lavet en Specialkarakter endnu.

Standardkarakterer har 5 liv. Standardkarakterer kan bruge alt rustning, bruge alle typer våben og bruge skjolde.

Specialkarakterer

Du kan lave en specialkarakter, som kan tjene erfaringspoint, også kendt som EP, og lære nye evner. Der er også nogle racer, som kun kan spilles af specialkarakterer.

Hvis du vil lave en Specialkarakter, så skal du læse Specialkaraktersystemet.

Kamp og Livspoint

I Valbyparken har alle roller et antal Livspoint. Når man bliver ramt af våben og i nogle tilfælde magi, mister man nogle af sine livspoint.

Når du ikke har flere Livspoint, falder du om og rollespiller at du er hårdt såret og ikke kan deltage i resten af kampen. Du skal rollespille at du er bevidstløs, og ikke kan foretage dig noget. Når kampen er helt slut, og dine fjender er færdige med at gennemsøge dig må du rejse dig med 1 Livspoint. Men du kan dog først kæmpe, bruge evner og bruge magi, når du har været en tur tilbage til din egen lejr, og hvilet dig i 3 minutter. Når du så har hvilet dig, får du alle dine livspoint tilbage.

Selvom kampreglerne er simple, og ikke kræver noget særligt rollespil af dig, når du mister eller genvinder Livspoint, er det godt at rollespille når du bliver såret, eller at du er afkræftet efter en kamp. Det gør kampene meget sjovere for alle deltagere, og meget flottere at se på for alle andre.

Bemærk: Du kan aldrig deltage i samme kamp, som du blev hugget ned i.

At tage skade

Bliver du ramt af et våben, mister du Livspoint, alt efter hvad du bliver ramt med, og hvor du bliver ramt.

Bliver du ramt i Torso af et våben, mister du 3 Livspoint. Bliver du ramt i en arm eller et ben, mister du 1 Livspoint.

For tohåndsvåben gælder det at bliver du ramt i Torso mister du det dobbelte, altså 6 Livspoint og bliver du ramt i en arm eller et ben mister du 2 Livspoint.

Torso er i disse regler defineret som: Ryg, Bryst, Mave, Hofte og Skuldre.

Det er muligt at give mere skade end de ovenstående regler med magi, men så vil angriberen fortælle dig det.

Død i Valbyparken

Når folk siger, at en karakter er død, mener de ikke altid det samme. Her er en liste over de begreber, vi bruger i regelsættene og blandt arrangørerne:

“Død”: Når ens karakter er helt død. Hvis du er død, kan du kun blive genoplivet med meget stærk magi. Din karakter er ikke væk.

“Hugget ned”/“Besvimet”: Når du mister dit sidste livspoint og rammer 0, falder du til jorden, og besvimer. Når kampen er færdig og dine fjender har haft mulighed for at søge dig for spilgenstande, rejser du dig og humper tilbage til din lejr med 1 livspoint.

Når du bevæger dig mod lejren, må du ikke angribe andre, men gerne forsvare dig selv. Når du når din lejr bruger du 3 minutter i denne, for at komme til hæfterne igen. Herefter er du kampdygtig igen og kan gå hvorhen du vil.

Bemærk: Du glemmer de sidste 10 minutter af, hvad der er sket før du faldt i kampen, så du kan for eksempel ikke huske, hvem der angreb dig.

“Karakterdræbt”: Dette bliver kun brugt med begge parter accept. Når du bliver karakterdræbt, mister du din karakter og skal lave en ny. Spørg en arrangør for mere info om hvordan og hvornår man karakterdræber.

Drab

Hvis du, mens du ikke har nogle Livspoint, opsøges af en person, der rører dig med sit våben, og siger “Drab!”, er din rolle [død](#). Så skal du blive liggende (eller siddende på hug, hvis jorden er mudret og våd), indtil du kan blive genoplivet af mægtig magi. Alle kan lave drab, så længe de får lov af en arrangør først.

VIGTIGT

Drab er ikke noget som du skal gøre ved dine modstandere efter alle kampe. Drab er en endelig afslutning af en lang konflikt mellem to roller. Arrangørerne bliver meget utilfredse, hvis de hører om roller der begår drab på alle modstandere de nedkæmper. Det er god stil at aftale med dine fjender, om konflikten er nået så langt, at drab begynder at være en mulighed.

Livspoint

Alle roller har et antal Livspoint fra start, men har mulighed for at få flere.

Specialkarakterer kan købe ekstra Livspoint for deres Erfaringspoint.

Derudover kan du få ekstra Livspoint for rustning og magisk beskyttelse.

Dine start livspoint

Standardkarakterers livspoint er altid 5.

Specialkarakterer har livspoint alt efter hvilken race eller folkeslag, de er, og om de har købt ekstra livspoint..

Livspoint for rustning:

Hvis du har rustning, kan du inden spilgangen spørge en arrangør, om hvor meget liv du får af din rustning.

Magisk Beskyttelse:

Der findes roller der kan beskytte sig selv og andre med magi. For al magisk beskyttelse gælder det, at du aldrig kan have mere end 5 ekstra Livspoint fra magisk beskyttelse. Alle besværgelser i besværgelseslisten, der er af Type: Magisk Beskyttelse, er underlagt denne regel. Når du har mistet de livspoint du får fra Magisk Beskyttelse, forsvinder formularen. Livspoint fra Magisk beskyttelse forsvinder altid som de første.

Liv fra Magisk Beskyttelse kan ikke genvindes

Våbenregler

Alle våben skal igennem våbenkontrollen hver gang, også selvom det har været sidste spilgang.

Opførsel med et våben

Sigt ikke efter hoved eller skridt.

Du må ikke stikke med et latexvåben med kerne i, på nær spyd der er godkendt i våbenkontrollen til dette. Kastevåben må ikke indeholde kerne.

Træk aldrig dit våben hen over en andens hals.

Når du køber eller har lavet et våben, så sørg gerne også for at skaffe en holder til det, så du ikke render rundt med trukket våben hele tiden.

Kæmp altid forsvarligt. Lad være med bare at svinge dit våben vildt omkring dig og lad være med at slå igennem. Du må nøjes med at markere, dvs. kun ramme din modstander let. Husk også, at andre spillere markerer. Derfor skal du miste livspoint fra en andens våben, selvom det kun snitter dig.

Søgereglen

Hvis du finder et lig eller en bevidstløs person, kan du søge vedkommende. Når du søger en person, rollespiller du på, at du leder efter gemte sager på personen. Det tager 30 sekunder at gennem søge en person.

Magi

Selvom du ikke selv kan kaste magi, kommer du helt sikkert til at opleve andre gøre det, når du spiller med i Valbyparken.

Generelle regler om det at bruge magi:

Magi aktiveres i disse regler af ord, håndtegn og/eller særlige genstande. Omkring dette gælder nogle simple regler for alle magibrugere. Bemærk at magibrugere også kaldes kastere.

Først og fremmest kan et ord eller en handling (f.eks. et slag) aldrig bruges til at aktivere mere end en effekt ad gangen. Du kan altså ikke inkludere et ord i din troldmandsrite, som også aktiverer en magisk genstand. Dette gælder også effekterne i krigersystemet og gifte.

Mister du livspoint, mens du er i gang med at kaste en besværgelse, bliver du afbrudt. Du bruger ikke mana (eller hvad man nu ellers bruger til at kaste magi), da besværgelsen mislykkes, men det betyder at du skal starte forfra. Bemærk dog at udøde magibrugere og få andre ikke afbrydes på denne måde.

Hvis en besværgelse kræver en gokkel, f.eks. besværgelsen Søvn, der kræver at du kaster en håndfuld mel på dit offer, er det ikke tilladt at blande andre ting i denne gokkel. Du må altså ikke blande ris i dit mel, eller smøre det på en pil, for at få det til at flyve længere. Alle goklerne er valgt, fordi de opfører sig på en bestemt måde, og det skal de blive ved med.

Troldmænd bruger håndtegn til deres formularer, præster og paladiner bruger deres hellige symboler og andre typer magibrugere kaster deres magi på forskellige måder. Fælles for dem alle, er at de skal have en hånd fri, mens de kaster deres besværgelser. Det er denne hånd de laver de fleste af deres håndtegn med, holder deres symbol eller fokus, eller hvad man nu kan forestille sig.

Riter skal siges højt og tydeligt. Med højt og tydeligt menes der, at folk omkring dig ikke skal være i tvivl om hvorvidt du er i gang med en rite. Tal så højt og tydeligt, som hvis du var ved at bestille en burger, et sted hvor der er meget larm.

Du kan kun kaste en besværgelse ad gangen. En besværgelse skal være udført, før du kan kaste en ny.

Besværgelser, du bør kende

Nogle besværgelser bruges i kamp, og er derfor tit svære at forklare i situationen. Her er derfor en liste over, hvad du skal gøre, hvis de bliver kastet på dig. Hvis du er kaster og skal kaste besværgelsen, er der en uddybning i Besværgelseslisten.

Lysbesværgelser

Hvis nogen holder et knæklys op over hovedet, påvirker magien alle, som kan se knæklyset. Bemærk at lysbesværgelser **ikke** er det samme som præste- & "god" magi. Det skal tolkes som "besværgelser af lys" og ikke "lyse besværgelser"

Blå: Massecharmere. Du kan ikke skade personen med knæklyset.

Grøn: Massefred. Du mister lysten til at kæmpe, og kan ikke bruge nogle af dine evner mod andre folk.

Rød: Massefrygt. Du skal flygte, som var du påvirket af besværgelsen Frygt fra personen med knæklyset.

Besværgelser

Der findes mange besværgelser i Valbyparken, men når en magiker kaster en form for magi på dig, forklarer vedkommende også altid, hvad besværgelsen gør. Undtagelsen for denne regel er, når der kastes magi i en kampsituation, for så kan det være svært for kasteren at stoppe op og forklare, hvad hendes besværgelse gjorde. Derfor er det vigtigt, at alle kender følgende besværgelser og ved hvad der sker, hvis de bliver ramt af dem.

Destruktion

Effekt: Hvis nogen kaster denne besværgelse og peger på dig, [dør](#) du med det samme, og kan kun genoplives med stærk magi.

Vær opmærksom på, at Modstå Magi og Afværge ikke virker mod Destruktion.

Dødsvind

Effekt: Hvis du bliver ramt af kakaopulveret, mister du alle dine livspoint, og tæller som hvis du var blevet [hugget ned](#).

Flammehav

Effekt: Hvis du bliver ramt af de røde ris, mister du 10 livspoint.

Frygt

Effekt: Du bliver grebet af frygt og flygter, indtil du ikke kan se kasteren mere. Herefter vil du ikke nærme dig kasteren i to minutter.

Bemærk: Der er visse evner, som gør en immun over for denne besværgelse.

Varighed: 2 minutter

Forkrøble

Effekt: Kasteren vælger en kropsdel, højre arm, venstre arm, højre ben eller venstre ben, på dig. Den valgte kropsdel bliver ubrugelig.

Varighed: 2 minutter

Ildkugle

Effekt: Hvis du rammes af Ildkuglen, mister du 5 livspoint. En Ildkugle kan ikke pareres med et skjold eller et sværd; du mister stadig livspoint.

Jordskælv

Effekt: Alle, der hører kasteren råbe "Jordskælv", skal vælte om på jorden og kan ikke rejse sig igen i 10 sekunder.

Kommando

Effekt: Der er to versioner af denne besværgelse:

- 1) **Klap** – Du skal blive ved med at klappe med to hænder i 30 sekunder.
- 2) **Knæl** – Du skal knæle og må ikke rejse dig i 30 sekunder.

Varighed: 30 sekunder

Kuglelyn

Effekt: Du mister 3 livspoint.

Livsdræn

Effekt: Du mister alle dine livspoint og tæller som var du [hugget ned](#)

Afstand: Berøring

Smerte

Effekt: Du vrider dig i smerte på jorden, og kan ikke foretage dig noget.

Bemærk: Der er visse evner, som gør en immun over for denne besværgelse.

Varighed: 30 sekunder

Stå

Effekt: Hvis du bliver ramt af risene, kan du ikke bevæge dine ben, men kan godt blive båret væk.

Varighed: 2 minutter

Søvn

Effekt: Hvis du bliver ramt af melet, falder du i søvn i to minutter. Du kan kun vækkes, hvis du mister livspoint.

Varighed: 2 minutter

Vindstød

Effekt: Du bliver kastet fem meter direkte væk fra kasteren og skal lægge dig ned.