

Regelsæt for Dunkelskoven (SOAK)

Velkommen til Dunkelskoven, en verden hvor mystiske væsner og gammel trolddom sender helte ud på store eventyr.

Her følger regelsættet der fortæller dig som spiller, hvilke regler vi har til scenarierne, og hvilke ting du skal være opmærksom på.

Den vigtigste regel vi har, hedder ” Øjne og Ører!”

Når en voksen, eller holdleder råber ”ØJNE OG ØRER!”, skal alle stoppe hvad end de har gang i, og kigge på den der råber, da de har noget vigtigt at sige.

Når en voksen snakker skal man holde sit våben i ro og lytte. Hvis man alligevel går og leger imens en voksen snakker, kommer der nogen og tager dit våben fra dig indtil beskeden er færdig.

Lytter man ikke til hvad de voksne siger, bliver man sendt hjem. Det samme gælder for dem der med vilje snyder. Normalt giver spilledeerne rigeligt med advarsler før man pænt får at vide at man skal forlade spillet, og at man ikke er velkommen igen, men deres tålmodighed er begrænset.

Off-game/Ude af spil

Har man brug for en pause, eller skal man stille et spørgsmål til en spilleleder, skal man tage sin hånd og lægge fladt på sit hoved. Så kan alle se at man ikke er med i spillet.

Til de voksne:

Alle spillere og hjælpere gør det frivilligt, vi er ikke lærere eller pædagoger, vi er rollespils arrangører. Det er vigtigt at huske. Vi er altid åbne for kommunikation, og børn så vel som voksne er velkomne til at stille spørgsmål, og vi bestræber os til det yderste for at give jeres børn en hyggelig og imødekommende oplevelse. Rollespil er en hobby hvor der så vidt muligt skal være plads til alle, uanset hvor man kommer fra, hvem man er, og hvad man har med sig i bagagen.

Hvis man som forældre gerne vil med og se hvordan vi gør det, eller endda spille lidt med er i mere end velkomne.

Tyveri:

Det er kun tilladt at stjæle ting som er med i spillet. Det vil sige spændeskiver, der er vores repræsentation for penge, dokumenter lavet til spillet, eller genstande der har en seddel tilknyttet der forklarer om genstandens evner. Stjæler man folks personlige ting er det øjeblikkelig bortvisningsgrund. Har man taget noget man er i tvivl om er med i spillet, så spørg personen.

Liv og død:

Alle spillere starter spil med 2 Kropspoint (eller KP som de kaldes i daglig tale). Disse viser hvor meget liv du har, og hvor meget skade du kan tage.

Når du rammes med en pil eller et sværd, eller måske endda magi, tager du skade. Når du så når 0 KP skal du lægge dig ned (eller hvis det er for vådt, så bare sætte dig på hug med dine våben over hovedet)

Når kampen omkring dig er slut, kan du rejse dig og humpe hjem til din borg/base, hvor der nok er nogen der kan helbrede dine sår.

Det er tilladt at bruge en hvilken som helst sammensætning af våben du har lyst til, og hvilken som helst rustning du har lyst til at tage med, dog er der nogle retningslinjer som skal følges.

- Skjolde må ikke spændes fast til armene
- Kastevåben må ikke have en fast kerne
- Al rustning skal godkendes af en spilleleder, som fortæller dig hvor meget ekstra KP den giver
- Er et våben i dårlig stand, eller potentielt farligt for andre spillere, vil det blive bandlyst og må ikke bruges til spil. Det er ikke op til diskussion.
- Du må ikke slå igennem. Slår du for hårdt med dine våben vil du blive advaret om at du skal slå blødere. Fortsætter du med at slå igennem bliver du sendt hjem.

Før vi går i gang med at spille sker der nogle ting på dagen. Nye spillere bliver skrevet ind, alle bliver undervist i dagens nye evner, og spørgsmål bliver besvaret. Er man i tvivl kan man altid gå til en holdleder eller spilleleder og spørge.

Nu da de overordnede regler er fortalt, kan vi se på at bygge din karakter!

Roller:

I Dunkelskoven bruger vi et Level/niveau system, som betyder at jo mere du har spillet ude hos os, jo sejere bliver du! Rangordenen går således, Eventyrer (Level 1), Helte (Level 2), Legender (Level 3).

Har man spillet Første uge, er man en Eventyrer. Har man spillet i Første OG Anden uge, er man en Helt.

Der kan ske magiske og specielle ting under spillet, der kan gøre dig til en Legende, hvis evner er på højde med en Holdleders!

Men lad os se på at skabe din Eventyrer.

Først skal du vælge hvilken race du vil spille. Dette giver dig nogen fordele, og deler dig ind i de fire hold vi har.

Mennesker:

Disse væsner er som du normalt er til hverdag, et helt almindeligt menneske. De er dog ikke uden specielle evner i Dunkelskoven. De starter dagen med lidt penge på lommen, for at vise at mennesker er snedige og dygtige handelsfolk.

Hvor mange penge du som menneske får udleveret kan ændre sig fra dag til dag, alt efter hvad der sker i historien.

Evne: Starter dagen med en smule penge.

Halvelvere:

Som efterkommere af de første Elvere, minder disse væsner meget om mennesker, men lever omtrent dobbelt så længe. De leder aktivt efter viden og nye måder at forlænge deres levetid, så de kan leve evigt som deres forfædre. De har haft mere tid til at studere og lære, så de er lægekyndige og kan redde folk fra at dø af sår og andre skader.

Når en kamp er slut, eller der ikke er kamp omkring dig længere, kan du give en anden spiller 1 KP tilbage, hvis de ligger og er døde. Brug gerne lidt tid på at rollespille at du lægger en forbindelse eller standser blødninger. Du kan dog kun give dem det ene Krospoint, lige nok til at du kan få dem hjem til sig selv så en Druide kan helbrede dem for deres skrammer.

Evne: Førstehjælp, 1 KP til en død person, men ikke mere end det.

Orker:

De fleste orker har igennem mange generationer kommet deres vrede og krigeriske natur til livs, og lever i fred og fordragelighed, men nogle klaner slås stadig med alt og alle de kan komme til. De lever som regel i stammer, ledt af den største og stærkeste Ork.

Nogen gange kommer de ned fra bjergene og går på togter, røver og plyndrer hvad de nu har lyst til. Nogen gange er de på jagt efter vigtige genstande som deres troldmænd leder dem til. Ingen ved helt hvor de har orkerne, de er uforudsigelige, og kan lige så vel stikke dig ned som hjælpe dig.

Store og stærke, og vant til hårde liv, har gjort at de er svære at slå ihjel.

Evne: +1 Krospoint, så de starter med 3, og ikke 2.

Dyrefolket:

Disse halv væsener der minder mere om dyr end mennesker, og har altid boet i skoven. De vogter over den, og vil sikre at naturens balance bliver opretholdt.

Dyrefolket som lever i skoven idag er efterkommere af de ældste dyrefolk, som levede i tusinder af år. De ældste siges at være som insekter, og der går rygter om at de stadig lever, men sover tungt mens deres yngre race tager sig af skoven.

De er eksperter i at færdes i skoven, og kendere af alle dens smuthuller, hvilket gør at du kan gemme sig uden ret meget besvær. Dette gør de ved at gå tæt på et stort træ, eller ind i en busk og krydser armene over brystkassen med tomme hænder (ingen våben i hænderne!). Dette kan de dog kun gøre hvis der ikke er kamp omkring dem. Når de står sådan er de skjulte, og skal ignoreres.

Evne: Skovskjul.

Evner:

Nu da du har valgt din race, skal du have en rolle eller job.

De giver dig et sæt evner som du lærer hen af ugerne, og bliver stærkere jo mere du spiller.

Soldat: En kriger der igennem træning og våben overvinder enhver fjende på slagmarken.

Tyv: En listig person der tager hvad der ikke er hans, og bruger snilde i stedet for råstyrke for at vinde.

Druide: En helbreder i pagt med naturen, der læger sår, og bruger naturen imod fjenden.

Troldmand: En mester af magi der kan rode med folks hoved, forsage magisk smerte, og kaste med kugler af magi.

Listen herunder viser hvad man får hver dag. Det er ikke muligt at blande rollerne.

Man beholder sine evner fra dag til dag, og er man der begge uger har man både evnerne fra uge 1, og uge 2, indtil de forbedres.

Eksempel: Kasper har spillet en Soldat i uge 1. Han fik om mandagen +1 KP fra sin rolle som Soldat. På mandag i uge 2 bliver den evne så bedre, så han i stedet for +2 KP. Han får ikke yderligere +2 KP oven i den +1 han allerede har, evnen der giver +1KP, bliver bare udskiftet med en der giver +2 i stedet for.

Er du i tvivl om hvordan ting fungerer, spørg en Holdleder.

Alle evner beskrevet her kan bruges 2 gange per kamp, med mindre der står andet i beskrivelsen. Det vil sige at når du har brugt evnen i kamp 2 gange, skal kampen være afsluttet og en ny starte før du kan bruge evnerne igen.

Riter: De magiske evner, lavet af Troldmænd og Druider er ikke stærke nok til at påvirke store monstre og holdledere, men de kan forstærkes med Riter.

En rite er en serie af magiske ord, eller en trylle formular du fremsiger. Den behøver ikke rime, men den skal lyde sej. Det er ikke altid at det virker, nogle monstre kan være immune over for magi, eller magien bliver afværget af en kammerat, men det kan aldrig skade at prøve!

Pege formular: Nogle af de trolddomme du finder her på listen er det der hedder Pege Formularer. Det betyder at du kanalisere din magi igennem en udstrakt hånd eller finger, mod dit mål.

Du må ikke have et våben i hånden når du kaster Pege Formularer. Du må dog gerne holde Magi Bolde, eller holde et våben i den anden hånd.

En udvidet udgave af Pege Formularerne er Masse Formularer, som siger at alle indenfor de spredte arme bliver berørt af formularen du har kastet. Her skal du have begge hænder fri.

Uge 1: Eventyrer

Soldat:

Mandag: +1 Kropspoint

"Din krop er blevet hærdet igennem træning, og kan tage flere slag!"

Tirsdag: Formationskæmper 1 (modstå Stå formularen)

"Når du står i en kampformation med dine venner, kan ingen af jer blive ramt af Stå formularen. En formation kan være en linje af skjolde, eller en cirkel med ryggen til hinanden. En formation skal have mindst 5 deltagere for at tælle.

Torsdag: +1 Skade (2x per kamp)

"Din arm er stærk, og dit sværd svinger hårdere! 2 gange per kamp kan du sige "2 i skade!" og dit næste hug vil så give 2 skade i stedet for 1."

Fredag: Bersærkergang (Kan ikke give ekstra skade, varer i 5 sekunder, 1x per kamp)

"Du kan lade din vrede og styrke skinne igennem, og være immun over for al skade, Smerte, Frygt, og Vanvid. Du kan dog stadig rammes af evner som Stå og Afvæbne. Du skal råbe "BERSÆRKERGANG!" og så højt tælle til 5. Imens du er i denne trance af ødelæggelse kan du ikke give ekstra skade.

Tyv:

Mandag: Søge (Kan tage spilobjekter fra monstre eller døde spillere) (Kan ikke bruges i kamp, eller hvis der er kamp omkring dig)(Afbrydes du i din søgen, skal du starte forfra)

"Du ved hvor folk har de hemmelige lommer, og kan finde skjulte ting på spillere og monstre der er døde i kamp. Dette gøres ved at rollespille at man gennemsøger en person, mens mal tæller til 30. Når det er gjort kan du spørge den døde om deres spilgenstande."

Tirsdag: Afvæbne 1 (tving en modstander til at slippe sit våben, 2x per kamp)

"Hellere hurtig og smart, end stor og dum. Du kan igennem finesse få en fjende til at slippe sit våben, ved at slå på det og sige "Afvæbne 1". Fjenden skal så slippe sit våben, ikke smide, bare slippe. De må dog gerne samle det op når det har ramt jorden.

Torsdag: Lommetyveri (Hold knyttet og tom hånd over en beholder, 15 sekunder)

"At gå i lommerne på folk er en tyvs daglige brød. Hvis du kan stå med en knyttet hånd over en pung eller taske der er i spil, kan du efter 15 sekunder, hviske til dem at de skal give dig alt hvad der er i den pung (Der vel at mærke er i spil), så som penge, ritual papirer, og den slags. Bliver du opdaget inden de 15 sekunder er gået, vil personen vide at du forsøgte at stjæle!

Kan IKKE bruges i kamp."

Fredag: Undvig (2x per kamp)

"En tyv overlever som regel ved ikke at blive ramt. Deres hurtige reflekser kan redde dem fra slag der ellers ville slå dem ihjel. Når du bliver ramt af et våben, kan du råbe "Undvig!" og så tæller slaget ikke. Du kan dog ikke Undvige projektiler (pile, kastevåben og magerbolde) eller magi (Pege formularer og Masse

Formularer)

Druide:

Mandag: Læge sår 2kp (2x per kamp, frit brug udenfor kamp)

"Du forstår at bruge natur magi og urter til at helbrede sår. I kamp kan du helbrede 2 Krospoint på en såret ven (eller fjende?), men kun 2 gange per kamp. Når der ikke er kamp omkring dig kan du frit helbrede folks Krospoint indtil de er fuldt helbrede."

Tirsdag: Stå! (Pegeformular, skal have hånden fri. Varer så længe du kan holde armen strakt og fingeren peget imod offeret. 2x per kamp)

"Du kan få skovens rødder til at komme op og gribe fat i en fjende og få dem til at stå fast. De skal stå der lige så længe du kan holde din arm oppe. Det er selvfølgelig forbudt at støtte armen, eller lade folk hjælpe dig med at holde din arm oppe, og den skal være strakt."

Torsdag: Mod (modvirker frygt, 2x per kamp)

"Du finder modet i dine venners hjerte og bringer det frem til overfladen igen, når mørke kræfter har kastet Frygt på dem. Du peger på dem og råber "Mod!", så kan de igen vende tilbage til kampen. Du kan kun gøre det 2 gange per kamp."

Fredag: Vindpust (Pegeformular, skubber 1 person 5 meter tilbage, 2x per kamp)

"Du trækker vindene til dig og skubber den du peger på tilbage. Du skal bare pege på dem og højt sige "VINDPUST!". Bliver man ramt af vindpust vælter man, med mindre vejret er dårligt "

Troldmand:

Mandag: Manabold/Ildkugle/Isbold/Skyggekegule (giver 2 i skade.)

"Du former en kugle af dit foretrukne element og kaster den imod din fjende. Denne kugle giver 2 i skade til den der rammes, ven eller fjende.

Du får ved dagens start som troldmand udleveret 2 magibolde, i form af plastic bolde til denne evne. Husk at aflevere dem når dagen er slut.

Det er ikke tilladt at samle andre Troldmænds magikugler op, du må kun kaste dine egne. Du må ikke slå med dem, kun kaste. Du må dog gerne samle dem op og kaste dem igen."

Tirsdag: Afværg Magi (afværger 1 magi kastet imod dig, 2x per kamp)

"Din forståelse af andre klassers besværgelser gør at du kan stoppe dem fra at ramme dig, eller en af dine kammerater, hvis du er hurtig nok. Du stiller dig i vejen for den magi der bliver kastet, det øjeblik den bliver kastet og siger "Afværg magi!", (lav gerne en sej håndbevægelse!) magien rammer derved ikke nogen."

Torsdag: Frygt (Pege formular, 15 sekunder, eller indtil offeret ikke kan se dig mere, 2x per kamp)

"Du skaber en frygt i sindet på din fjende og de kan ikke gøre andet end at flygte fra dig i 15 sekunder, eller indtil de ikke længere kan se dig. Så længe kampen de deltog i stadig er i gang, kan de ikke vende tilbage til den, af frygt for at se dig igen.

Dog kan de vende tilbage til kampen hvis en Druide har genoprettet deres Mod."

Fredag: Smerte (Pegeformular, 10 sekunder, 2x per kamp)

"Du tænder en ild i din fjende, og får dem til at opleve frygtelig smerte! Du peger på dit offer og siger "Smerte!", og skal blive ved med at pege på ham. Du kan dog kun gøre dette i 10 sekunder. Dit offer skal lægge sig på jorden, eller knæle ned og vride sig i smerte.

Uge 2: Helte

I uge 2 bliver mange af evnerne forbedret, og nogle gange får man en ny evne. Hvis du er i tvivl, så spørg din holdleder, eller en spilleleder.

Soldat:

Mandag: +2 Krospoint, i stedet for +1.

Tirsdag: Formationskæmper 2 (modvirker Frygt, Stå, Rodnet, og Vanvid) Husk at når i stiller jer i formation, så råb "Formations kæmper 2!" og gør dem du står i formation med opmærksomme på at de er immune overfor Frygt, Stå og Vanvid.

Torsdag: +2 skade (2x per kamp), i stedet for +1. Sig: "3 i skade!" når du rammer.

Fredag: Blodrus (10 sekunder, immun overfor al skade og smerte, ligesom Bersærker gang, bare i 10 sekunder i stedet for 5) 1x per kamp.

Tyv:

Mandag: Søge 2 (Kan finde ekstra genstande på skurke og monstre) (Virker nu i kamp)

Tirsdag: Afvæbne 2 (tvinger folk til at smide deres våben fra sig, i stedet for blot at slippe det) (2x per kamp)

Torsdag: Lommetyveri 2 (Knyttet hånd på beholder i 10 sekunder) (Virker IKKE i kamp)

Fredag: Undvige 2 (Kan nu også Undvige projektiler (pile, kastevåben) og magerbolde)

Druide:

Mandag: Helbredelse 4 Krospoint, i stedet for 2. (2x per kamp, frit brug udenfor kamp)

Tirsdag: Rodnet (Pegeformular, holder 1 person i 30 sekunder, uden at du behøver at pege på dem, erstatter Stå) (2x per kamp)

Torsdag: Jernvilje (Modvirker Smerte, kastet af Troldmænd, erstatter IKKE Mod) (2x per kamp)

Fredag: Stormstød (Spredte arme, frie hænder, alle indenfor armene kastes tilbage 5 meter) 1x per kamp

Troldmand:

Mandag: Ekstra Manabold. Du får nu to udleveret ved spilstart.

Tirsdag: Værn (Erstatter IKKE Afværg Magi, Husk eget Mel/Havregryn) (2x per kamp)

"Du skaber en magisk væg ved at tegne en cirkel med mel eller havregryn, og lægger hænderne på det. Så længe du holder hænderne på det tæller det som en ubrydelig mur. Man kan ikke kaste magi ind i værnet, heller ikke ud, og pile og andre våben kan ikke nå igennem."

Torsdag: Vanvid (Offeret ser alle omkring dem som fjender, 30 sekunder, offeret tæller selv, Erstatter IKKE Frygt) (2x per kamp)

"Du forvirrer en fjendes sind til at tro at alle omkring ham er fjendtlige imod ham/hende. Om de vil slås eller flygte fra faren må de helt selv om. Offeret skal selv tælle til 30 når de er blevet ramt. Du peger på dit offer og siger "Vanvid!

Fredag: Kvæle (Pege formular, fri hånd, Erstatter IKKE Smerte) 1x per kamp, kan bruges uden for kamp.

"Dit offer kvæles af en usynlig hånd, og kan intet foretage sig. Peger du på dem i 30 sekunder dør personen af luftmangel, uanset hvor mange Krospoint de har. Slippes de før dette besvimer de bare og er bevidstløse i 5 minutter. De kan dog vækkes af venner, eller hvis man angriber dem. Hvis de er bevidstløse kan de Søges som om de var døde."

Legender

Kun med stærk magi, ofre, magiske genstande, eller pagter med mystiske væsner kan man opnå niveauet Legende. Det er ikke nemt, og kun få har opnået det. Deres evner overstiger mange af de andre evner der findes, og de er på niveau med en Holdleder i styrke.

Soldat:

Mandag: +4 Krospoint, i stedet for +2.

Tirsdag: Formations Kæmper 3 (Immunitet over for Frygt, Stå, Rodnet, Vanvid, og alle i formationen får +1 Krospoint)

Torsdag: +3 skade 2x per kamp "4 i skade!"

Fredag: Legender lever evigt! (3x per dag)

"Du råber højt "LEGENDER LEVER EVIGT!" og alle du står i formation med får fuld kropspoint, hvis de har mistet noget."

Tyv:

Mandag: Søge 3 (Finde ekstremt sjældne genstande på skurke og monstre)

Tirsdag: Paralyse. (Håndvåben kan paralisere en fjende, erstatter IKKE Afvæbne 2) (2x per kamp)

"Dit våben ved hvor det skal bide så det for alvor gør ondt. Ved at svinge dit våben og ramme, kan du sige "Paralyse!" og den ramte bliver nu helt paralyseret i 30 sekunder. De tæller selv til 30, men kan ikke røre sig. De kan dog stadig slås ihjel, og kan Søgges som om de var døde.

Torsdag: Charmer person (Halv time, kan ikke bruges på den samme person to gange på en dag, virker IKKE i kamp)

"Din evner for at slippe ud af kamp og problemer er nu så legendariske at du kan smigre dig ind på hvem som helst. Du siger til en person, "Charmer person" og de er nu din bedste ven i en halv time. Pas på ikke at misbruge din nye vens tillid. Venner finder sig kun i så meget. "

Fredag: Usynlighed (krydsede arme over brystet, kan bevæge sig frit, Må gerne bære våben i hænderne) 3x per dag.

"Du stjæler skyggerne omkring dig, og vikler dem om din krop og gør dig selv usynlig. Du kan frit bevæge dig når du er usynlig, men holder du ikke længere begge arme krydsede over dit bryst er du ikke længere usynlig."

Druide:

Mandag: Genopstandelse (Fuldt Krospoint helbredelse, 2x per kamp, frit brug imellem kampe)

Tirsdag: Masse Rodnet (Spredte arme, alle indenfor armene står stille i 30 sekunder, erstatter IKKE Rodnet) (2x per kamp)

Torsdag: Masse Mod (Alle venner der kan hører dig råbe, erstatter IKKE Mod eller Jernvilje) (2x per kamp)

Fredag: Jordskælv (Alle der kan høre dig råbe skal vælte, og blive liggende mens du råber) (3x per dag)

"Du får jorden til at skælve ved lyden af din stemme. Du råber højt "JORDSKÆLV 1, JORDSKÆLV 2, JORDSKÆLV 3..." og så videre indtil du rammer 5. Alle der kan høre dig skal vælte og blive liggende så længe du råber.

Troldmand:

Mandag: 4x Mana bold. Du får nu 4 udleveret ved spilstart.

Tirsdag: Bastion (Erstatter Værn) En udvidet udgave af Værn, der gør den mere effektiv. Når du har tegnet din cirkel, skal du tegne 4 runer omkring den. Når du så lægger hænderne på og siger "Bastion!" aktiveres det magiske skjold, men du behøver nu bare kun at kunne se cirklen. Du behøver ikke have hænderne på det mere. Når du ikke længere kan se skjoldet, eller du er død, stopper cirklen med at virke.

Torsdag: Masse Frygt (Spredte arme, alle indenfor armene flygter i 30 sekunder, erstatter IKKE Frygt eller Vanvid) (2x per kamp) Du kan sprede dine arme og få alle indenfor til at flygte i rædsel. Fungere ligesom normal frygt, dog på en større skala.

Fredag: Destruktion (Pege formular) (3x per dag) Din magt over magien er nu så stor at du kan sprænge folk i luften, uanset hvor store og stærke de er. Du peger på dit offer og råber "DESTRUKTION!" og de falder døde om.

Og med de ord håber vi alle at se jer ude i skoven. Som altid, hvis du er i tvivl om noget, så spørg.

Brimir