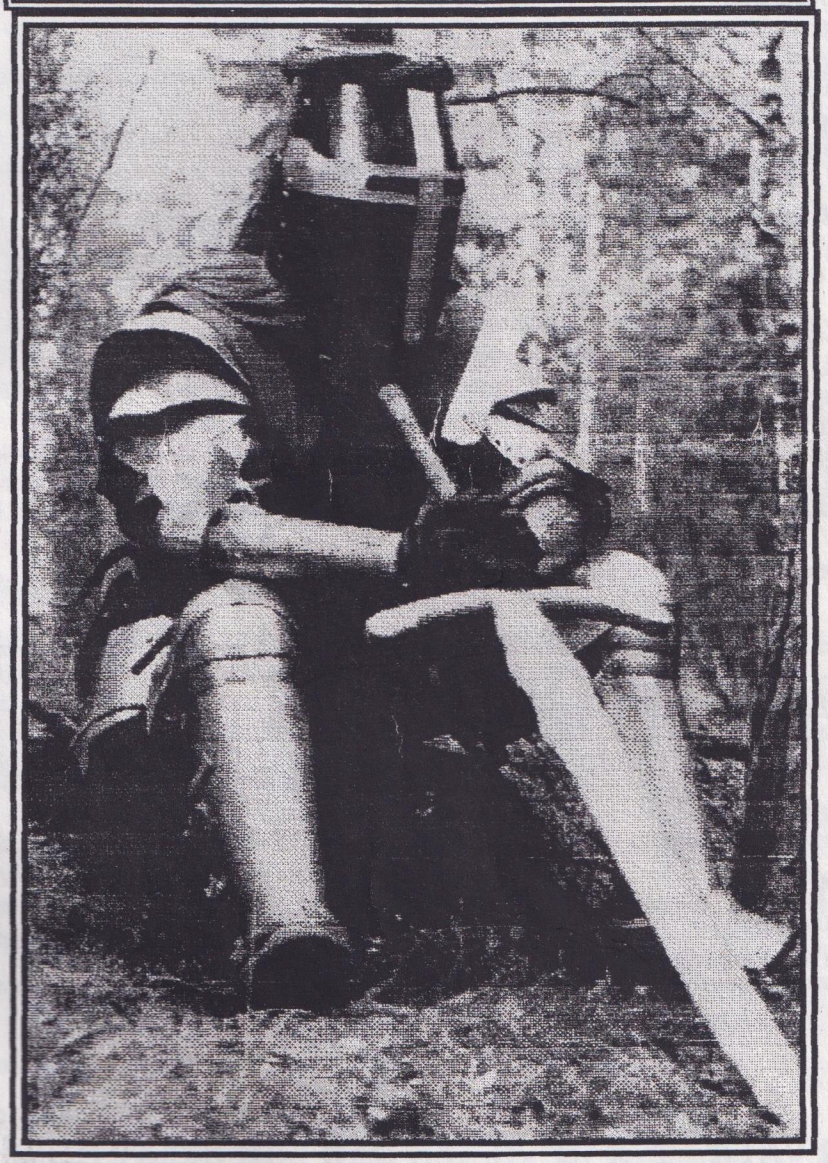
Maj 95

MÖRK GRYNING 2

REGELUTSKICK



RAVENS WING

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Framsida	s. 1
Innehållsförteckn.	s. 2
Förord	s. 3
"Live" omr.	s. 3
Allm. områdeskännedom	s. 3
Ta med	s. 3
Transporter	s. 4
Komunal transport	s. 4
Eget fordon	s. 4
"Livets" start ocg avslut.	s. 4-5
Pressentation av "live"	s. 5
"Live" mentalitet	s. 5-7
Regel-intro.	s. 7
Färdigheter	s. 7-8
Kar. utveckling ocg tålighet.	s.9-10
Karaktär och strid	s. 10-11
Ras kroppspoång.	s. 11
Strid	s. 12
Nocka, snitta och avrättning	s. 13
Lathund för skador	s. 14
Rollkar. och döden	s. 15-16
Magi	s.16-17
Grundmagi	s. 17
Bokmagi	s. 18-19
Stridsmagi	s. 19
Symbolism	s. 19-21
Själsmagi	s. 21
Ex. på besvärjelser	s. 21-23
Valuta	s. 23-24
Fribrev	s. 25

ADRESSER ATT MINNAS

Regler/ Herke	Intriger	Morill
Markus Ollikainen	Robert/Johan Wilhelmsson	Alexander Ghetu
Myrmalmsringen 133	Flugsnapparv. 12	Myggdalsv. 90
136 65 Haninge	138 37 Älta	135 47 Tyresö
T. 08-7452418	**T. 08-7732688**	T. 08-7426381
Mb. 070-7958616	**(Kvällar 18:00-)**	
(Avser live området)		

NI ÄR VÄLKOMNA UT VILKEN DAG SOM HELST F.O.M. MÅNDAGEN 22 MAJ.

FÖRORD.

Regelutskicket som du nu håller i din hand beskriver dom förutsättningar som kommar att vara för att vi skall kunna spela MgII. Du bör läs igenom detta minst en gång. Du kommer märka att systemet som vi valt att tillämpa inte riktigt är som det brukar vara, snarare lite krongligare men detta har en naturlig förklaring. Reglerna är sk. Kampanjanpassade vilket innebär att din karaktär kommer att kunna utvecklas och bli bättre om den återkommer på nästa Mg "live".

Din rollbekräftelse som du får tillsammans med detta häfte talar om vad du har för stridspoäng (Tålighet i träffar i strd) och dinna tilldelade färdigheter och egenskaper. På MgII så kan man inte varken snitta eller nocka utan denna egenskap. Allting som har med din karaktär att göra vad det bekräftar regel anpassning är i och med det redan klart, det enda som återstår är att du genom att läsa detta häfta få förståelse för systemet och var i alla led din karaktär står.
Intigerna kommer gruppkontakt personen r att få som denna skall meddela till övriga gruppen. Det kan hända att vi valt att enskild person får intrig också och då följer det med intig till denna. (Mycket ovanligt).

Till detta regelutskick så finns det längst bak ett sk. fribrev som ni skall fylla i och medtaga. Denna lapp är ren formalitet och innebär att ni deltar på MgII på egen fri vilja och under eget ansvar, den innebär också undertecknande för att ni spelar MgII enligt angivna regler och dirrektiv. Denna lapp är mycket viktig för det är på denna som ni kvitterar ut era "live" mynt, matpoletter samt bekräftar ert deltagande. Han den tillgänglig när vi synes på torsdagen.

"LIVE" OMRÅDET

Vi har funnit det idealiska området för MgII och det i en trollskog intill Mälaren. Ett naturskönt landskap av tätskog och öppna gläntor. Runtomkring så finns det gamla fornlämningar som höjer effekten men även högre ansvar för oss. Vi skall vara rädda om detta område så vi kan hyra det igen. Tyvär så sprack våra planer om att det skulle ligga söder om Stockholm utan det blev raka motsatsen, Norr om Stockholm närmare förorten Bro. Komunikationen till området är dock inget problem om du väljer att åka komunalt. Vi har ordnat med förbokade bussa. (Eget fordon går också utmärkt.) Vi kommer att har personal ute på området f.o.m. Söndag kväll för uppbyggnad av herke. så det ni som vill komma ut tidigare är välkomna.

ALLM. OMRÅDESKÄNNEDOM

Till vår stora sorg så finns det en kraftig elledning dragen strax intill en parkeringsplats. Denna önskar vi att ni rent av ignorerar när "livet" väl drar igång. Det finns ingen el eller utdraget vatten. Detta medför att ni bör minst ha med er vatten för eget bruk (c:a 4 liter/ person). Vid värdshuset så kommer det att finnas ekfat (150 L) med vatten och om alla tar med sig vatten från början så kan det räcka iallafall en bit. Mobiltelefon kommer att finnas i värdhuset men är endast till för nödsamtal. Detta för att batteriet är inte obegränsat.

Från avstigningsplatsen med buss så väntas en promenad på c:a 2 km. (grusväg) och för att underlätta detta så skall vi försöka ordna med släp för packningen.
Eldning kommer bara att vara tillåtet på stranden borta vid sjön (enligt dirrektiv från godsägaren) om det blir som vi planerat så kommer vi även att anordna grillmöjligheter vid byn Herke.

TA MED

Tänk på att ta med eget vatten.

Egen matutrustning i form av BESTICK, MUGG, TALRIK och disk utrutning.
I värdshuset så har vi en uppsättning på 40 av varje. Detta kommer inte att räcka till.

Diskning kommer att ske vid sjön vilket kräver en promenad och diskutrustning, glöm inte en handduk.

Varje grupp ansvarar för att det är städat i lägrerna så ta med en extra plastsäck.

KOMUNALT TILL OMRÅDET.

TORSDAG 25 MAJ.

Möte sker vid Kungsängens busshållplats kl. 12:00

-Pendeltåg till Kungsängen
- **Bokad buss avgår 13:00 från Kungsängen till Låst kyrkvägen (Ta denna)**
- **Bokad buss avgår 14:00 från Kungsängen till Låst kyrkvägen**
- Reguljär buss 556 avgår 17:30 från Kungsängen. (Kostar egna pengar)
- Vid avstigning så titta tillbaka efter markerade skyltar som det står "MgII och en riktningspil".

SÖNDAGEN 28 MAJ.

- Reguljär buss 556 passerar 10:55 Låst kyrkvägen till Kungsängen. (Kostar egna pengar)
- **Bokad buss avgår 16:00 till Kunsvägen.**
- **Bokad buss avgår 17:00 till Kungsängen.**
- Reguljär buss 556 passerar 18:40 Låst kyrkvägen till Kungsängen. (Kostar egna pengar)

MED EGET FORDON

Från Stockholm eller Bro.

- **Väg E 18 norr om Stockholm mot Oslo.**
- Äk tills ni ser avfarts kylt till Bro.
- **I Bro centrum svänger ni till vänster vid en skylt där det står Lindormsnäs.**
  (Är du osäker så kan du bara följa buss 556 rutten.)
- **Vid rondellen så svängen ni höger, forfarande mot Lindormsnäs.**
  Du kommer att passera Bro kyrka bl.a.
- **När du kommer till Lossa kyrka så sväng in på grusvägen till höger.**
  (Därifrån så kommer det vara markerat.)
  Du kommer bl.a. passera en skola...
- Vid en T-korsning så svänger ni höger.
- Håll sedan på denna väg tills ni kommer till en P-plats.
  VÄLKOMMEN TILL MG II "LIVE"PLATS.

Första P-platsen kommer att vara Allm. parkeringsplats för fordon.
- Åk vidare till nästa P-plats där kommer det att finnas;
AVPRICKNINGSBÅS OCH AVLASTNINGS MÖJLIGHETER.
Här kommer även utrycknings fordon att stå.

START OCH AVSLUTNING

Torsdag	:	18:00 Väntas ALLA ha "live" kläder på sig
		20:00 Öppnar värdshuset med middag som serveras. (Köttsoppa)
Fredag	:	10:00-12:00 Serveras frukost i värdshuset.
		16:00-18:00 Serveras sen lunch.
		20:00-23:00 Serveras middag.
Lördag	:	10:00-12:00 Servaras frukost.
		16:00-18:00 Serveras sen lunch.
		20:00-23:00 Serveras Middag.

Söndag	:	10:00-12:00 Serveras frukost. Avslut sker på initiativ. Avstädning av området och lägerplatser. 16:00 och 17:00 Busstransport till Kungsängen.

KORT PRESENTATION AV "LIVE"

LITE KORT OM ROLL PLAYING LIVE (RPL)

Eller som vi kallar "live". Begreppet kommer ursprungligen från rollspelandet där man med hjälp av penna och papper skapade olika rollkaraktärer och genom denna upplevde olika äventyr. Man identifierade sig med huvudpersonen precis som i en bok. Men nu kunde man påverka karaktärens händelser och därmed också historiens slut.

RPL ELLER "LIVE" bygger på samma grund som rollspelen med den skillnaden att den skapade rollkaraktären spelas av dig själv och där du upplever känslan av att befinna dig mitt i ett äventyr. RPL kan man jämföra med teater fast utan skrivna repliker senkulliser och förutbestämt slut. Historien är skriven och ingredienserna finns, men det är upp till dig vad du vill göra av det och framför allt **HUR**? Slutet på äventyret måste du skapa själv.

"LIVE" MENTALITET

För att ett RPL skall flyta och att **ALLA** ska få så mycket valuta som möjligt under den tid då ett "live" pågår så är det jätte viktigt att man respekterar och är observant på följande:

VETT OCH ETIKETT

INTRIGER och **FÖRAKT** som uppstår under ett "live" är naturligt och ska glömmas då det sedan slutat. Alla har roller dom spelar därav olika personligheter, uppfattningar och åsikter, detta medför olika synsätt och beteenden.

SLAGSMÅL d.v.s. fysisk kontakt (handgemäng), är totalförbjudet då vissa kan misstolka detta och blanda sig i med mycket otrevliga följder. Uppstår slagsmål så ska det endast **"OBSERVERAS"** ur karaktärens synvinkel ty det kan ingå i "livet" men då med arrangör i närheten. Den som startar bråk och är **överdrivet** provokativ gallras snabbt bort och kommer Framöver att inte vilja vara med på kommande "live".

STÖLDER av personliga ägodelar är en av de saker som kan förstöra ett "live" mest, och vålla stora problem för den utsatte. All "live" rekvisita som förvaras i lägret ska finnas tillgänglig så att man lätt hittar det, så slipper det bli onödigt rotande. Upphittade saker lämnas **ALLTID** omedelbart till arrangör, medans rekvisitan återlämnas till arrangör när "livet" är slut.

"TILL ER SOM SNOR - NI HAR INGET HÄR ATT GÖRA"

INLEVELSE är en förutsättning för att "livet" ska bli lyckat. Förbered din roll väl inför "livet", skapa minnen, tidigare äventyr du kan berätta om, troféer, smycken etc. Alldagliga ämnen som: Hur gick det för Hammarby? Hur var bion? för att bara ta några exempel förstör stämningen för alla som är runtomkring. Ta det då hellre då ni kommit hem eller styr om ämnet så det blir mer miljöanpassat ex. Hur gick det för Hammarborna i stenkross förra veckan? Hur var hallucinationerna av himmelsvampen?

P.S. Även detta bör undvikas, ni är en del av stämningen för andra. D.S.

DRYCKER är ett omdiskuterat ämne, alkoholhaltiga drycker får medtagas och konsumeras, men då under eget ansvar. Vilket innebär att det inte skall påverkar spelandet i sådan utsträckning att det förstör för andra och omgivningen. Det första som försvinner med spriten är omdömet och därmed ökar även risken för olyckor. Om du under "livet" spelar full eller drogpåverkad så glöm inte att det då även påverkar stridssårbarheten. Att spela packad är en mycket tung effekt för dom som råkar komma förbi, om det spelas på ett glatt och positivt sätt medans det är otrevligt och avsmakande om det spelas aggressivt och provocerande.

Till er som undrar...Vi kommer att servera cider och svag mjöd i värdshuset till dom som är under 18 år. Minns det att "live" är ingen sk. "frizon" för att dricka sig packad och redlös, utan "live" skall vara ett och äventyr där rollspelandet och gemenskapen har den största betydelsen.

"DET ÄR STRÄNGT FÖRBJUDET ATT SLÅSS ONYKTER"!(PACKAD)

FACKLOR/LYKTOR innebär alltid en **BRANDRISK.** I omedelbar närhet där en lykta eller fackla brinner får det inte ske någon strid. Någon som bär detta ska heller aldrig attackeras eller skjutas på, dessa får heller inte delta i strid om sådan skulle uppstå. Denna får helt enkelt "lysa upp" föreställningen. Brinnande saker får *ALDRIG* viftas med, inte heller användas som vapen, inte ens som hot.

ELDNING är enligt dirrektiv från godsägaren endast tillåtet vid sjökanterna vilket vi blir tvugna att respektera. Detta får ske om brasan är säker. D.v.s. brasan skall ha något skydd runt om i form av stenar så inte elden kan sprida sig, En rekommendation är en avkapad tunna nergrävd i marken. (Om man kan skaffa en sådan !?) Inget brännbart får hänga över aktiv eld. En hink (10L) eller liknande måste finnas i anknytning till elden **fylld med vatten .** Utan denna är eldning TOTALFÖRBJUDEN. En eldvakt skall alltid finnas då eldning sker. Brasan får heller inte vara större än formatet av ett bildäcks innediameter. För större brasor så tala med arrangörerna. För matlagning till mindre grupper (Hör och häpna) så rekommenderar vi stormkök el. liknande anordning. Orsaken är att det är enkelt att laga mat i dessa, brandsäkert och så går det snabbt. Man kan faktiskt laga mat lite avsides och när man är klar plocka bort utrustningen. Det värsta som finns under ett "live" är att gå hungrig. Det finns så mycket annat att göra än att bara laga mat... Man kanske missar lite av stämningen men den kommer snabbt tillbaka när man är nöjd, mätt och belåten. Mörk gryning II är ett stämnings "live" och inte ett koncentrerat "matlagnings live".

"ELDNING UTAN ELDSKYDD, ELDVAKT OCH HINK MED VATTEN ÄR FÖRBJUDET"

DJUR av olika slag ska alltid bemötas med största respekt d.v.s. **ALDRIG** slåss i närheten av ett djur. Ryttare på häst får *INTE* attackeras, strid runtomkring får **INTE** heller ske då hästen kan bli vild och börja sparka omkring sig. Detta kan få väldigt tråkiga följder. Vid synen av fotgängare med ledig hund ska **"ALLA"** strider upphöra tills det att hunden är kopplad och om möjligt (helst) bortom synhåll.

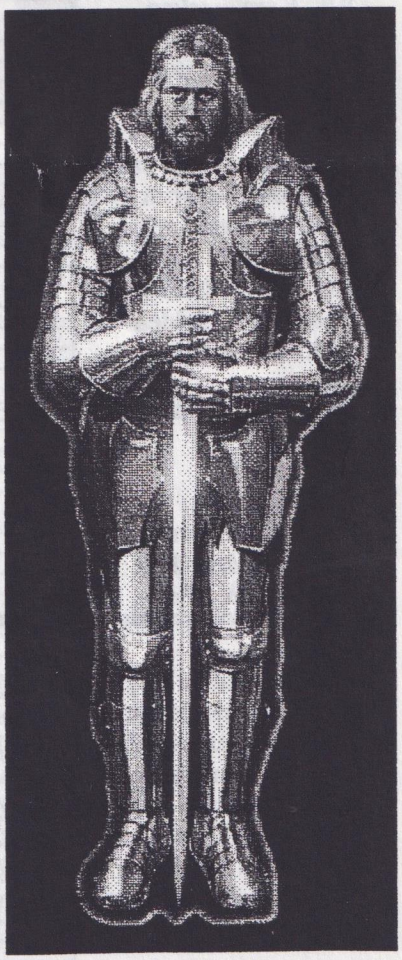
"INTE BARA FÖR DERAS SÄKERHET, UTAN FÖR VÅRAN OCKSÅ"

FOTFOLKET d.v.s. "civilister" blir naturligtvis nyfikna då dom får syn på en hop medeltidsklädda fanatiker som smyger omkring i skogen med "boffer-/latex vapen" dragna och kan inte undgå att stanna till och titta på vad som ska ske. Dessa ska ignoreras och behandlas som en del av atmosfären d.v.s. luft. Vid tilltal ska dessa bemötas "varmt" och "vänligt" ty dom har lika stor rätt att vara där som vi. (hört talas om "allemansrätten"?). Enda skillnaden är att dom är fruktansvärt nyfikna på vad vi håller på med. **Förklara artigt på ett positivt sätt vad vi gör så dom får förståelse för det och du kommer samtidigt att känna att du gjort något positivt för verksamheten "live"!.** Glöm då heller inte bort att genom "deras" ökade intresse och positiva medtycke och ett växande accepterande så har vi kanske chansen till ett bredare "liveintresse" och därigenom bättre "liveområden". "Live" är trots allt en verksamhet som riktar sig till alla människokategorier och skall inte diskriminera vid första mötet.

I LÄGRET som sovsäck, plastpåsar, neonryggsäckar etc. ska alltid täckas och kamoufleras då det inte används. Ha med en sliten filt som ni kan ha ovanpå sovsäcken när ni sover eller för att svepa om er då det blir kväll . "Livespelet" förekommer även i ert läger och det blir bättre stämning om ni skulle råka få besök.

RÖKNING av cigarretter är "totalförbjuden" i andras "livares" närhet. Måste du tjuvröka får du springa upp en bit i skogen. Pipa är fullt tillåten liksom tändstickor, baksnus, tuggtobak eller sniffsnus (ej portionssnus). (Jag som skriver detta är rökare... snyft!)

AVSTÄDNING Bland det viktigaste vi deltagare inte får glömma är hur vi lämnar det område vi gästat under evenemanget. För att "Live" överhuvudtaget skall kunna förekomma så krävs det områden att vara på. Dessa försvinner en efter en tack vare urusel efterstädning av lägerplatser. Dom som hyr eller lånar ut området vill ju inte ha tillbaka någon som bara skräpar ner! Det som egentligen är en självklarhet (att städa efter sig) brukar ofta bli något halvdant för att man vill snabbt komma hem. Resultatet blir att "live" får ett dåligt rykte och våra möjligheter till förstklassiga områden minskar.
Det åligger på ALLAS ANSVAR att se till att området ser fräscht och snyggt ut när vi lämnar det. Ni har inte betalat för städhjälp, utan för ett förstklassigt "live". Ett knep för att underlätta denna tunga börda är att ta med sig en tom plastpåse som just är avsedd för sista dagen d.v.s. "städ dagen". Man börjar från sitt läger och då man sedan går till byn eller liknande så plockar man upp det skräp som man finner på vägen, oavsett vems det är. Om alla deltagare gjorde detta så lovar jag er att Vi kommer att vara välkomna tillbaka. På söndagen så kommer beställda bussar att avgå vid 16:00 så det finns tid att kunna städa upp efter oss. Värdshuset och våra tält kommer inte att rivas förrän på måndagen så där kommer vi att kunna träffas och eftersnacka lite om ni känner för det. Lite vishetsord...



LÄMNA PLATSEN I DET SKICK SOM NI SKULLE VILJA FINNA DET I!

SUNTFÖRNUFT Man kan tycka att det finns ju bara en massa förbud så man kan tack vare detta inte göra någonting, men det är inte sant. Det som står ovan är rent sunt förnuft och till för att minska riskerna för olyckor och skador. Hur vi än vänder och vrider på sanningar så spelar vi ett spel i mordern tid där lagar reglerar våran frihet att utöva vårt intresse. Det som står ovan är självklarheter som du inte ens kommer att behöva tänka på då det förhoppningsvis följs automatiskt, bara man använder sunt förnuft.

REGEL INTRO.

Låt oss nu gå in i systemet för hur era karaktärer blivit till och på vilka grunder Mg II kommer att utspelas i. Till en första anblick så förstår jag om det kan vara svårt att förstå vad vi menar med alla konstiga tabeller och numer. Ta din karaktär och jämför med det som du känner igen så kommer du att märka likheterna och till sist även få insikt med hur detta system är uppbyggt och dom olika variationer vi kommer att kunna erbjuda för enskild person.

FÄRDIGHETER

Den roll du har skapat är vad vi vill kalla en unik rollkaraktär då den genom tidigare öden och äventyr blivit vad den är. För att den skall bli så unik som ni vill att den skall vara så kan ni tilldelas egenskaper och kunskaper till karaktären d.v.s. extra fakta som du bör studera in eller färdigheter som den kan utföra. Detta är sådant som din karaktär kan komma att ha användning för under MgII. Självklart så finns det miljoner egenskaper och kunskaper som din karaktär

också borde kunna men för att sätta en gräns så tilldelas bara några få sk. **viktiga**, resten är ju sådant som din karaktär redan vet om eller inte skall kunna (hm...). Dom flesta kunskaperna är teoretiska då det är mest här som det skiljer sig mellan karaktärer. Dom mer praktiska egenskaperna tilldelas för dom som av speciella anledningar har eller är tvungna att kunna dessa enl. vår uppfattning. Vissa kommer inte att tilldelas några egenskaper för där har vi gjort den bedömningen att denna
person inte behöver något extra för att lyckas med sin intrig och rollprestation. Denna är redan bra som den är.

I Mg II så är alla roller viktiga oavsett om man är bonde, krigare eller högadel. Med dessa olika "titlar" och tilldelade egenskaper så blir det möjligt med ett rikt utbud av kunskaper och skickligheter inom vissa områden.

Kunskaper som är sådant som är extra utöver det som står i våra utskick är följande;

NR. TYP.	BESKRIVNING.
1. Alkemi	Gift och Drogkunskap
2. Geografi	Viktiga handelsleder etc.
3. Handelskunskap	Seder och bruk, värdera etc.
4. Helarkunskap	Hela fysisk tillförda skador.
5. Heralki	Fanor och viktiga familjer etc.
6. Historia	Vanliga rikets och legender...
7. Hypnos	Tala med karaktärens inre sidor...
8. Kartkunskap	Kartkännedom, ritningar etc.
9. Läsa/skriva	Ländariska (Svenska), Mörkerspråk etc.
10.Magikunskap	Magiskolorna, utföra magi etc.
11.Matematik	Utföra uträkningar.
12.Religionskunskap	Inriktad kunskap i en viss religion.
13.Samhällskunskap	Speciella förhållanden, relationer, spänningar etc.
14.Seder & bruk (Sveka)	Svekas speciella vanor, mentalitet och åsikter.
15.Själskunskap	Insikt i karaktärens själsliga kaos.
16.Urskrift	Den skrift som fanns längst innan oss...
17.Underrättelsetjänst	Rykande färska uppgifter ang. Morill, Sveka, Herke etc.
18.Undre världen	Viktiga personer, beteenden, tecken etc.
19.Stridsledning	Organisera och leda styrkor i strid.

Handlingsbara egenskaper som man ej kan utan att bli tilldelad dessa är följande;

20.Nocka	Förmåga att få offret att tuppa av.
21.Snitta	Brutalt sätt att avsluta ett offers liv.
22.Självbehärskning	Inte visa rädsla i obekanta situationer. (Ex. möte med en demon...)
23.Motstå smärta	Blockera bort smärtinpulserna vid ex. ett slag.
24.Motstå gifter	Fysiskt motstå en viss typ av drog. Säkert inte alla...

När man tar en titt på ovan angivna egenskaper så tänker man säkert att "fan jag kommer ju inte att kunna ett dugg, när det finns så här många...!" Sanningen är att utskick II innehåller massor av information som din karaktär rent allmänbildat kan känna till om. Dom egenskaper som finns ovan är sk. specialiseringar och extrakunskaper som en viss typ av karaktär bör ha för att just hans roll skall bli speciell i sammanhanget och därmed kunna ge "livet" en extra krydda. Genom dessa egenskaper så blir det möjligt att få en lönnmördare att bli efterfrågad som lönnmördare och en historiker efterfrågad som en historiker. Dessa två karaktärer är ju experter på sina områden.... Att bli tilldelad egenskaper eller ej är inget som man vända sig till oss för att ändra på utan det är fastställt och justerat för att det skall bli en bra ballans i "livet".

KARAKTÄRENS UTVECKLING OCH TÅLIGHET

För att få en så stor skillnad på karaktärer som möjligt så använder vi oss av en tabell som talar om hur mycket din karaktär skall (innan "livet") får veta veta i olika sammanhang, vad den har för speciella egenskaper (permanent) och hur mycket den kommer att tåla (Symboliserad strids skicklighet) om det blir strid.

Tabellen är uppbyggd så att yrkesgrupperna d.v.s. "titlarna" belönas med olika kunskaper och färdigheter beroende på vad för inriktning den har. Tåligheten, figurerade skickligheten i strid påverkas också. Utveckling för värden som kunskap och färdigheter så som ökad tålighet i strid påverkas och belönas beroende på vilken erfarenhetsgrad man ligger på. Detta kallar vi för ERFARENHETS POÄNG (EP). En normal erfaren person inom en yrkes "titel" ligger på Ep. 1, vilket även dom flesta kommer att ha nu till Mg II.

LATHUND ÖVER YRKESTITEL OCH TILLDELADE FÄRDIGHETER.

YRKESNAMN (TITEL)	TITELPOÄNG	EP. 1	EP. 2	EP. 3	EP. 4	EP. 5
Tjuv	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 1	Kp. + 1	Kp. + 1
			18	17	5	17
Jägare	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5
		0		21	8	21
Rövare	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5
					20	
Prisjägare	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 1
		9.18	20	17		
Barbar	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5
					23	
Krigare/Soldat	Kp. + 1	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5
Byvakt	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5
			20			
Stadsvakt	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 1	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5
			9, 20	5		22
Legosoldat	Kp. + 1.5	Kp. + 1	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5
				20		
Livvakt	Kp. + 1.5	Kp. + 1	Kp. + 1	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5
			22	22	20	
Tempelriddare	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 1	Kp. + 0,5
	9.12					
Stridsmunk	Kp. + 1.5	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 1
	9.12	4	1	7	15	24
Lönnmördare	Kp. + 1	Kp. + 1	Kp. + 1	Kp. + 0,5	Kp. + 0,5	Kp. + 1
	20	18	21	22	23	
Ledare/Befäl (Spec.)	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	
	9	5	19.20	22		
Magiker	Kp. + 0.5					
	9	10.11	10.16	4.10	10.16	10.16
Helare	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5				
	4.09	4.21	4.00	4		
Lärd	Kp. + 0.5					Kp. + 0.5
	9	spec.	spec.	spec.	spec.	spec.
Handelsman	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5			Kp. + 0.5	Kp. + 0.5
	9	3.11		14		
Kemist	Kp. + 0.5				Kp. + 0.5	
	1.09	1	0.01	.1	1.16	1
Äventyrare	Kp. + 1	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5
			2.09		20	
Underrättelsetjänst (Spec.)	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 1
	5.09.17	17	18.20	17.21	22	23.24
Förhörare	Kp. + 0.5					
			7	7.15	15	15
Adel/Herrskap	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5		Kp. + 0.5		Kp. + 0.5
	9	5.14	11.13			
Präst	Kp. + 0.5					
	9.12	12	12	12.15	12.16	12
Munk	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5				
	2.09	4	1	7	15	24
Historiker	Kp. + 0.5					
	6.09	6	6	6	6	6
Hovpersonal	Kp. + 0.5					
			9			
Kartritare	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5				
	9	8	2	0		
Bonde	Kp. + 1	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5		Kp. + 0.5	

	9					
Musikant/Gycklare	Kp. + 0.5					
				14	5	
Vandrare	Kp. + 1	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5		Kp. + 0.5	
			14	2		
Civilpatrask	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5	Kp. + 0.5			

YRKESNAMN "TITEL" är den yrkesgruppen som värdena kommer att utgå ifrån.

TITELPOÄNG är vad man får i bagaget av att bara bära den titeln. Den översta utav två celler d.v.s. Kp. + X anger värdet som du av att bara bära titeln kan lägga på din grund kroppspoäng. Är du ländare (D.v.s. människa så har du i grund kp. 0,5). Den nedre cellen som kan vara en eller flera siffror är sådana speciella kunskaper eller färdigheter som din karaktär får för att karaktären skall bli speciell på något sätt (Numrerna är densamma som siffrorna på för två sidor sedan). Kunskaperna är extra blad som vi skickar ut. Är det blankt någon stans så betyder det att det inte tillkommer något.

Ep. 1, 2, 3, 4, 5 talar om vad din karaktär lärt sig på den långa vägen... Kp. + X anger ytterligare extra tålighet att lägga på grund kp´n. Den undre cellen anger ev. mera kunskaper och färdigheter som din kar. har införskaffat.

KARAKTÄR OCH STRID.

STRIDSPOÄNG (SP)

För att en strid skall kunna vara möjlig så använder vi oss av ett sk. "Strids poäng" ; som anger hur många träffar man tål innan man blir utslagen. Sp´n räknar man ihop genom att ta rasens grund Kp. + karaktärens yrke ("Titel") + erfarenhet + ev. rustning.

Sp´n symboliserar karaktärens skicklighet i strid och dennes färdighet att handskas med vapen och undvika träffar. Genom detta system så kommer varje karaktär att bli unika i sin tålighet samt "symboliska färdighet" att klara en strid. Det är dock fortfarande viktigast av allt den egna skickligheten i att hantera vapnet som kan bli det avgörandet i striden.

	Ras Kp.	**Sp** = Strids poäng
	Yrke ("titel")	**Kp** = Kropps poäng
	Erfarenhet (Ep)	**Ep** = Erfarenhets poäng
+	Rustning (Rp)	**Rp** = Rustnings poäng
=	**Strids poäng**	(= Totala antal träffar innan man blir utslagen.)

BESKRIVNING ÖVER BEGREPPEN

RAS KROPPS POÄNG : Raser varierar med storlek, kroppsbyggnad, beteenden och andra (Ras Kp.) egenskaper som skiljer sig . Detta medför även att Kp´n i sin grund varierar. För att symboliskt stötta myten om att orcher är stora och starka så kommer dom alltså i grunden att ha en högre Kp. än vad en vanlig människa har. Ras Kp´n är grunden till Sp´n och är ensam väldigt låg. Detta för att alla är i grund väldigt känsliga mot fysisk våld... men med yrken och erfarenheterna så stiger tåligheten och skickligheten...

YRKE "TITEL" : Yrket har i vissa kategorier inflytande på Sp´n och riktar sig då främst på stridande yrkes inriktningar. Dom yrken som finns kallas för "titel" och kan ha en stor betydelse på vad din karaktär har för stridserfarenheter och färdigheter annars. Oftast så är det att desto mer strids inriktat yrke man har desto mindre andra färdigheter kan man, sedan finns det andra som har lite av varje där strid och färdighet möts på hälften. (Ex. Äventyrare...)

ERFARENHET (Ep) Anges 1-5 : Erfarenhet är det samma som upplevelser i ämnet. I Varje yrke har man olika grader på erfarenheter som karaktären kommer att ha nytta av. Denna erfarenhet hjälper till att skapa karaktären symboliskt så sanningsenligt som möjligt. Stridsinriktade yrken har Ep från 1 - 5 och kan höja Sp´n. till

den grad som karaktären har erfarenhet för. Ep "1" Symboliserar att man HAR erfarenhet, Ep "2." Betyder således mer erfarenhet osv... Normal erfarenhet efter 5 års hårt arbete ex. som soldat är Ep 1.(Bra att veta...)

FÄRDIGHETER : Färdigheter är sådant som din karaktär lärt sig genom det yrket den haft eller genom erfarenheter som upprepats och lärdom mottagits. Dom flesta färdigheter som finns är teoretiska och kommer av studier och genom vissa yrkesgruppers upplärning. Egenskaper är inräknad under denna bit.

RUSTNINGS POÄNG : Detta påverkar Sp´n som mest och handlar enbart av vadman har på sig när striden är. Det kräver mycket rustning för att få hög Rp. Rp anger dom slagen som du helt kan ignorera. Har du halsskydd och hjälm så kan du inte bli nockad eller snittad heller...

RASER	GRUND KP		GRUND KP.	KOMMENTAR :
Människa	Ländare	:	0,5	Vanlig människa.
	Halvlinder	:	0,5	Halvädel.
	Linder	:	1	Ädel. (Blått blod i ådrorna !?)
Dvärgar	Bergsdvärg	:	1,5	Robusta och små.
	Högdvärg	:	2	Ädel och högrest.
	Halvdvärg	:	1	Har människoblod i ådrorna.
Alver	Ljusalv	:	1	Vanlig.
	Högalv	:	2	Ädel. (Har mörkblått blod...!?)
	Bergsalv	:	2	Robusta, något mindre.
	Havsalv	:	0,5	Slanka och smidiga.
	skogsalv	:	1	Smidiga och snabba.
	Svartalv	:	1	Liten och smidig.
	Mörkeralv	:	2	Normal stora.
Orcher	Orcher	:	3	Normal
	Halvorcher	:	2	Experiment med människosläkte.
Troll	Skogstroll	:	4	Fullstor och bastanta.
	Bergstroll	:	5	Kraftfull men smidig.
	Halvtroll	:	2	Har nymf och ev. Människoblod i ådrorna.

Förutom dessa så tillkommer det andra raser som vi av fri vilja valt att inte ta med för att lite spänning måste det ju trots allt finnas. Exempel är Nymfar, Vättar, Kaoskrigare, Demoner etc.

STRID

För att få en regelrätt strid så är det viktigt att alla respekterar och följer reglerna som nedan angivs.

Varje enskild karaktär kommer att tilldelas Sp. (Stids poäng) som anger hur många träffar denna klarar att ta emot innan denna faller ihop. Detta antal varierar beroende på VAD det är för typ av karaktär d.v.s. yrkes inriktning och erfarenhet samt beroende på vad den är för ras.

EX.

En normal individ (bonde) av ras; ländare (människa) med erfarenhets poäng 2 klarar 2,5 smärtsamma träffar innan denna säckar ihop. 0,5 poängen är en liten extra buffert ifall han skulle bli nockad på kuppen.

VAD GÖRA I STRID ?

I strid så räknar man sina träffar och simulerar den smärta som uppstår. Man kan alltid välja att fly men glöm då inte att skadan kan påverka din rörelseförmåga. När du fått så många träffar som din karaktär tål så faller du till marken utslagen och blir liggande medvetslös tills att striderna runtomkring avtagit och den segrande sidan gått därifrån. Glöm inte att detta är ett spel där du är lika mycket en effekt för andra som dom är för dig, d.v.s. spela ärligt så kommer även striderna att bli lyckade och uppskattade. Olika karaktärer har olika tålighet därför är det viktigt att respektera fakta att en del tål faktiskt MER träffar en din karaktär.

BÄTTRE DÖ ÄRLIGT OCH GÖRA NÅGON GLAD ÄN ATT SEGRA OCH VETA ATT MAN FUSKAT.

Blir det större strider så kommer arrangör finnas i närheten som observatör, detta främst för att finnas tillhands om olycka skulle uppstå men också för att ordna upp missförstånd och ta bort dom som är direkt farliga för spelet. I strid så finns det alltid risk för att skador kan uppstå och arrangörerna tar inte på sig den personliga ansvaret i fall detta skulle uppstå. Att delta i strid sker av fri vilja där enskild person ansvarar för sitt agerande och att stridsreglerna följs.

STRÄNGA FÖRBUD

- DET ÄR FÖRBJUDET ATT UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER SIKTA OCH SLÅ PÅ HUVUDET.

En regel som skall följas. Blir man träffad ignoreras träffen. (En ursäkt kanske...?)

- DET ÄR FÖRBJUDET ATT SIKTA ELLER SLÅ MELLAN BENEN.

Självklarhet ! (Hm... aiiiijjjjhhhh !)

- STICKVAPEN AV ALLA SLAG ÄR EJ TILLÅTET.

Alla skall strida under samma förutsättningar. Skickligaste vinner...

- KEDJEVAPEN AV ALLA SLAG ÄR EJ TILLÅTET.

Risken för olyckor ökar direkt om dessa vapen finns med. Vapnet kan

	studsa, Kan kväva, Ej 100% kontrollerbara.
-ARMBORST ÄR EJ TILLÅTET.	**För vassa och hårda kanter, inte uppfunna ännu.**

VAPENKONTROLL

Innan "livet" går igång så kommer varje enskilt vapen besiktas och granskas. Detta sker om möjligt samtidigt då ni avprickar er vid arr. båset på platsen. Vapen som inte godkänds tar vi hand om och lägger i tryckt förvar tills evenemanget är över då man kan hämta dom på angivet ställe.

NOCKA, SNITTA OCH OFFENTLIG AVRÄTTNING

Alla kommer inte att kunna dessa egenskaper, utan det kommer bara att vara några få. Sanningen är faktiskt så att i det normala så är detta något som kräver både snits och skicklighet och framförallt för att snitta en pervers grymhet bortom dess like. Karaktärer som besitter dessa egenskaper är av sådant slag att inga känslor längre berör dom vad det beträffar mänskligt värde, dom ser individen som ett objekt som skall bekämpas på ett eller annat sätt. Respektera denna regel så kommer vi att få ett riktigt bra "live" i stället för ett Hack´nslay party.
(Slaktparty kan vi ha någon annan gång...)

NOCKA fungerar så att man markerar med påken eller bakstycket av dolken eller liknande mojäng på högt 40 cm. på bakhuvudet och säger eller viskar ordet "NOCK". Offret faller då medvetslös till marken och kommer så att bli liggande i c:a 5 minuter då han börjar att kvickna till. En sprängande huvudvärk med en minnesförlust på 10 minuter innan "nocken" blir efterverkningarna. Skadan på karaktären blir dock bara 0,5.
D.v.s. efter detta så fungerar karaktären som vanligt om inte för ett brinnande behov av vätska av något slag.

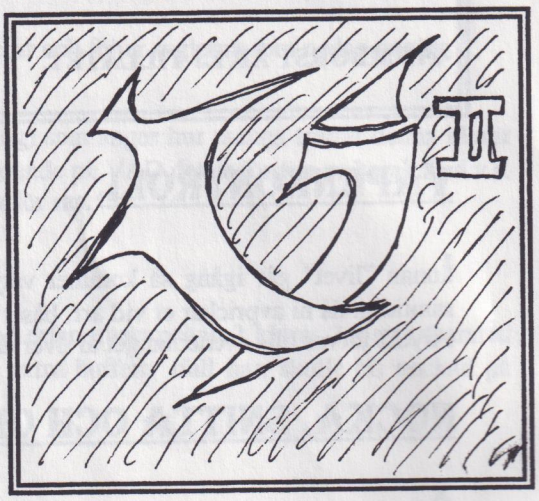
SNITTA Är det samma som att bli utslagen eller dödad beroende på vad man har för karaktärsvärde. Detta sker ofta under mycket snabba ögonblick så det är viktigt att man är observant på denna smekande känsla över halsen. Väldigt få kommer att kunna denna egenskap och för att hyra denna tjänst så värderas det som mycket dyrt. En sak är säkert ... Bödeln kommer att kunna denna egenskap.

OFFENTLIG AVRÄTTNING Detta är det yttersta straffet för onda gärningar och innebär döden för alla som kan bli offer för detta, även för C-karaktärer. Folket älskar att beskåda denna händelse med högljudda rop och upphetsade blickar. Ofta så kan man muta sig ur denna hemska bestraffning men det har sitt pris... Välsignade avrättningar har hittills inte gått att mutas bort.
Rustning

KASTVAPEN/PILBÅGAR

KASTVAPEN är tillåtet om dom kastas när karaktären skymtas bakifrån. Vapnet får ej vara längre en 30 cm. Vapnet måste vara av mjukt material både fram och baktill.

PILBÅGAR får användas då dom inte är starkare än 20 pund. Du kan kontrollera detta genom att kroka fast en tio (10) liters hink med vatten på strängen, lyft sedan bågen. Är bågen MAXSPÄND när denna hink börjar att lätta från marken så kommer den att bli godkänd.



PILAR skall vadderas med liggunderlag runt en femkrona eller liknande som finns överst på pilens spets. Från spetsen till träffytan skall det finnas minst fyra cm. vaddering och diametern på vadderingen skall vara minst 5 cm. eller mer.

STENAR OCH BUMLINGAR är självklart tillåtet förutsätt att det är gjort på vadderings mtrl. eller som det så fint heter, skummplast. Skadan varierar och det får faktiskt ni avgöra hur mycket skada denna flygande sak skall skada er då ni blir träffade. Kommer det en stor sak flygande och träffar er vore det konstigt om ni fortfarande stod raklång kvar, det är helt upp till er.. improvisera !

LATHUND FÖR OLIKA SKADOR

-Alla typer av slagvapen Gör 1 i skada. som är stavar.	Svärd, klubba, stridshammare, Vapen 70-150cm räknas som slag vapen, även
-Stickvapen av alla slag är FÖRBJUDET.	Bojkotta personer med dessa vapen.
-Kedjevapen av alla slag är FÖRBJUDET.	Bojkotta personer med dessa vapen.
-Vadderade pilar med toppdiam. 5cm. gör 1 i skada. minst pund.	Pilen skall vara större än ögonhålan och fyra (4) cm. till träffytan. Bågen högst 20
-Påkvapen (el. sk. nockvapen) gör 0,5 i skada. verktyg	Gör offret medvetslös. Bakvända dolkar, påkar, vadderade etc. Dessa vapen krävs för att kunna använda egenskapen "Nocka". Längden på vapnet får ej överstiga 40 cm. Endast dom som har egenskapen "nocka" kommer att kunna nocka,
-Snitta medför utslagenhet eller döden.	Som att bli dräpt fast under mer smidigare former. Endast dom som besitter egenskapen "snitta" kommer att kunna snitta.
-Stenar och bumlingar gör varierande skada	Denna bit i skada lämnar vi till dig som deltagare att avgöra hur mycket skada

denna ger beroende på hur stor den är och var den träffar.

ROLLKARAKTÄRER OCH DÖDEN

När den slutliga träffen kommer och man inser att man inte har några fler träffar kvar att tåla så blir man helt enkelt utslagen eller dör. Karaktären blir oförmögen att utföra handlingar och faller till marken. Då finns det flera olika sätt beroende på vilken karaktär man har för att möta detta sorgfulla ödet. Man kommer antingen att kunna...

Dö eller bli
Utslagen

Gemensamt för alla sorter oavsett om man kan dö eller bli utslagen är att karaktären faller ur den AKTIVA spelet och blir sk. frånvarande för 2 timmar.

DÖDEN innebär att man träder i en ny karaktär som improviseras på plats eller som planerats i förväg. Denna kommer inte att få några tilldelade färdigheter, egenskaper eller intriger. Samtliga intriger som hörde till den förra karaktären bortfaller. Karaktär som har denna tilldelningsmöjlighet bör således ha ett extra ombyte med sig. Man är död i 2 timmar och kan under denna tidsperiod fungera som statist d.v.s. strosa runt i byn och bara vara och njuta av andras deltagande. Denna får inte engagera sig i intiger eller dylikt utan figurerar enbart som en omgivning för andra. Efter 2 timmar så blir det till att skutta in i sin nya karaktär utan någon som helst vetskap om vad den tidigare karaktären kände till eller strävade efter. Högt pris man får betala för att dö...

UTSLAGEN innebär att man har efter en strid nätt och jämt överlevt. Med mycket möda och smärtfulla besvär så bör man söka reda på en helare/helerska eller något som kan hela ens skador. Man är även här **frånvarande från spelet i 2 timmar** med simulerad smärta och vånda.

Karaktären har även glömt hela händelseförloppet, vad som orsakade striden och vem som var fienden. D.v.s. denna kan möta sin dräpare och artigt hälsa eftersom denna inte vet om att det var dräparen som dräpte denna. (Konstig mening...!)

SKADAD betyder att man efter en strid lyckats överleva med livet i behåll. En helare/helerska skulle inte vara fel, då smärtorna fortfarande finns. Om inget av detta finns till hands så läks skadorna 1 kp per timme.

SÖNDAGEN På söndagen efter morgontimmen (c:a 12:00) så slutar 2 timmars gränsen att gälla. Den som blir dräpt eller utslagen kommer så att förbli resten utav kvarvarande "livet". Självklart så får personen följa med på färden men inte aktivt delta i striderna som ev. kan uppstå. Detta enbart för att det inte skall bli så att grupper "väntar" in förstärkning från avlidna kompisar.

ROLLKARAKTÄR OCH DÖDEN

När man deltar i ett "live" så spelar man en karaktär som har olika mål och uppgifter under ett "live". Det finns även olika grader för hur viktig rollen är för andra och "livet", är du en ledare, greve eller riddare så kan din roll vara av större betydelse än om du skulle vara en enkel bonde. Detta har även betydelse om du skulle råka dö. En greve som dör skulle inte bli så lyckad om han återkom som samma" karaktär" d.v.s. greve. Skulle en riddare dö i ett slag så skulle det inte bli så roligt att möta honom 45 min senare... Döden påverkar karaktärens betydelse för "livet" och vad som ska hända med denna när han dör.

KARAKTÄRSSORT

Karaktärerna är indelade i 4 kategorier;

A-karaktär

B-karaktär

C- karaktär och

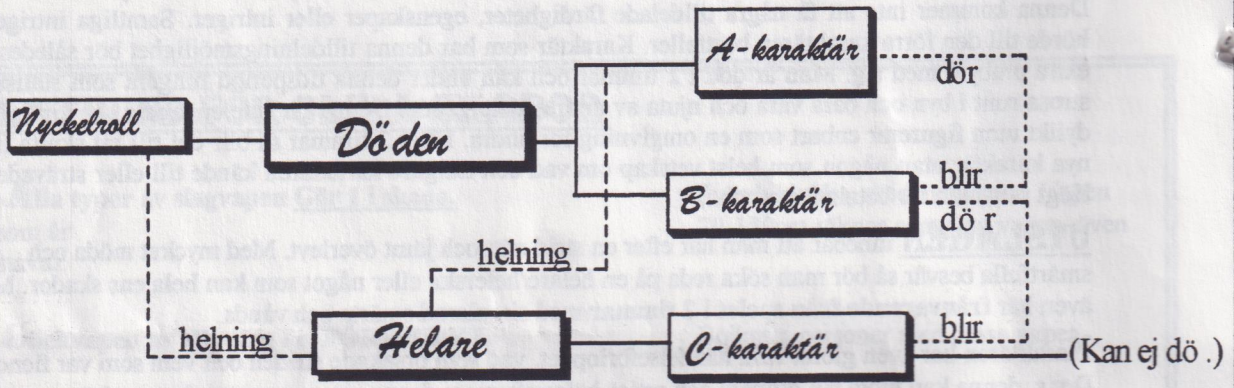
Nyckelroll.

Alla dessa har sina för- och nackdelar inför den kommande döden.

A-KARAKTÄR tillhör roller som kung, greve (viktig adel), ledare i grp. , huvudroll etc. Alla roller av STÖRRE betydelse och inflytande för "livet". Dessa har bara sin Sp att lita på och när den når noll så dör denna och deras karaktär upphör att gälla. Detta bidrar till ett högre vakande och beskydd för denna roll. När man dör så byter man till en B-karaktär så att man kan fortsätta "livet", fast då till en lägre roll. Väldigt få kommer att vara A-karaktärer.

"DETTA INNEBÄR ATT ALLA SOM SPELAR A-KARAKTÄR SKA HA OMBYTE"

Schema fö r dö den och karaktä rsorter



B-KARAKTÄR är sådan karaktär som har större inom betydelse för gruppen. Exempel kan vara rådgivare, befäl, spioner etc. Dessa dör inte då deras Sp (Strids poäng) når noll utan då blir dom bara nerslagna. Däremot om dom blir snittade eller offentligt avrättade så dör deras karaktär och dom blir tvungna att byta till en roll av C-karaktär.

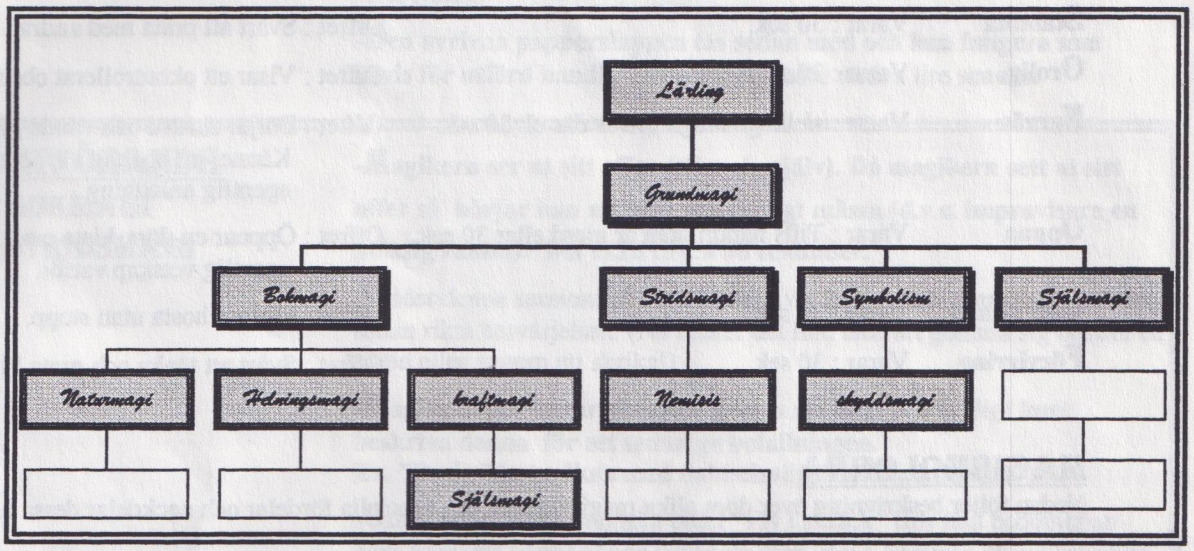
C-KARAKTÄR är den traditionella rollen som bonden, svinarherden, by soldaten, by mannen etc. När dennas Sp. når noll så blir han bara utslagen och skadad så allvarligt att denna är i akut behov av helare eller vård. Skulle han bli offenligen avrättad så upphör dock dennas roll att gälla.

MAGI

Detta stycke är enbart till för att få en förståelse för magin. Du som person måste veta hur du skall bete dig om du skulle bli offer för magi, veta vad du skall göra. Din karaktär har däremot har ingen kännedom om magi om det inte framgår i din sista rollbekräftelse.

Magi kunskapen grundar sig på skolor där varje skola har sitt unika sätt att utöva magin på. Inom varje skola så kan man vidareutveckla sig och kliva upp till högre nivåer och på så sätt utvecklas och bli ännu kraftfullare magiker. Detta system är ett kampanjinriktat magisystem vilket tillåter utveckling av karaktären under flera "live". Hur denna magi kommer att fungera framgår inte helt i detta utskick, bara grunderna.

Magi kunskapen grundar sig på skolor där varje skola har sitt unika sätt att utöva magin på. Inom varje skola så kan man vidareutveckla sig och kliva upp till högre nivåer och på så sätt utvecklas och bli ännu kraftfullare magiker. Detta system är ett kampanjinriktat magisystem vilket tillåter utveckling av karaktären under flera "live". Hur denna magi kommer att fungera framgår inte helt i detta utskick, bara grunderna.



LÄRLING OCH GRUNDMAGI Dessa fyra skolor skiljer sig stort från varandra och har helt olika inlärningsmetoder men ett gemensamt har dom. Innan man börjar med någon utav inriktningarna så måste man lära sig att bli mottaglig för det enegiflöde som finns runtom dom och lära sig att tygla det. Det gör man genom att lära sig grundmagi som i stort består av förståelsen för flödet och dess invecklade mönster. Enkla besvärjelser som inte kräver större koncentration (när man kan dom) ingår också i grundutbildningen. När läromästaren bedömer att individen är mottaglig och mogen för att gå vidare så börjar den riktiga utbildningen, en utbildning man aldrig kan bli fullärd i, då samtliga skolor är fruktansvärt stora och komplicerade.

ANVÄNDANDE AV GRUNDMAGI En magiker som använder sig av **grundmagi** kommer inte att behöva använda sig av begränsade föremål utan detta är en begåvning (eller nackdel) som dom alltid bär med sig. Grundmagi är oftast en biverkning av magikerns osynliga förmågor vilket kan påverka den omedelbara miljön.

Vid användandet av besvärjelserna begränsar sig dock <u>kraften till endast en person</u> och magikern kan sedan ej använda någon form av grundmagi igen med ett <u>mellanrum på c:a tio (10) minuter.</u>

UTFÖRANDE
(Nysa = Ex.)

-Magikern ser ut sitt offer i hans närhet som han inte har i sitt sällskap (om denna inte väljer det..), Det kan INTE vara en annan magiker (ingen effekt sker då!). Magikern får dennas uppmärksamhet och säger sedan lugnt och tydligt.
-Magikern säger ; **" <u>Grundmagi</u> - Börja Nysa, varar i 30 sekunder "** .
- Offret väntar sedan några sekunder innan magin börjar verka och oförklarliga nysattacker uppstår.

ATT VETA

-Viktigt som offer är att VETA att grundmagin skall alltid spelas som om man inte visste VARFÖR och VARIFRÅN det kommer.
-Magikern är ALLTID oskyldig vad det beträffar grundmagi.
-Ingen <u>karaktär</u> känner till att magikern har denna negativa inverkan på sin omgivning.

GRUNDMAGINS BESVÄRJELSER

(Dessa är sådana bieffekter som magikerns närvaro kan medföra i grupper av människor.)

Nysa	Varar : 30 sek.	Offret : Pinsamma nysattacker utan stopp.
Stamma	Varar : 30 sek.	Offret : Svårt att prata med andra.
Orolig	Varar : 30 sek.	Offret : Visar ett okontrollerat obehag.
Nervös	Varar : så länge magikern är där el. 30 sek.	Offret : Börjar skruva och vända på sig. Känner ett obehag i kroppen utan egentlig anledning.
Öppna	Varar : Tills handlingen är gjord eller 30 sek.	Offret : Öppnar en dörr, kista o.s.v utan egentlig vetskap varför.
Host attack	Varar : 30 sek.	Offret : Pinsam hosta utan stopp.
Förvirring	Varar : 30 sek.	Offret : Svårt att tänka och prata klart.

MAGISKOLORNA

Nedan följer beskrivning över dom olika magiskolorna och speciella fördelar och nackdelar dessa har.

BOKMAGI

Uttrycket bokmagi kommer ursprungligen från de stränga och hårda studier som man blev tvungen att uthärda för att lära sig magins konster. Trots olika inriktningar så fanns alltid den teoretiska biten som bestod av studier av skrifter ur gamla böcker och rullar. Böcker har alltid varit magikerns främsta hjälpredskap då deras samlade skrifter och formler fanns nedtecknade där. Dessa formler var så krångliga och vid användande krävdes ett korrekt uttalande. Det fick man genom att ständigt bära med sig det nedskrivet. Efter som bokmagin är så fruktansvärt brett så har vi till MgII valt att endast tre skolor finns med, nämligen ;

Naturmagi	**Naturmänniskor som lärt sig naturens krafter.**
Helningsmagi	**Använda kraften för helning av varelser.**
Kraftmagi	**Lärt sig tygla existenskraften. Tar kraft från allt levande.**

SPELTEKNISKT

-Bokmagiker har en medaljong som fångar upp krafterna som naturen har. Utan denna så fungerar inte magin.

-Av fysiska skäl så är <u>inte</u> en magiker mottaglig för hur mycket kraft som helst, trots att medaljongen fungerar som element. Detta resulterar i att magikern har begränsade mängder besvärjelser under dom dygn som "livet" utspelar sig. Magikern kan heller inte använda vapen av "metall" då han skall använda besvärjelser.

-Magikern fungerar som ett batteri som från början är fulladdat och när han använder magi så försvinner en del ström, när strömmen är slut så finns det inga fler magiska besvärjelser att kunna använda. Det tar över en månad att ladda "batteriet" igen d.v.s. för lång tid för att kunna laddas upp under MgII.

-Magikerns begränsning är papperslappar med olika besvärjelser inskrivna på. För att kunna använda en besvärjelse så krävs det att RÄTT

papperslapp rivs sönder då magikern använder kraften (Offret behöver INTE se detta).

-En improviserande och mäktig ramsa utlöser dom krafter som magikern bär på med dom befallande orden. **Normaltunga besvärjelser tar c:a 30 sek.** Besvärjelsen börjar sedan att verka och den inte har någon fördröjning.

-Den avrivna papperslappen tas sedan med och kan fungera som bevis för utförd handling om offret skulle undra lite senare.

UTFÖRANDE
BOKMAGI
STRIDSMAGI

-Magikern ser ut sitt offer (eller sig själv). Då magikern sett ut sitt offer så börjar han att högt och tydligt mässa (d.v.s. improvisera en mäktig ramsa). Det skall ta c:a 30 sekunder.

-Under denna sermoni på c:a 30 sek. river han avsedd papperslapp för att sedan rikta besvärjelsen. (Nu räcker det inte med att gömma sig bakom en sköld eller genom att skrika!)

-Magikern markerar sitt offer genom att högt och tydligt kort beskriva denna för att sedan ge befallningen.
Ex. "Du i röda tunikan med dubbelsvärd" - "Fly i skräck"

-Offret utför denna magiska order "Fly i skräck" tills han bedömer att hans karaktär börjar känna sig trygg igen. d.v.s. varierar då mellan olika karaktärer.

-Skulle offret sedan återvända till platsen igen och magikern finns där så uppryms denna åter av befallningen och i detta fall "Fly i skräck", blir tvungen att fly igen, igen och igen tills magikern avlägsnat sig från platsen.

-Om man som offer inte riktigt hör vad magierns befallning var så skall man ALLTID utföra något som är till magierns fördel.

STRIDSMAGI

Denna magiskola är en utvecklad form av bokmagin och använder sig av samma handlingssätt, med den skillnaden att man kan utföra magiska besvärjelser i kombination med plåt och stål. En stridsmagikers favoritvapen är dock fortfarande stridsstav gjort i ädelträ och med ev. stålförstärkning. Besvärjelserna är också mer anpassade för lönnmördar stuket och strid. Utbildningen av stridsmagiker har alltid varit mycket hemlig och uppgifter kring denna hemliga konst har knappt gått att kunna dokumentera. Stridsmagiker lär sig bl.a. att klä sig i olika skepnader och smälta in i vilka miljöer som helst. Oftast så kan man bara hyra dennas tjänster och att nå dessa kan vara näst intill omöjligt. Priset för en lejd stridsmagiker är fruktansvärt dyrt.

SPELTEKNISKT

Stridsmagiker har samma begränsningar som en bokmagiker. M.a.o. se Bokmagiker.

UTFÖRANDE

Som bokmagin fast denna kan även använda metallvapen.

SYMBOLISM

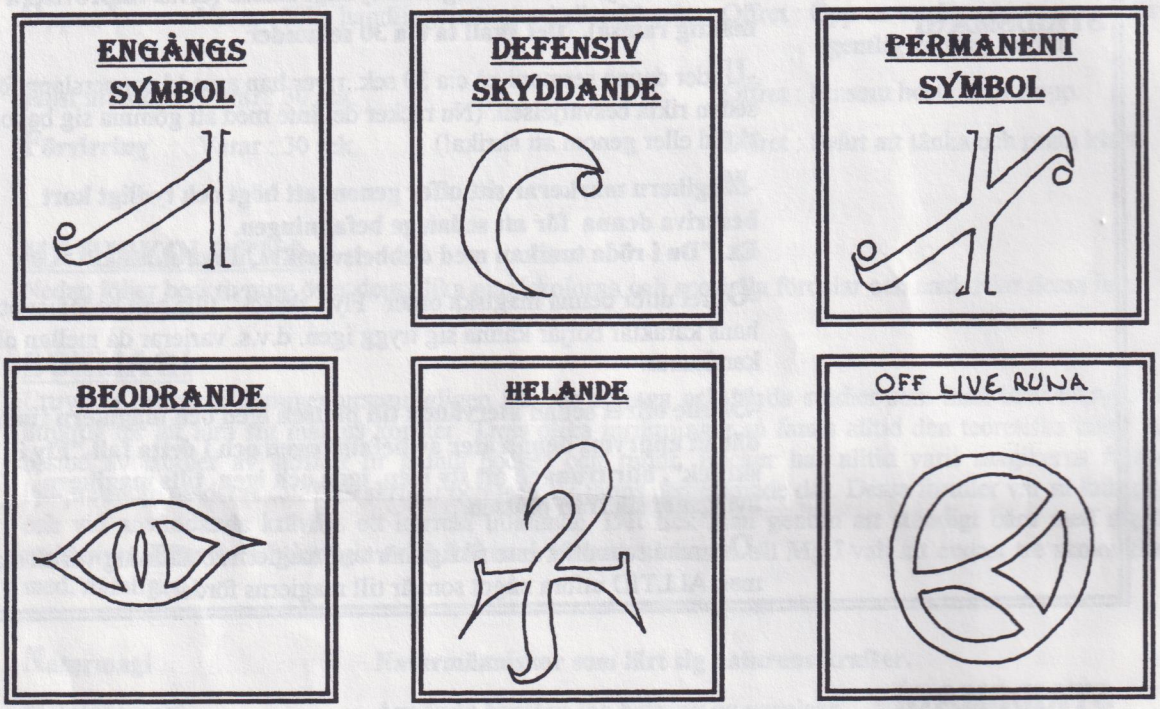
Denna skola har enbart inriktat sig på konsten att tygla krafterna i skrift. Genom runor och symboler så tyglas denna och verkar tills att symbolen antingen neutraliseras d.v.s. på något sätt förstörs eller med begränsad verkan. Ofta kan det vara ett sigill på ett pergament som utlöser kraften och när den verkat så

upphör den att gälla. Permanent inristade skrifter och symboler kan bara neutraliseras genom motmagi eller genom mediums (prästers) tilldelade krafter.

Användnings områden

-Symbolism kan komma att användas för skyddande av egendom.
-Befallningar genom brev.
-Hinder i vägen.
-För att skydda individen eller grupper.
-För att tvinga fram handlingar.
-Symbolisms kan påverka obegränsat antal individer så länge symbolen verkar.

SYMBOLER MED OLIKA KOMMENDERINGAR.



SPELTEKNISKT

Symbolisten kommer att bli tilldelad en begränsad mängd symboler som denna sedan kommer att kunna använda under "livet". För att en symbol skall kunna gälla så krävs det att sett den. När man sett denna så kan man inte ignorera detta utan blir tvungen att falla för dess magiska spel.

OFFER

Som offer för en symbol så är det jätte viktigt att inte nämner att man fallit för denna odåga. Man vet helt enkelt inte varför eller på vilka grunder som man utför "befalld" handling. Man kan alltså inte säga till polaren "gå inte dit för där finns det en symbol".

UTFÖRANDE

- Magikern väljer att placera ut en symbol. det kan vara ett pergament, stort papper, eller tydligt inristat i marken. (Så länge det syns så funkar även det.)

- Magikern och dess utvalda är påverkas ej av denna magiska besvärjelse.

-Någon utav ovan tre märken kommer att synas tydligt så att man lätt kan känna igen vad för sorts magi det rör sig om. Ett ord eller mening markerar hela besvärjelsen. ex. stopp, fly bort, sömn, eget skydd etc.

- **N**är offret ser denna symbol så kan han inte bara ignorera denna utan är tvungen att falla för besvärjelsen. Man kan heller inte påpeka till någon annan vad som stod på symbolen, med nöd och näppe möjligtvis var saker och ting inträffade.

- **Ä**r det mörkt ute och man stöter på en symbol som man inte kan läsa så skall man behandla denna som en stopp symbol. d.v.s. man kan inte passera, inte heller gå runt..

-**S**ymbolisten ansvarar för att samtliga papper återlämnas när "livet" är slut.

FRIZONER

Platser som INTE går att lägga permanent symbolism på är på den övre parkeringsplatsen, Vid dassen (he, he, he...), på vägen mot sjön och i omedelbar närhet till byn (Prästen har skyddat dessa ställen mot all form av symbolism).

SJÄLSMAGI

Detta är den sista skolan som vi valt att ta med och den är helt klart kraftfullaste av dessa fyra. Denna tar kraften direkt från alltet och magikern fungerar som element d.v.s. mottagare. Denna har ingen egentlig begränsning vad det beträffar besvärjelser utan kraften formas efter fantasin och genom dom tyglande orden. så länge som magikern existerar så lever även kraften med denna.

Rent praktiskt så skulle man nästan kunna tro att denna magiker är odödlig men så är inte fallet. Återhelning är bland dom få saker som denna inte kan. Denna kan inte hela fysisk skada överhuvud taget, bara själslig. Denna magiskola får endast förtoendevalda som tidigare bevisat att dom klarar av att spela magiker utan hunger för att "bränna" iväg besvärjelser. Missköts denna så blir det (jag lovar) mycket trist som deltagare.

Till Mg II så har vi valt att inga deltagare kommer att ha denna form av magiskola men vem vet...

UTFÖRANDE

-**M**agikern rabblar en improviserad ramsa i c:a 30 sekunder.

-**M**agikern väljer sitt offer genom att beskriva denna enkelt och sedan ger kommandot. Ex. "Du med hjälmen, krama träd"

-**O**ffret faller för magierns besvärjelse och blir nu tvungen att utföra handlingen.

BESVÄRJELSER SOM MAN KAN STÖTA PÅ

Nedan följer exempel på vad du kommer att kunna drabbas av och hur ett typiskt beteende skulle kunna se ut. När man blir offer för besvärjelse så är det i det hela taget ganska häftig effekt för dom runtomkring, därför är det viktigt att spela denna olycka väl. Det är viktigt att man lyssnar på vad magikern har att säga och skulle det bli missförstånd så skall man alltid välja något som är till magikerns fördel. Ex. fly i vild panik. Ni behöver inte kunna dom här utantill men det kan ju alltid vara bra att veta vad som väntas kan komma.

Fly i skräck

Verkan : Flyr bort från magikern till lugnet återkommer.
Varar : Så länge man kan se magikern.

Snubbla

Verkan : Offret fumlar och rasar rakt ner i backen. Tittar förrvirrat upp för att sedan resa sig igen.
Varar : Handlingen sker på c:a 20 sekunder.

Tappa vapen

Verkan : Finner att vapnet ligger på marken utan vetskap för varför.

	Varar :	Tar bara några förvirrande sekunder.
Krama träd	Verkan :	En ohygglig kärlek för ett träd uppstår och längtan efter trädet blir så stort att offret bara måste omfamna trädet för att visa sin kärlek.
	Varar :	Så länge magikern finns i närheten och en tid (5 min.) efteråt.
Bli vän	Verkan :	Offret finner en ömsesidig vänskap med magikern
	Varar :	Så länge som magikern finns i närheten.
Finn fiende	Verkan :	Offret vänder sin aggression mot någon annan och tror att denna är hans sanna fiende.
	Varar :	Så länge magikern finns i närheten.
Tala sanning	Verkan :	Offret finner ett oemotståndligt behov av att tala sanning.
	Varar :	**En fråga.**
Utför handling	Verkan :	Offret finner skuld till magikern och är villig att utföra en handling som är till magikerns fördel. **Självmordsuppdrag eller liknande fungerar dock inte.**
	Varar :	Varar tills handlingen är utförd då minneslucka inträffar.
Glömska	Verkan :	Offret glömmer bort det magikern angiver att denna skall glömma. Det har ALDRIG existerat.
	Varar :	Permanent.
Stopp	Verkan :	Offret kan inte närma sig magikern eller gå runt.
	Varar :	C:a 30 min.
Vänd och gå	Verkan :	Offret finner en likgiltighet till situationen och väljer att gå därifrån.
	Varar :	Tills magikern är utom synhåll plus en bit till.
Dansa	Verkan :	Offret hör musik och känner ett brinnande behov av att få dansa. Naturligtvis i valfri stil.
	Varar :	Så länge magikern är inom synhåll.
Frys	Verkan :	Allting i offrets kropp stelnar till sten och denna blir oförmögen att röra på sig. **Offret tar ingen skada under denna period.**
	Varar :	Så länge magikern finns i närheten.
Slowmotion	Verkan :	Offrets blir seg och långsam i sina rörelser. Tankeförmågan begränsas till en tanke i minuten...(Hm... skämt och sido !)
	Varar :	C:a 5 min.
Bli förvirrad	Verkan :	Offret kan inte ordna sina tankar och handlingar. Denna vet knappt vad denna gör här...
	Varar :	C:a 5 min.
Prata med själen	Verkan :	Magikern tillåts att gå in i offrets inre och kan så kommunicera med sanningar och ev. andra väsen som gästar offrets kropp.
Trans	Verkan :	Offret tappar tankeförmågan helt samt den organiserade kordinationsförmågan över kroppen. Denna kommer att gå runt som levande död ett litet tag. Offret kommer inte att kunna kommunicera med någon.
	Varar :	C:a 5 minuter.
Skydd	Verkan :	Denna ger magikern skydd mot fysisk åverkan.

	Varar :	Tills magikern avlägsnat sig från platsen och lugn finns runtomkring denna.
Astal skydd	Verkan :	Skyddar magikern mot magiska besvärjelser som riktas mot denna.
	Varar :	Omedelbart i samband med att den kastar besvärjelsen.
Anti magi	Verkan :	Den besvärjelsen som kastas på magikern riktas tillbaka mot utövaren. (Upps !)
	Varar :	Omedelbart i samband med att den kastar besvärjelsen.

VALUTA

För att handel av alla kategorier skall vara möjligt bla., bla., bla. så kommer det att finnas tre olika valutor. (Det här har ni säkert hört eller läst förut någon annan stans !)

Live valuta	Pengamedel som används i "live" världen.
Mat polletter	För att kunna få sin förbokade mat.
Köp pengar	Svenska pengar vid köp av diverse varor.

Det är viktigt att separera "live" valutan från dom andra två då det är den valutan som man kan ta från varandra. Dom andra två är personliga och person är så också personligt ansvariga för dom och ersätts ej vid borttappande.

LIVE VALUTA

"LIVE" VALUTAN används som betalningsmedel i den utspelade världen. Dessa har från början inget egentligt värde mer än vad ni deltagare gör den till. Ni kommer dock märka att det kan vara ganska bra att ha... he, he, he !

För att ni nu inte skall bara samla på er dessa utan någon vidare motivation så har vi skapat ett litet problem för er... Mängden "live" valuta som finns i omlopp kommer att vara mycket begränsad och utan den så kan man räkna med att få ex. vänta längre på bord i värdshuset, bli utkastad från värdshuset då man ätit klart eller suttit för länge, få problem med byvakterna, bli tvingad att lämna vapen och sköldar utanför byn, få sämre service i värdshuset och få vänta längre på maten, få problem överhuvud taget...

Betalnings områden :	Betala böter Boka bord i värdshuset Dricks till personal Köpa tjänster Köpa matpoletter (+ köppengar) Mutor Fantasin sätter gränserna.
Går att stjäla ?	JA

Minns det att ni befinner er i ett patraskby där man är inget värt utan pengar, bonde som adel
För att man inte skall behöva gå och vara hungrig för att man inte har några köppengar så kommer man för "live mynt" kunna köpa nudlar och citronvatten i värdshusets bakgränd. (Inte särskilt stora portioner...). Detta gäller speciellt för dom som valt att lösa matproblemet på eget sätt.

ALM. OM BETALNING

Eftersom byn Herke är av sådan tidlös och annorlunda slag så existerar inget organiserat "mynt" system, utan här är det äkta vara som gäller i form av ädelmetallerna koppar, silver och guldstycken. Detta har alltid överraskat många resenärer då dom trott sig vara rika men när dom kommit fram visat sig haft värdelösa rikedomar i form av mynt. Koppar är den metallen som inte existerar längre vid betalning och faktiskt är enligt bylagarna olagligt att handla med... undrar varför ? Sanningen är att valörerna koppar

och silver var lika stora och i mörker så gick det inte att se skillnaden på dom, bara om man tittade riktigt noga men vem hade tid med det ? Det är instiftat ett förbud mot dessa hur som helst. (För lite värda !) och straffet sattes som mycket dyrt. En del har även försökt med vanliga stenar men då bestraffningen med byprästens välsignelse blev avrättning så försvann den formen av brott väldigt snabbt.

Då värdet av denna handelsvaluta alltid varit mycket högre än normala mynt (i övriga Morill) så har det alltid respekterats och lite kriminalitet förekommit. Folk i och runt omkring byn Herke har helt klart föredragit denna valutaform. Förståelse och respekt för tingets värde finns dock inte.

Silver stycke (Ss)	Även kallad	: Korn.
Guld stycke (Gs)	Även kallad	: Sten
5 Ss / Korn	**=**	**1 Gs / Sten**

EXEMPEL ANGÅENDE BETALNINGAR I BYN HERKE.

Boka bord	2-6 Ss.
Normal dricks	1-5 Ss.
Sitta kvar	2-X Ss.
Extra service	4-12 Ss.
Spelinsatser	1-X Ss.
Nudlar och C-vatten	4-6 Ss.
Inköp av matpolett	1-4 Ss. (+ köppengar)
Dolk i byn	2-6 Ss.
Svärd i byn	4-12 Ss.
Dolk i värdhuset	6-25 Ss.
Muta sig ur ett lätt straff	2-6 Ss.
Muta sig ur ett normalt straff	6-12 Ss.
Muta sig ur att Tungt straff	12-X Ss.
Muta sig ur ett välsignat straff	Omöjligt...