

Månetid

Hovedkompendium



Månetid

En gang i tiden dro noen unge gutter (og en eller annen jente) ut i skogen og slo hverandre i hodet med trestokker og fant ut at det var gøy.

Disse ungdommene laget basisen for hva som er laiv. Etter hvert ble de flinkere til å lage roller, samfunn til rollene og plott som utspilte seg i disse samfunnene.

Dessverre ble noe tapt på veien, folk glemte at de slo hverandre i hodet (og det VAR gøy).

Men bare nesten; Hvert år blir laivopplevelser ødelagt av deltakere som fortsatt husker hvor gøy det var å denge andre mennesker i hodet med et sverd.

Vi som lager Månetid ser et problem i at det ikke blir laget nok laiver av typen som åpner for muligheten til å banke opp sine venner med god samvittighet. En brist som fører til at mange tar seg den friheten på laiver der det egentlig passer dårlig.

Vi setter oss som mål å lage laiver basert på etterspørselen etter action.

Endelig ønsker jeg å sitere dogmamanifestet; "laiv egner seg meget godt til å simulere action".

Dette er en mulighet som vi ikke ønsker å la passere.

Jens Friberg

Juli 2006

Takk til friluftsetaten for tillatelse å bruke skogen, til frifond for økonomiske midler, til Tanya Gallardo for illustrasjoner og endelig til Peter Larsson for mange lure ideer.

Praktisk informasjon

Laiven ligger ute i nedre blanksjø, som ligger nære sognsvann for å komme dit tar dere T-bane 3 till sognsvann, som er endestasjon. Vi møter dere ved stasjonen hver hel time fra 09:00 og til 11:00

Dato for laivene er 24e, 25e, 26e og 27e august (2006).

Vi har samling 11:30 og starter 12:00. Vi avsluter ca 18:00, rydder opp og tar en sjapp avstemning om afterlaiv. Arrangementet har en rekommandert aldersgrense på 16 år. Personer under 16 er velkomne på laiven sammen med verge, etter avtale med IL. Hvis du ikke har en verge kan IL eventuelt hjelpe deg å finne en.

Hvis du ikke er over 18 år må du ha godkjennelse fra mamma og pappa.

Handelsmannen

På området finnes en handelsmann spillt av IL. Han sender deg på oppdrag, bytter in dine skatter og selger eliksir og andre ting. Hvis du har rustning eller andre ting som du ikke kan kjøpe før laivens start kan du deponere dem hos handelsmannen og kjøpe dem når du har funnet nok skatter. De blir reserverte til deg. Det kan være lurt å deponere litt klær du kan skifte till ved uvær eller hvis du må bytte rolle.

Hvis du vil kan du deponere ting til andre personer.

Ta med utstyr till å spille forskjellige roller, det er trolig at du må bytte rolle ofte.

Offlaiv ting kan oppbevares hos handelsmannen, men da må det dekkes for med for eksempel litt stoff.

Det er bra hvis dere kan returnere tomme eliksirflasker og oppbrukte magiske skrifter slik at de kan resirkuleres.

Påmelding

Du kan melde deg på via mail eller telefon til:



Jens Friberg

Hjens_friberg@hotmail.com

H



Sjur Marius Tomter

HShaidaan@hotmail.com

98 60 17 66

Maksimalt antall påmeldninger er 50.

Siste påmeldingsdato er 1e august. Hvis det finnes plasser igjen kan du eventuelt melde deg på seinere.

Ved påmelding skal du angi:

Navn

Telefonnr

Mailadresse

Rollens navn, yrke, utstyr og all annen informasjon.

Laiven koster ikke noe.



Regler

Arrangementet følger selvsagt norsk lov. I tillegg kommer noen ekstra regler.

Alt som ikke går an å gjøre på ordentlig av lovmessige eller praktiske grunder skal håndteres etter disse reglene og ikke på noen annen måte.

Arrangementet og arrangørene avsier seg ansvar for konsekvensene av brudd på disse reglene eller brudd på Norsk lov.

Alkohol

Det er ikke lov å drikke alkohol under laiven. Enkelte personer kan bli sinte og aggressive av alkohol. En slik person langt ute i skogen på en laiv der folk later som om de dreper hverandre kan gå veldig feil.

Alkohol defineres som drikk som det grunnet alkohol er aldersgrense på.

Ild

På området finnes en del ferdige bålplasser som kan brukes. Disse deler vi med publikum, men det skal sikkert gå an å lage litt kaffe.

Det er ikke lov å la noen form for ild være uvoktet.

Ikke sloss nær ilden.

Tobakk

De som røyker på laiven skal gjøre det i pipe, eller gå litt til siden og det er bare ikke rundt hjørnet.

Forbipasserende

Personer som ikke laiver kan ha vanskelig for å skjønne hva det er vi driver med. Håndter disse personene med respekt. Ikke prøv å laive mot dem. Hvis det er nødvendig så bør dere gi en kort forklaring på hva vi driver med. Eventuelt kan dere sende dem til IL for nærmere detaljer.

Ikke angrip dem.

Siden enkelte raster sine hunder i skogen kan det være lurt å ikke brøle som en gærning.

Simulert tortur, voldtekt og terror

...er forbudt på Månetid. Dette er skumle ting som kan vekke sterke følelser hos andre personer hvis det blir fremstilt akkurat så skittent som det er. Å fremstille det mindre skittent enn det faktisk er, er nonsjalsant mot mennesker som opplever slike ting. Arrangementet tar derfor avstand fra slikt spill.

Plyndring

Det eneste som er lov å ta fra folk er ting som her blitt delt ut av IL. Elikvir, laivpenger og tilsvarende er lov, men våpen og rustninger er private.

Det er praktisk hvis du har mynt, elikvir og andre ting som går at stjele i poser i beltet eller på andre måter slik at det er lett å finne. Da trenger ikke andre på laiven å kroppsvisitere deg for å finne skattene dine.

Din kamerat på laiven

Selv om det er gøy på laiv så er det lett å bli skremt av trollet som sier BØ. Ta det pent med de andre som laiver. Det finnes mange omstendigheter som gjør at folk kan være meget slitne. De kan være utslitte, frosne, ha gått seg ville og det fryktelige beistet kan være for mye.

Det er greit å si BØ, men det kan være lurt at du stopper opp og ser så at det ikke går for langt.

Skader

Vi håper at det ikke blir noen skader. Handelsmannen har en del førstehjelp hvis noe skjer.

Hvis akutte skader skjer er det mulig at du selv må hjelpe den skadede.

Kraftig blødning

Hold den blødende delen høyt. Lag et trykkforband. Ikke ta av det! Hvis det ikke er nok, trykk direkte med hånden.

Brennskader

Små skader kan skylles med vann, det demper smertene. Ved større skader bør en lege kontaktes. Ikke fjern rester av klær.

Kjøldskader

Varm opp den skadete kroppsdelen i lunkent vann eller *svak* varme. Ikke bruk hett vann eller en sterk varmekilde. Ikke fjern sokker eller skor fra frostskadete føtter.

Bevisløshet

Kontroller pust og puls. Hvis nødvendig, gi hjertemassasje og pustehjelp. Kontroller at personen ikke har ting i munnen. Legg personen på siden.

Dekk alltid over personen med en filt eller kappe.

Hvis nødvendig kontakt lege ved å ringe 113, informer også IL.

Hvis ingen annen gjør det må du ta kommando over situasjonen. Fortell folk hva de skal gjøre.

Inlaiv, Offlaiv

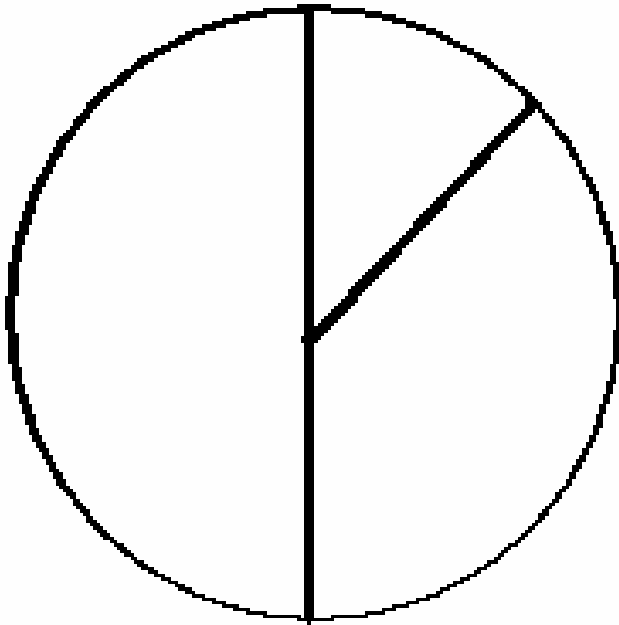
Inlaiv er alt som hører spillet til, inklusive den fiktive verden som spillet finner sted i. Offlaiv er den virkelige verden. På Månetid forgår ting mest mulig inlaiv.

Arrangementet stiller ikke noen særlige krav til inlaiv utstyr. Alle gjør så godt de kan og dette kan bli en rimelig fysisk laiv så det er viktig at ting fungerer praktisk. Samtidig finnes det ting du kan gjøre for å forsterke illusjonen av fantasiverden; Slå av mobiltelefonen, ikke bruk masse moderne ting du egentlig ikke trenger og la være å bruke moderne slang og sjargong. Ikke bruk nike-sko, kamme-flageklær eller lignende.

Hvis du ser noen som er offlaiv så la personene bli ferdige. Det finnes sikkert en grunn til at de ikke laiver. Eventuelt kan du ta kontakt for å se om det har skjedd noe.

Personer som må gå offlaiv viser dette for andre deltakere ved å holde en knuten hånd på hodet.

Plasser, ting og annet som du vil markere som offlaiv kan du merke med offlaivtegnet.



Offlaivtegn

Våpen & Rustninger

1. Alle våpen på laiven skal være leketøyvåpen, av laivtype.
2. Hele ditt våpen skal dekkes med latex, sølvteip eller tilsvarende.
3. Alle våpen skal kontrolleres av en arrangør FØR laiven starter.
4. Øks og lignende våpen skal ha padding selv på handtaket.
5. Alle piler skal ha fjær.
6. Rustninger skal ikke være laget av plast eller lignende, men trenger ikke å være autentiske.
7. Det er ikke lov å lage piler av blomsterpinner.
8. Buer må ikke ha mer kraft en 20 pound.
9. Alle skjolder skal ha padding på kanten.
10. Rustninger må ikke ha skarpe kanter slik at våpen eller mennesker kan gå i stykker mot dem.
11. Ikke lag noen del av ditt våpen av tre.
12. Deltakere er ansvarige for sikre våpen og sikker håndtering, selv om IL kontrollerer.
13. Den maksimale lengden for alle våpen er 140 cm
14. Piler og bue er unntak fra regel 2& 11.

Kutt, Brems & Start

Når noen sier Kutt betyr det at noe har gått galt. Da må alt spill stoppe og ikke starte før personen som sa Kutt sier Start.

Alternativt kan dere starte når personen har gått.

Ikke diskuter grunnen til at noen sa Kutt, selv om du synes at det er rart. Det kan være følsomt.

Hvis noen sier Brems til deg betyr det at du må ta det litt mer forsiktig. Det kan være at du slår for hardt eller at du spiller for intimt eller intensivt.

Søppel

Ta hånd om ditt søppel. Naturen er et fint sted å laive på, men bare hvis vi tar vare på skogen.

Dårlig søppelhåndtering fører til at det blir vanskeligere å finne laivområder.

Arrangementet har poser der alle kan hive søppel. Det er i tillegg fint hvis dere kan ta med godteripapir og lignende som dere hiter. Takk

Etter laiven tar vi en sjapp opprydding. Det blir ikke mye søppel på noen timer laiv og det går fort hvis alle hjelper til.

Dyr

Selv om folk ikke tar med seg noen dyr på laiven er det mulig at det dykker opp noen.

Dyr kan bli redde eller sinte hvis de ser laivere som banker opp hverandre eller brøler høyt. Så, ikke gjør det, mens dyret er tilstede.

XP og Nivåer

På laiven vil du få muligheten til å få XP. En vanlig måte er å nedkjempe mannevonde beist. Alle på laiven har en XP verdi som du får når du dreper dem.

Når du har tjent opp nok XP kan du gå opp en Nivå. Da blir du bedre på forskjellige måter, men generelt får du flere KP.

For å gå opp en nivå kontakter du IL som vil finnes på et sentralt sted.

Grupper tjener opp XP sammen og alle i gruppen deler likt. Det kan være lurt å he *en* person i hver gruppe som holder regningen på XP.

Er det realistisk med flere KP når du går opp i Nivå?

På en måte, ja. En kriger lærer seg å handtere smerte bedre med erfaring og blir kanskje litt herdet. Husk at de første slagene som utdeles i en kamp ofte blir slurvete pga overraskelse, frykt og annet. Se på tabellen for å se hvor mange XP du får for å drepe forskjellige ting.

Var du med på Månetid IV: En ny Laiv? Hvis du kan vise opp boken du fikk, så får du tre (3) bonus-XP.

Dryade	6
Helt*	7
Mørkerets paladiner	8
Troll	15
Vette	4
IL	-20

** En helt er en kriger, paladin, tyv, trollmann, jeger eller druide.*

Grupper

Det er av praktiske grunder ønskelig å dele inn folk i faste grupper, ellers blir det fort vanskelig å regne XP. Gruppen samler kollektivt XP.

Når dere ønsker det kan dere gå bort til handelsmannen og bytte inn XP mot nye nivåer.

Hvordan dere fordeler XP i gruppen avgjør bare dere. Det er fullt akseptabelt at en gruppe på to krigere og en trollmann bruker alle sine XP på å få opp trollmannen til Nivå 3.

Eller dere kan arrangere det slik at alle bytter inn XP samtidig, slik at alle i gruppen har samme Nivå.

Du Dømmes av Dine Dåd

Det er ikke bare å løpe ut i skogen og drepe folk. Nei, en helt må sikre seg at de han dreper virkelig, virkelig er slemme.

Det vil være tre typer XP på Månetid; Onde Gode og Nøytrale. Er du God så kan du bare bytte inn Gode eller Nøytrale XP, mot nivåer. Er du Ond kan du bare bytte inn Onde eller Nøytrale XP.

Hvis du er Nøytral kan du bytte inn alle XP, men husk, alle kan bytte inn dine.

Gode XP kan du for eksempel få ved å drepe Onde Monstre.....

Hvis du er God men får flere Onde XP enn du har Gode, går du over til den mørke siden; Du er ikke lengre God, men OND!

Magi og trolldom

Magi eksisterer på laiven i tre former; Druidenes Galdrekraft, Trollmenneses Besvergelses og magiske artefakter. Det siste er et kapittel for seg, men de første to fungerer på akkurat samme måte. Utøveren peker på offeret, eller rører ved den som skal påvirkes, og sier navnet på kraften han skal bruke.

Det er viktig at alle deltakere leser om magi fordi det kommer ikke noen forklaring under laiven. Magien sitter bare i en kort stund. Hvis det ikke står noe spesifikt så tar effekten slut etter et par minutter. Se Varaktighet for **omtrent** hvor lenge effekten varer.

Selv en magiker har begrensninger. Hver gang han bruker magi så mister han litt av sin spektralenergi. Hvor mye spektralenergi det koster ham er avhengig av hvilken magi han bruker. En del magi kan få økt effekt ved å bruke mer spektralenergi.

Spektralenergi er et inlaiv ord.

Galdrekraft

Dette er kreftene som druidene bruker for å holde orden i Terrania. Opprinnelig drev de med meditasjon og bønn for å holde fred i riket, men tidene har blitt urolige og druidene har begynt å gå ut som eventyrere for å opprettholde balansen.

Hela

Påvirker: En person

Varaktighet: permanent

Spektralenergi: Varierer.

Druiden Rører ved en skadet venn og sier Hela. Personen leger 2 KP **eller** 1 LP per poeng spektralenergi som druiden bruker. Hvis han bruker flere poeng spektralenergi sier han Hela en gang for hver poeng. Gode druider kan ikke bruke Hela på onde personer.

Antimagi

Påvirker: En person

Varaktighet: 60 minutter

Spektralenergi: 1

Druiden rører ved en person og sier "Antimagi!".

Personen som denne kraften blir brukt på blir immun mot magi. Som en sideeffekt kan han ikke bruke noen magi under den perioden.

Hvis personen allerede er påvirket av noen annen magi så brytes de besvergelsene, men Antimagi sluter umiddelbart å virke.

Antimagi påvirker ikke effektene av Hela.

Godhetens tegn

Påvirker: *

Varaktighet: 5 minutter

Spektralenergi: 2

Druiden holder frem et hellig symbol og sier ”Godhetens tegn!”. Alle fiender som ser symbolet flykter minst hundre meter.

Sov

Påvirker: En person

Varaktighet: 5 minutter

Spektralenergi: 1

Druiden peker på en person og sier høyt og tydelig ”Sov!”

Personen som blir offer for denne kraften sovner plutselig. Det går an å vekke ham, men han klarer ikke å sloss før magien har sluttet å virke.

Besvergelseser

Kraftskjold

Påvirker: 1 person

Varaktighet: 15 minutter

Spektralenergi: 1

Trollmannen legger hendene på akslene til en person og sier "Kraftskjold!"

Personen som blir utsatt for Kraftskjold regnes som å ha lett ringbrynje over hele kroppen.

Kraftskjold har ikke noen effekt på deler av kroppen som allerede har bedre panser.

Kraftskjold regnes ikke som hjelm selv om det beskytter hodet.

Frykt

Påvirker: En person

Varaktighet: 5 minutter

Spektralenergi: 1

Trollmannen peker på en person og sier "Frykt!"

Trollmannen virker fryktelig for offeret, som må flykte minst 100 meter.

Etter å ha flyktet kan offeret komme tilbake, men klarer ikke å angripe trollmannen så lenge Frykt varer.

Dødsforbannelse

Påvirker: En person

Varaktighet: Permanent

Spektralenergi: 2

Trollmannen peker på en person og sier "Dødsforbannelse!"

Offeret mister 2 KP, men kan ikke miste noen LP.

KP kan leges på vanlig måte.

Stopp

Påvirker: *

Varaktighet: 3 minutter

Spektralenergi: 2

Trollmannen holder frem handen mot fiendene og sier "Stopp!".

Så lenge magien virker klarer ikke fiendene å bevege seg nærmere trollmannen.

Effekten opphør hvis noen angriper fiendene.

Magiske artefakter

Det finnes mange forskjellige artefakter, men alle faller i noen av disse kategoriene.

Eliksir

Eliksir virker når du drikker dem. Du må drikke hele flasken(eller helle den ut hvis det har blitt mange eliksir).

Effekten kommer umiddelbart.

Eliksir virker bare en gang.

Magiske skrifter

Magiske skrifter fungerer som enten Trollformler eller Galdekrefter.

For å bruke magiske skrifter må utøveren ha mulighet til å bruke den slags magi ellers også.

Dvs en druide kan bruke en skrift med Hela, men ikke en med Frykt.

Magiske skrifter fungerer bare en gang. Når du kaster den bryter du løs sigillet som finnes på skriften.

Hvis det ikke finnes noe sigill må du bare huske på det.

Magiske skrifter koster ikke noen spektralenergi å bruke.

Kraftobjekt

Kraftobjekt fungerer som magiske skrifter, men alle kan bruke dem.

Det er begrenset hvor mange ladninger som finnes i Kraftobjektet. For å finne ut hvordan det virker så tar du med objektet til handelsmannen og ser om han har noen skrift om objektet å selge.

Kraftobjekt finnes i mange former, men staver og ringer er vanlige.

Kampregler

I virkeligheten er krig og vold fryktelig. Arrangementet tar avstand fra all form for fortrykk, krig og vold, fysisk som psykisk.

På Månetid kan det likevel finnes kamper. Disse betrakter vi som ren sport; Det finnes regler og kontroller akkurat som innen fekting og lignende.

Kampene fungerer som middel i konflikter, men tanken med de eventuelle kampene på dette arrangementet er ikke å utdype noen psykologiske eller personlige sider hos de involverte.

Livspoeng & Kamppoeng

I en kamp i virkeligheten utsetter seg begge parter for stor fare. Selv en tungt bepansret ridder kan falle for et uheldig treff. Begge parter prøver derfor primært å skade sin motstander for å bremse ham og minske risikoen. På Månetid bruker vi derfor både Kamppoeng(KP) og Livspoeng(LP). KP er et mål på hvor mye småskader du tåler før du er udugelig i kamp. LP viser hvor mange dødelige skader du tåler.

Hvor mange KP og LP du får avhenger av hvilken rolle du spiller og av din Nivå på laiven.

Alle våpen som treffer deg trekker en poeng fra deg. Først fra dine KP og deretter fra dine LP.

Når dine KP tar slutt er du ut av stand til å kjempe mer pga smerte, sjokk, eller lignende. Du kan fortsatt bevege deg og eksempelvis flykte, men du klarer ikke å bruke våpenet eller skjoldet, ikke engang til å parere.

Når dine LP er slutt er din rolle død. Gå til IL for å få en ny rolle.

Døden

Når din rolle dør mister du alle XP, skatter og annet som rollen eier. Prøv å hjelpe litt diskret med å gi fra deg mynt og skatter. Marker at du er offlaiv ved å holde en knuten neve over hodet og gå til IL.

Sikkerhet

Det er ikke lov å slå i hodet eller skrittet og ikke lov å slå kvinner på brystene.

Det er ikke lov å støte eller stikke med noen våpen i det hele tatt.

Arrangementet bruker ikke Nådestøt, Strupekutt eller Svimeslag, selv om de er vanlige på mange laiver.

Deltakere er ansvarige for sikre våpen og sikker håndtering, selv om IL kontrollerer.

Ikke flaks og vift med våpnene. Slå tydelige, markerte slag.

Ikke slå for hardt, det finnes mennesker selv bak de tøffeste rollene.

Det er ikke lov å bruke noen form for **virkelig** vold. Dvs det er ikke lov å sparke, slå, bite, rive eller å holde fast deltakere på laiven. Dette inkluderer også lettere former av fysisk kontakt. Det er for eksempel ikke lov å h tak om handledet på sverdsarmen på din motstander.

Ild bruk våpen kring ild eller andre farlige steder.

(På Månetid hadde vi en deltaker som ble slott på uheldige måter flere ganger. Dette er ikke noe vi ønsker å se en gang til)

Legekraft

Laiven er for kort til å lege noen skader på vanlig måte, men det finnes magisk kraft som kan lege.

Du kan selvsagt ikke lege mer KP eller LP enn du har mistet.

Rustninger

Hvis du tror at du kan havne i voldelige situasjoner kan det være lurt å bruke noen form for rustning.

En rustning fungerer slik at våpen ikke kan trenge gjennom den. Enkelte våpen trenger likevel gjennom en del former for rustning. Rustninger beskytter selvsagt kun hvis du blir truffet på panseret og ikke hvis du blir truffet på ubeskyttede deler av kroppen. Rustning og skjold fungerer bare hvis du fortsatt har Kamppoeng igjen. Deretter blir de ubrukelige til du får minst 1 KP.

Det finnes 7 forskjellige former for rustning:

Lærpanser beskytter mot dolker.

Lett ringbrynje beskytter mot dolker og kortsverd

Tung ringbrynje beskytter mot alle enhandsvåpen

Platepanser beskytter mot alle enhandsvåpen og mot piler

Stor skjold teller som platepanser

Liten skjold teller som tung ringbrynje.

Hjelm. En hjelm gir en ekstra livspoeng så lenge du bærer den.

Det er ikke lov å parere piler med våpen.

Skjold

Et lite skjold er 0-30 dm².

Et stort skjold er 30-60 dm².

Dråpeformede skjold regnes høyde * bredde /2.

Treffer på skjold regnes som treffer, det betyr for eksempel at tohandsvåpen skader selv om de treffer på skjolden.

Tung eller lett brynje?

Nesten alle brynjer er lette. Tunge brynjer er enten forsterkede, med for eksempel ekstra panser, eller er satt sammen ekstra tett, for eksempel 6:1.

Våpen

Det finnes mange forskjellige våpen. Disse deles inn i følgende kategorier:

Dolk	Alle kniver, dolker og lignende. Dolker er 50 cm eller kortere.
Kortsverd	Alle sverd som er 50-80 cm lange.
Langsverd	Alle sverd som er 80-110 cm lange.
Tohandsverd	Alle sverd som er mer en 110 cm lange. Dette våpenet må brukes med to hender.
Handøks	Alle økser på som er 0-70 cm lange.
Tohandøks	Alle økser som er mer enn 70 cm lange. Dette våpenet må brukes med to hender.
Piler	Alle piler har samme effekt uansett om de skytes fra bue eller armbrøst. Dette våpenet må brukes med to hender.
Stridsklubbe	Dette inkluderer stridshammere, spikklubber og lignende. Disse er 0-85 cm lange. Stridsklubber penetrerer lærpanser og lett ringbrynje.
Tilfeldige våpen	Dette inkluderer steiner, treklubber og andre våpen som finnes i naturen. Tilfeldige våpen penetrerer ikke noen rustninger.

Den maksimale lengden for alle våpen er 140 cm.

Gudene

Det finnes ni guder Som styr Terranias skjebne.

Thoron, den rettvise.

Han dømmer bare rettferdig og sant. Han har den store boken Omninomicon, i hvilken alle tyvers navn står skrevet. Han er guden for alle lysets paladiner.

Urs, den gode

Hun er de behagelige drømmenes gudinne. Ofte avbildet som en gammel ugle. Hun gir mot til heltene og de tapre.

Rattlan, den glade

De vilda festernas gudom. Han verner om alle de som virkelig kan slippe seg løs i sannhetens navn.

Allon, den vise

Han bringer budskap om fremtiden til seerne. Han er de gode nyhetenes gud og alle budbringernes beskytter.

Namik, den altseende

Hun vet allting og sier det ikke til noen, men skriver alt i sannhetens bok.

Iril, den ville

Iril verner om naturen slik at alle kan leve i balanse med den kosmiske energien. Hun har ikke noen avbild, men hennes prester kan på en måte føle henne.

Omin, den skoningløse

Hevnens gud. Han hater alle, men hjelper de sinte.

Korror, den fryktelige

Han hjelper de stygge og fryktelige. Det finnes ingen av bild som er skummel nok av Korror.

Gradar, vanviddets fyrste

Barbarenes gud. I de vondeste slagfelt finner du hans glede. Hans tjener Auron styrer de fryktelige varulvens horder fra Dødens berg

Roller

Proessen for å lage roller er meget forenklet. Velg først hva for yrke du vil ha. Bestem eventuelt hvis du ønsker å spille alv eller dverg. Kjøp utstyret ditt.

Og finn på et kult fantasynavn.

Du er rede for eventyret.

Før du begynner din ferd må du ta ett skjebnedigert valg. Er du Ond eller God, eller er du Nøytral?

Hvis du vil kan du skrive litt personlighet til din rolle og tegne en symbol.

Arrangementet søker også folk til å spille vetter, troll og dryader. Se Monstermanualen.

Yrker

Druide

Du er en kriger i religionens navn. Bevæpnet med våpen og Galdrekraft står du tappert mot mørkeret.

Du kan ikke bruke tohandsvåpen eller skjold, men har ingen begrensninger ellers.

Som druide kan du bruke Galdrekraft og har en poeng Spektralenergi per Nivå.

Som druide begynner du med 1 LP og 2 KP. På Nivå 2 og 3 får du 1 KP ekstra.

XP	Nivå	Tittel
0	1	Broder/søster
20	2	Hans/ hennes Hellighet
40	3	Pater/Mater
80	4	Potentat

Jeger

For en jeger er skogen og naturen de våpen og verktøy han bruker for å tjene til sitt levebrød.

Flinke jegere blir ofte ledere i freidige røverband.

Spiller du jeger kan du kjøpe en pilbue for 5 TDn.

En jeger kan ikke bruke andre tohandsvåpen enn pilbue. Han kan ikke bruke stridsklubbe eller stort skjold.

Den eneste rustning en jeger kan bruke er lærpanser, men den teller som lett ringbrynje.

Hvis du spiller jeger begynner du med 1 LP og 2 KP og får 1 KP ekstra på Nivå 2 og 3.

XP	Nivå	Tittel
0	1	Stifinner
15	2	Skogvokter
30	3	Speidermester
60	4	Storviltjeger

Kriger

En kriger lever av sverdet og dør av sverdet. Mange krigere arbeider som livvakter, men mange strider for ære. Uansett gjør de en *god* gjerning når de dreper alle de slemme monstrene som finnes i skogen.

En kriger kan bruke alle våpen og rustninger.

Spiller du kriger begynner du med 1 LP og 2 KP. På Nivå 2 og 3 får du 2 KP ekstra.

XP	Nivå	Tittel
0	1	Sverdmann
20	2	Våpenmester
40	3	Veteran
80	4	Pansjonert helt

Lysets paladin

Du er rettferdighetens kriger og de svakes beskytter. Med et heroisk smil kaster du deg in i kampen for jomfruer, enker og foreldreløse.

Som paladin kan du bruke alle våpen og rustninger. På nivå 2 kan du bruke antimagi en gang om dagen. På nivå 3 kan du bruke Antimagi to ganger om dagen.

Som lysets paladin begynner du med 1 LP og 2 KP. På nivå 2 og 3 får du 2 KP ekstra.

Hvis du skal spille Lysets Paladin, må du være God. Hvis du på noen måte blir Ond, vil du løses opp i en sky av logikk.

XP	Nivå	Tittel
0	1	Pilegrim
22	2	Protektor/Protektrix
50	3	Lysets helt/heltinne
100	4	Legendus/Legenda

Trollmann

En trollmann leser tykke bøker i mange år for å lære å bruke magiske krefter. De klær seg ofte i rare klær, som varierer fra fargesterke, eksotiske stoffer til grå frakk.

Ofte pynter en trollmann sine klær med stjerner og halvmåner.

En trollmann kan kjøpe magiske artefakter til halve kostnaden før laiven starter.

Som trollmann kan du bruke Besvergelseser og har en poeng Spektralenergi per Nivå.

En trollmann trener ikke med noen våpen og klarer bare å bruke en dolk. Trollmenn bruker ingen rustning.

Spiller du trollmann så begynner du med 1 LP og 1 KP. På Nivå 2 og 3 får du 1 KP ekstra.

XP	Nivå	Tittel
0	1	Besverger
25	2	Elementalist
50	3	Mentalist
100	4	Magus

Tyv

En tyv lever av å naske andres eiendeler. Det har ført til at tyver generelt er upopulære, særlig blant konger og edlinger.

Det finnes gode tyver, som tar fra de rike og gir til de fattige.

En tyv kan kjøpe våpen og magiske artefakter til halve kostnaden før laiven starter.

Spiller du tyv kan du bare bruke dolk, kortsverd og pilbue som våpen. Du kan ikke bruke skjold. Den eneste rustning du kan bruke er lærpanser.

En tyv begynner med 1 LP og 1 KP og får 1 KP ekstra på Nivå 2 og 3.

XP	Nivå	Tittel
0	1	Banditt
15	2	Kjeltring
30	3	Røver
60	4	Plyndrer

Alver & dverger

De som ønsker det kan spille alver eller dverger. Hvis du ønsker å spille hobbit eller andre folkeslag fra fantasy litteraturen så fungerer det, men det er bare alver og dverger som har spesielle regler.

Halvalver teller som alver.

Alver kan ikke velge trollmann eller druide som yrke. De må ha en pilbue og piler. Alver kan velge *en* Galdrekraft. Spiller du alv har du en poeng spektralenergi per Nivå.

Dverger kan ha alle yrker. Hvis yrket tillater det må dvergen kjøpe en øks. En dverg har +1 LP.

Alver og dverger koster 2 XP mer per Nivå enn andre yrker. Det betyr eksempelvis at en alvekriger må ha 22 XP for å komme till Nivå 2 og 42 XP til Nivå 3.

Utstyr

Alle roller begynner med 40 Terraniske dinarer (TDn).

For disse pengene kan du kjøpe utstyr til å ha med deg ut i skogen.

Mange hverdagslige ting som ikke står på listene, som eksempelvis mat, klær og annet som du trenger for å leve, er gratis.

Hvis det er spørsmål om hva som er gratis kan du kontakta IL før laiven.

Du kan ikke kjøpe ting som din rolle ikke kan bruke.

Flere av tingene kan kjøpes på området

.Våpen

Våpen	Pris
Kortsverd	15
Langsverd	20
Tohandsverd	25
Håndøks	18
Tohåndøks	30
Piler (5 st)	5
Stridsklubbe	25
Klubbe	7
Dolk	5
Pilbue	15
Armbrøst	18

Magiske artefakter

Helende eliksir (leger 2 KP)	20
Livseliksir (leger alle KP & LP)	30
Beskyttelsesamulett (gir +1 KP)	50
Magiske skrifter	50
Spektraleleksir (gir tilbake 1 poeng Spektralenergi)	30
Hellig symbol	10
Steineliksir(fungerer som kraftskjold)	20
Kontraeliksir (fungerer som antimagi)	20

Rustninger

Rustning	Pris
Lærharnisk	15
Kortermet ringbrynje**	25
Langermet ringbrynje**	30
Plateharnisk	50
Armebeskyttelse	↓
Av lær	5
Av plate	10
Beinbeskyttelse	↓
Av lær	10
Av plate	15
Stor skjold	15
Liten skjold	10
Hjelm**	10

**Lærharnisk inkluderer også rustning av stoff og andre myke material.*

***Tunge brynjer koster 5 TDn ekstra*

****En hjelm innebærer hvilken som helst beskyttelse for hodet, enten det er ringbrynje, lær eller annet*

Monstermanualen

Det finnes mange monster som hjemmesøker skogene i Legendenes Land. Her står bare et fåtal. Spillere som ønsker å spille andre monster fra bøker, rollespill og filmer kan gjøre det i etter avtale med IL.

Dryade

Langt in i de dypeste skogene kan du finne dryadene. De er lynnefulle og kan ofte hjelpe en vandrers, men like ofte angripe ham. Noen ganger bare plystrer de etter de kjekke heltene.

Dryader går ikke vel sammen med andre folkeslag, i hvert fall ikke over lengre perioder.

Hvis du vil spille dryade kan du bruke magi akkurat som en trollmann.

Du kan bare bruke pilbue og dolk som våpen.

Dryader kan ikke bruke rustning, men det regnes som at de har lærpanser over hele kroppen.

Spiller du dryade begynner du med 1 LP og 1 KP. På Nivå 2 og 3 får du 1 KP ekstra.

XP	Nivå
0	1
15	2
50	3
100	4

Vetter

Vetter er stygge små monstre. De er feige, men kan være farlige hvis de er mange.

De pleier å angripe vernløse jomfruer og er dritslemme. De fleste er krigere, men enkelte blir også sjamaner

Vettekriger

Vettekrigerne representerer majoriteten av vettesamfunnene. De liker komme i horder og særlig unner onde trollmen.

Hvis du spiller vettekrieger kan du bare bruke dolk, kortsverd og pilbue. Den eneste rustning du kan bruke er lærpanser, men du kan ha en liten skjold.

Vetter begynner med 1 LP og 2 KP. På Nivå 2 og 3 får de 1 KP ekstra.

XP	Nivå
0	1
10	2
25	3
50	4

Vettesjaman

Mange vetter er litt gærne i hodet og begynner å se ting. Hvis de ikke blir spist opp av tingene lærer de å bruke magiske krefter og får en viktig posisjon i vettegruppene.

Spiller du vettesjaman kan du bruke magi akkurat som en druide.

Ellers kan du bruke våpen og rustninger akkurat som de andre vettene.

Vettesjamaner begynner med 1 LP og 2 KP. På Nivå 2 og 3 får de 1 KP ekstra.

XP	Nivå
0	1
15	2
35	3
75	4

Troll

Troll er store, dumme og farlige. De river ned hager og spiser med åpen munn.

Folk liker ikke troll og derfor bor troll ofte i en sump eller en hule.

Skogstroll

De fleste trollene bor i skogen. De lukter vondt og blir derfor ofte angripne av rettfæ

Som troll kan du bare bruke stridsklubbe som våpen. Du kan ikke bruke rustning, men det regnes som at du har lett ringbrynje over hele kroppen.

Troll begynner med 2 LP og 3 KP. På Nivå 2 og 3 får de 2 KP ekstra.

XP	Nivå
0	1
25	2
60	3
120	4

Bergtroll

Bergtroll er enda større enn skogstroll og enda slemmere. De spiser nesten bare stein, med unntak for en eller annen jomfru. Helter som angriper bergtroll lærer seg fort at definisjonen på jomfruer kan være litt uklar.

Bergtroll bruker ikke rustning, men det teller som at de har tung ringbrynje over hele kroppen.

Det eneste våpen de bruker er stridsklubbe.

Bergtroll har 3 LP og 5 KP. I tillegg leger de alle skader hvis de bare får sette seg ned og ta det litt rolig og spise litt.

Bergtroll har ikke Nivåer.

NB: Bergtroll er svære og hvis du vil spille bergtroll så stiller det litt krav på ditt utstyr.

Mørkerets paladiner

Klærne som Mørkerets Paladiner bruker blir ofte helt sorte av hat og ondskap. Ofte blir de helt hvite i ansiktet men sorte kring øyene og munnen.

De hører på musikk baklengs og får på den måten høre ordre fra Auron.

Som mørkerets paladin kan du bruke alle våpen og rustninger.

Du har en poeng spektral energi per nivå, men kan bare bruke Dødsforbannelse, og ingen annen magi.

Som lysets paladin begynner du med 1 LP og 2 KP. På nivå 2 og 3 får du 2 KP ekstra.

XP	Nivå	Tittel
0	1	Vandal
22	2	Bellator/Bellatrix
50	3	Mørkerets helt/helthinne
100	4	Terrendus/Terrenda

Kunne du tenkt deg å arrangere laiv?

Vi som lager Månetid ønsker å hjelpe fremtidige arrangører, som prøver å lage laiver.

For å gjøre det litt enklere, gir vi alle tillatelse å bruke våre tekster hvis de ønsker det.

Fortellinger om Terrania kanskje ikke fungerer så bra for andre laiver, men kamp-, magi, eller sikkerhetsregler kan fungere bedre.

Vi stiller som krav at du oppgir hvor materialet kommer fra og at du finner på et eget navn.

Noter at alle bildene tilhører Tanya Gallardo og dere har ikke lov til å bruke dem uten å snakke med henne.