

Legendernes Verden

Forord

Velkommen til **Legendernes Verden**.

Disse regler er nøglen til en verden, hvor ord kan være lige så magtfulde som sværd, hvor tro former mirakler, og hvor hvert valg sætter spor i historien. **LV-Live** er et levende rollespil, hvor fortællingen skabes i fællesskab mellem spillere og fantasien.

Regelsættet er opdelt i tre dele. Først og fremmest er der denne del,"*Legendernes Verden*", der beskriver settingen og den viden, enhver bør kende, før de træder ind i vores verden. Så er der "*Grundregler*", der samler de fælles rammer, sikkerhed og generelle spilleregler, som sikrer et fair og stemningsfuldt spil for alle. Slutteligt er der "*Professioner*", der udfolder de mange veje, en karakter kan følge, med tilhørende evner og regler, der giver hver profession sin egen styrke, svaghed og identitet.

Vi opfordrer alle deltagere til grundigt at sætte sig ind i "*Samværspolitikken*" skrevet af foreningen, "*Sikkerhedspolitikken*" (hvis man ikke allerede har), samt fanen "*Offgame information*" på hjemmesiden, da disse er en vigtig del af spillets rammer og fælles ansvar. Ønsker du yderligere indsigt i verden og dens aktuelle forhold, kan fanen "*Ingame informationer*" også med fordel læses.

Reglerne er ikke skrevet for at begrænse spillet, men for at støtte det. De skal skabe tryghed, retfærdighed og fælles forventninger, så drama, intriger, heltemod og tragedie kan udfolde sig frit. Brug dem med omtanke, respekt og spilleglæde.

Husk! at den største kraft i Legendernes Verden altid er det fælles spil.



Indholdsfortegnelse

Ordforklaringer og markeringer **3**
Offgame markering - hånd på hovedet 4
Ingame / offgame områder 4
Skovpasset **5**
Meta personer 5
Byer 6
Markedspladsen 6
Handel **7**
MØNTFOD 7
KOMPONENTER 7
Blod og blodkort 8
Racer **9**
Udklædning og racepoint 9
Raceevner 10
Tro og religion **12**
SÅDAN ER EN RELIGION OPBYGGET 12
SÅDAN BLIVER DU TILBEDER I EN RELIGION 13
Laug og grupper **13**
De adelige 13
Åndeverdenen **14**
SÅDAN KOMMER DU IND OG UD AF ÅNDEVERDENEN 14
AT BEFINDE SIG I ÅNDEVERDENEN 15
Synlighed og tyl **16**

Ordforklaringer og markeringer

I LV-Live og til arrangementet har vi nogle faste ting, begreber og markeringer, som alle kender og bruger, og du bør derfor også kende dem:

- **Arrangørerne:** Dette er folkene bag LV-Live, som tager sig af alt det administrative bag arrangementet, samt afviklingen heraf. I Arrangørgården vil der (næsten) altid være en arrangør til stede. Derudover har vi også spillende arrangører, og de vil kunne genkendes i spillet på at "LV'et" på deres amulet er guld.
- **Arrangørgården:** Ved indgangen til spilområdet finder du Arrangørgården. Arrangørgården har to indgange: én i gården (til praktiske off-game relateret ting), som er der man går hen når man skal "tjekke ind", købe drikkekort, osv. og så har den én anden indgang for enden af bygningen (til det spilmæssige), som fører ind til Lad Vide.
- **Gult armbind:** Dette armbind betyder at man skal vise særligt hensyn over for personen der bærer det, både fysisk og psykisk. Det betyder bl.a. at man ikke skal råbe af personen eller agere fysisk rollespilskamp. Personer der bærer gule armbind skal også selv undgå konflikter, eller træde væk fra områder med konflikter. Aftal altid konflikter på forhånd med en person med det gule bind. Derfor, hvis man ønsker at skade en spiller med gult armbind, siger man det blot til dem, og de skal acceptere at tage skaden. Oplever man folk der misbruger gult armbind, så henvend dig til en arrangør.
- **Gult deltagerarmbånd:** Dette deltagerarmbånd betyder at spilleren er under 18 år.
- **Lad Vide:** Dette er LV-Live's ingame avis, som udgives op til tre gange dagligt. Lad Vide bringer nyheder, kort nyt, reklamer, sladder og meget andet. Det er altid muligt som spiller at hive fat i en journalist eller dukke op på redaktionen for at få noget med i avisen. Du finder Lad Vides redaktion i enden af Arrangørgården.
- **LV-amulet:** Undervejs i spillet kan man have behov for at komme i kontakt med nogle bestemte roller, derfor har vi til disse roller "LV-amuletter", som de bærer ovenpå deres ingame kostume, så de er nemmere at genkende. Amuletternes "LV" skifter farve alt efter rolle: Arrangører (GULD), Mestre (RØD), NPC-Kontoret (ORANGE), Plotmestre (BLÅ) og Regelambassadører (GRØN). *Eksempler:*



- **Mestre:** Mestrene findes i spillet, og ved en masse om deres specifikke ansvarsområder. Deres ansvarsområder knytter sig på forskellig vis til aspekter af spillet, herunder fx opgradering af karakterer med EP eller hvordan en profession fungerer. Mestrene findes altid på Markedspladsen i åbningstiden, men kan ellers genkendes på at "LV"'et på deres amulet er rødt.

- **NPC'er:** Dette er en gruppe frivillige, hvis hovedformål er at hjælpe plottet ved at spille karakterer, som er relevante for fremdriften i historien. Man kan komme i kontakt med de ansvarlige NPC'er ved at opsøge dem på NPC-kontoret, som ligger bag ved kroen på Markedspladsen. Læs mere om NPC-kontoret på vores hjemmeside under "*Ingame funktioner*". De kan genkendes ingame på at "LV"'et på deres amulet er orange.
- **Plotmestre:** Dette er en gruppe frivillige, hvis opgave er at skrive og drive plottet til LV-Live. Det er dem der ved alt om, hvad der foregår i historien, hvorfor eller hvordan noget løses. De holder ofte til i plotområdet, som er lige uden for Arrangørgården. De kan genkendes ingame på at "LV"'et på deres amulet er blåt.
- **Regelambassadører:** Dette er en gruppe frivillige, som tager sig af ting relateret til reglerne. Man møder dem ofte i indtjek, hvor de hjælper med at lave nye karakterer. Derudover kan man gå til dem, når man har regelspørgsmål, man ønsker besvaret. De kan genkendes ingame på at "LV"'et på deres amulet er grønt.
- **Tyl, BLÅ:** Bæreren er usynlig. Du kan ikke se vedkommende uden en evne/eliksir/lign. siger du kan.
- **Tyl, HVID:** Bæreren er i åndeverdenen. Du kan ikke se vedkommende uden en evne/eliksir/lign. siger du kan.
- **Tyl, RØD:** Bæreren er Arrangør/Plotmester/NPC i handling. Du kan ikke se vedkommende.

Offgame markering - hånd på hovedet

At være "på" hele tiden i et live-rollespil kan være en udfordring både fysisk og mentalt. Vi deltager alle i spillet på vores egne præmisser og med vores egne individuelle grænser. Opstår der en situation hvor det bliver for meget, er det altid tilladt at tage en pause ved at træde til side og tage en hånd på hovedet.

Ingame / offgame områder

Til LV-Live er der områder som er ingame og områder som er offgame. I ingame områder beholder man telefonen i lommen, man er 'i karakter' og sørger for at holde stemningen høj og indlevende. Til dem der har / gerne vil have lejre i ingame områder følger tilmed krav til telte, udsmykning og opbevaring af offgame ting. Booking af pladser til ingame lejre sker i vores facebookgruppe (*se mere information på vores hjemmeside > "Offgame information" > "Praktiske informationer om LV-Live"* og *"Etablering af ingame lejr"*). Ingame telte tæller som ingame område og andre spillere må derfor også gå ind i dit telt/lejr, hvis de har grund til det. **Undtagelsen er tidsrummet 00:00 til 06:00 hver dag, hvor man IKKE må gå ind i andres telte.**

Alle områder er som udgangspunkt ingame, medmindre andet er sagt/skrevet.
Offgame områder inkluderer: Arrangørgården, madteltet og området hvor man sidder og spiser under halvtaget, toiletterne og offgame soveområderne.

Skovpasset

Legendernes Verden er et high-fantasy liverollespil med fokus på nærvær, fællesskab og levende fortællinger. Her mødes hjertevarm krostemning, fest og handel med dybe plots, politiske spil og farlige intriger, hvor ord og alliancer kan være lige så afgørende som våben. Spillet er åbent for både nye og erfarne rollespillere og lægger vægt på samspil, stemning og fælles historiefortælling - i en verden, hvor magt, tro og ambition konstant krydser veje.

Meta personer

Skovpasset har nogle meta-personer som går igen i forskellige sammenhænge. Disse kan direkte og indirekte påvirke spillet gennem breve, penge og oplysninger. Meta personer vil typisk være sat i spil/styret af plotmestre eller arrangører.

Lensherren: Ærkefyrste Livenius er regenten over Skovpasset. Han omtales kun som Lensherren og bruger aldrig sit navn. Han er en adelsmand med dekadente og dyre vaner, men hans noble hjerte brænder for Skovpasset og dens indbyggere. Lensherren er grundet sit ophav, af den overbevisning at det er adelen som bedst egner sig til at håndhæve loven i Skovpasset og derfor taler han ofte deres sag som beskyttere og ansvarshavere overfor indbyggerne i Skovpasset. Han har en generel tillid til indbyggerne og overlader derfor ansvaret for Skovpasset sikkerhed og virke i deres hænder, da han mener at det giver mere mening, at dem der bor i Skovpasset også har mere indsigt og indflydelse. Lensherren ved utrolig mange ting og hemmeligheder og er omgivet af en masse rådgivere som hjælper ham. Især hans hofmagikere er utroligt mægtige. Engang imellem besøger han Skovpasset i forklædning, selvom du nok aldrig får ham at se. Han blander sig gerne i dagligdagen i Skovpasset, men altid indirekte gennem folk som han stoler på og derfor er det ikke sjældent at Lensherren sender breve til folk, lige så vel som folk sender breve til ham gennem redaktionen i Lad Vide. Generelt er Lensherren vellidt og har en stor gruppe af tilhængere, især blandt adelen, og selv om han ikke har magt til rent fysisk at stille med en hær, så sikrer hans loyale undersåtter at han alligevel er en magtfaktor.

Vesiren: Lensherrens politiske modstander er Vesiren, som er tidligere Minister for de Varme Lande mod syd. Ingen kender hans navn. Han mener, at man skal handle efter fornuft frem for følelser, modsat Lensherren, og er langt mere konstruktiv og organiseret. Vesiren har før i tiden været den som egenhændigt finansierede Vogterne og han har i det skjulte forhindret forskellige former for kriminalitet og forræderi, men han har aldrig været populær eller fået støtte af den almene befolkning, til trods for sin mere konstruktive måde at håndtere udfordringerne på. Hvor Lensherren ofte opererer i det åbne, foretrækker Vesiren mere skyggerne, når diverse udfordringer skal håndteres. Man kan kontakte Vesiren ved at sende breve til ham gennem redaktionen i Lad Vide.

Kontaktpersoner: Adskillige grupper har en personlig "Meta-person" som har relation til den pågældende gruppes baggrundshistorie. Disse kontakter er meget forskellige, men fungerer primært som informationskilder og plotgivere. De er ikke i stand til at yde fysisk eller monetær hjælp, men kan bidrage med viden. Alle grupper kan få en kontaktperson hvis de ønsker det. Man kan sende breve til kontaktpersonerne gennem redaktionen i Lad Vide.

Byer

Skovpasset har og vil altid inddele sig i byer efter spillernes interesser og historiens udvikling. Der er fra arrangørernes side opsat nogle retningslinjer eller krav fra til officielle byer (*se pdf'en "By-regler"*). Byer I Skovpasset handler i stor stil om de relationer, magt og aftaler spillerne har. Hvis du er ny i Skovpasset anbefaler vi at du spørger rundt for at finde ud af, hvordan situationen er lige nu.

Derudover ligger der adelsbyer rundt om Skovpasset, som tilhører adelsfolkene i Skovpasset. Disse byer er en del af LV-Lives metaspil for adelsfolkene og kan ikke besøges i virkeligheden, men de kan fungere som baggrund for historier og plots.

Markedspladsen

Markedspladsen er et ingame område, hvor man handler og opgraderer sin karakter. Mestrene bemander boderne ca. 2 gange dagligt på offentliggjorte tidspunkter. Det er tilmed muligt for alle at opstille sig en salgsbod og sælge varer på pladsen - både i og uden for mestrenes åbningstider (*se vores hjemmeside > "Offgame information" > "Retningslinjer for salgsboder"*). Denne plads er ofte samlingssted for begivenheder eller andet gøgl, foruden at der også ligger en kro i den ene ende af pladsen.

Handel

MØNTFOD

I Skovpasset og Legendernes Verden hedder pengene korint, og er mønter lavet af metal, som har deres værdi påtrykt.
Udover at værdien er trykt på, kan man også genkende værdien på metallets farve:

- Kobber-mønter har en værdi på 1 korint
- Sølv-mønter har en værdi på 10 korint
- Guld-mønter har en værdi på 100 korint

Alle indbyggere i Skovpasset ankommer med 20 + 1d10 korint.

Korint bruges f.eks. til at erhverve nye evner hos mestrene, at handle indbyrdes, til mad og drikke i kroerne, samt meget mere.

KOMPONENTER

Udover handel med korint vil du også opleve at mange i Skovpasset handler direkte med komponenter. Disse komponenter tilhører forskellige handelsområder og en oversigt over disse kan findes i sektionen "*Professioner > Handelsmand*".

Hvis du selv er handelsmand, vil du kunne få adgang til at købe komponenter i Handelshuset i deres åbningstid. Jo dygtigere du er, jo mere fordelagtige priser vil du kunne opnå.
Vær dog opmærksom på, at der kan opstå mangel på komponenter, af den ene eller anden årsag. Opstår der mangel på et komponent, vil du ikke kunne købe det pågældende komponent i Handelshuset, og må derfor skaffe dine komponenter med andre metoder.

Avancerede komponenter

Udover de grundlæggende komponenter producerer smede og alkymister også avancerede komponenter, som benyttes i opskrifter af højere niveauer. Mange bruger også disse, når de udvikler egne evner, eliksirer eller magier, for at opnå stærkere effekter.
Hos smede kan man få produceret *jern*, *kul* og *aske*, mens *fragment*, *olie* og *perle* skabes af alkymister.

Legendariske komponenter

Der findes også 3 legendariske komponenter: *enhjørningehorn*, *iskrystaller* og *lynkvarts*. Disse komponenter er ikke som standard brugt til noget, men de er alle kendt for at have store kræfter og høj værdi!

Fælles for ALLE slags komponenter er at de ikke kun kan bruges til handel, men også som ingredienser til forskellige professioners opskrifter.
** Når komponenter (også avanceret og legendariske) bruges, skal de rives over for at symbolisere at de bliver brugt - med mindre en evne siger andet.*

Man vil til tider også kunne støde på ikke-standard komponenter, og disse vil man kunne få information om hos plotmestrene.

Blod og blodkort

Til LV-Live har alle karakterer som udgangspunkt blodkort. Hvert karakterskema har som start 2 blodkort, når det bliver udleveret ved starten af en spilgang. Antallet af blodkort en karakter har plads til er dermed 2 blodkort ad gangen. Der findes dog evner som kan ændre på, hvor mange blodkort en karakter har plads til.

Blodkortene symboliserer blodet som flyder i din karakters årer, og som giver dig energi. Dit blod kan have forskellige egenskaber alt efter hvilken racebaggrund din karakter har. Derfor er din racebaggrund også noteret på dit karakterark.

Blod bruges for eksempel af læger, magikere der udnytter blodmagi og alkymister, med flere. **Blodkort er derfor for mange en handelsvare i Skovpasset.**

Hvert blodkort repræsenterer 1 Livspoint. Skulle du miste et blodkort, vil du for hvert manglende blodkort miste et permanent livspoint, indtil du får blodkortet tilbage. *Mister du dine blodkort vil du altså have -2 Livspoint, være svag og ikke kunne bruge evner, kæmpe eller kaste magi, indtil du får blodkort igen, eller næste spilgang, hvor blodkortene fornyes.*
Omvendt, hvis din karakter har plads til flere blodkort og du tilfører blod til din karakter i løbet af spillet, vil dine livspoint blive hævet med +1 livspoint pr. blodkort.

Når du mister/skal bruge et blodkort på den ene eller anden måde, vil du skulle rive det af dit karakterark. Hvis du derefter får blodkortet tilbage, skal du blot opbevare det med dit karakterark, i posen du fik udleveret karakterark i.

Når du skal have blod tilbage er det vigtigt at påpege at du kun kan bruge blod fra din egen racebaggrund (medmindre du har en evne der siger andet). Alle kan dog bruge blodkort fra den civiliserede racebaggrund.

** Når blodkort bruges af en evne, skal de rives over for at symbolisere at de bliver brugt - med mindre en evne siger andet.*

Racer

Skovpasset er et af de mest fantastiske og alsidige steder i Legendernes Verden. Dette betyder at mens du vil kunne støde på både elvere, mennesker, orker og mange andre velkendte racer, men du vil også kunne spille mere eksotiske racer, eller racer som ingen tidligere har hørt om.

Når du ankommer til Skovpasset, skal du vælge baggrunden for din karakter. Dit valg er permanent for din karakter, og har indflydelse på bl.a. din karakters blod og hvilke raceevner du får adgang til. Baggrundene inddeles i følgende kategorier:

- **Civiliseret**: Opvokset i byer; handel, lov, kultur og urbant liv.
- **Magisk væsen:** Opvokset blandt magi, f.eks. i mystiske skove eller fey-riger.
- **Udød**: Genoplivet død; f.eks. vampyrer, zombier eller liches.
- **Underjordsdvæler**: Intriger og overlevelse i underverdenens mørke huler.
- **Vildt væsen:** Fra vildmarken; overlevelse, jagt og stamme-liv i naturen.

Det er helt op til dig, hvilken baggrund din karakter har. Du kan derfor sagtens have en "elver" som er underjordsdvæler, eller en "goblin" som er et magisk væsen.

Udklædning og racepoint

Når du har valgt din karakters baggrund, vil du blive tildelt et antal Racepoint inde i Arrangørgården, ud fra elementerne i din udklædning. Disse point kan bruges til at købe Raceevner, fra den pulje der tilhører din baggrund. Disse evner er designet til at give flair til din karakter.

Alle har 3 racepoint, inklusiv mennesker. Man kan højst optjene 12 racepoint, for 15 racepoint i alt. Man kan kun opnå racepoint fra hver kategori af raceudklædning én gang.

Raceudklædning	**Racepoint**
Race-ører	1
Prostetisk næse	1
Horn	1
Hale	2
Benproteser	3
Armproteser	3
Fuld Kropsmaling	3
Stort (falsk) skæg *eller* paryk.	2

Raceudklædning	**Racepoint**
Tandproteser	2
Ansigtsmaske (Halv) *eller* fuld ansigtssminke	2
Fuldmaske	3
Farvede linser	3
Vinger	3
Diverse makeup *(fx sår, øjenvipper, negle)*	1

Som udgangspunkt vurderes der ikke på kvaliteten af udklædningen, men vi forventer at man tager sin udklædning seriøst. For eksempel vil et par glimmer-vinger fra Fætter BR eller lignende ikke godkendes.

Særligt: Du kan kun få point for 1 af de 3 mulige udklædninger markeret med lyseblå.

* Ændrer din karakter udseende som en del af historien, kan du anmode om at få opdateret dine racepoint på enten Arrangørgården eller inde på "*Karakterer*" på hjemmesiden.

Raceevner

Civiliseret	
Amatørhandelsmand: Du kan en gang pr. spilgang købe 5 valgfri komponenter til 200% af markedsprisen.	3 Racepoint
Ekstra blodtype: Du kan vælge en ekstra racebaggrund, som du kan bruge blodkort fra, udover andre civiliserede.	3 Racepoint
Fordrukken Slåskampr: +1 Nævekamp.	3 Racepoint
Lensherrens rente: +2 indkomst.	3 Racepoint

Magisk væsen	
Magisk regeneration: Første gang du bliver healet pr. spilgang får du +1 LP ekstra healet.	5 Racepoint
Magisk vedligehold: Du kan én gang pr. spilgang reducere omkostningen ved at vedligeholde et artefakt med 1 komponent.	3 Racepoint
Naturlig magikaster: Du behøver ikke at bruge pergament til spontan magi, men kan bruge alle komponenter.	10 Racepoint
Rituel tatovering: +1 RP på overkrop, hvis synlig tatovering og ingen anden rustning der.	4 Racepoint
Åndelig 6. sans: Du kan fornemme, hvis der er nogen i åndeverden inden for 5 meter af dig.	3 Racepoint

Udød	
Bloddepot: Du kan have 1 ekstra blodkort ved din karakter, og dermed	6 Racepoint

opnå +1 LP. Du starter stadig kun med to blodkort. *(Virker ikke sammen med evnen "Blodløs").*	
Blodløs: Du har ingen blodkort og kan derfor ikke miste blod eller i øvrigt blive påvirket af at mangle blodkort. *(Virker ikke sammen med "Bloddepot").*	3 Racepoint
Suge blod: Kræver falske tænder. Du kan suge et blodkort fra en anden spiller, hvis du har plads til blodkortet. Det tager 30 sek. at suge 1 blodkort. Evnen kan bruges hvis du har 0 blodkort. *(Virker ikke sammen med "Blodløs").*	3 Racepoint
Ådselsæder: Du kan en gang om dagen heale 1 LP ved at "spise" af en anden spillers "lig". Denne spiller skal være på 0 LP + skade og besvimet (se *"Grundregler" > "Livsstatus oversigt"*).	4 Racepoint
Åndelig rejsende: Du kan bevæge dig mellem den fysiske verden og åndeverdenen, og bliver kun desorienteret i 30 sekunder. Dog gælder de øvrige regler for at gå ind og ud af åndeverdenen stadig (se *"Legendernes Verden" > "Åndeverdenen"*).	7 Racepoint

Underjordsdvæler	
Hård mave: Du kan ignorere den første negative alkymistiske drik som du udsættes for pr. spilgang.	3 Racepoint
Nattens værn: Du får +1 LP om natten (tidsrummet 00:00 til 6:00).	6 Racepoint
Runemaling: +1 RP på armene, hvis synlig tatovering og ingen anden rustning der.	4 Racepoint
Store hænder: +1 Nævekamp.	3 Racepoint
Våbenerfaring: Du får evnen "Et-håndsvåben".	6 Racepoint

Vildt væsen	
Lugtesans: Du kan gennemskue en forklædning, hvis du har snakket med personen uden forklædning, i løbet af den igangværende spilgang.	6 Racepoint
Naturens høst: En gang pr. spilgang kan du få udleveret et naturkomponent.	5 Racepoint
Pelsbeskyttelse: Du får mulighed for at bruge pels som gyldig rustningstype, pels giver +1RP.	4 Racepoint

Pletskud: Du får evnen "bue og pil".	6 Racepoint
Vegetar: Du kan én gang om dagen heale 1 LP ved at spise 3 urter eller mos.	3 Racepoint

Tro og religion

I Skovpasset findes ingen fast religion, som alle tilbeder - tværtimod er Skovpasset mangfoldigt, når det kommer til religioner. Der findes mange forskellige trosretninger allerede (*se vores hjemmeside > "Ingame funktioner" > "Religioner i Skovpasset"*), og der er altid plads til flere. Omvendt er der også mange, som slet ikke tilbeder en religion.

For at blive en godkendt religion i LV-Lives univers, og dermed få adgang til religionernes fordele, skal man forud for LV-Live have sendt en mail/besked til arrangørgruppen som indeholder en pdf med en beskrivelse af religionen, heri gerne beretninger og opbygning af religionen, samt et symbol. Ved godkendelse tilføjes religionen til hjemmesiden, som henvist til ovenfor.

SÅDAN ER EN RELIGION OPBYGGET

En religion har nogle retningslinjer, som gør at religionen bliver tydelig i spillet. Selvom mange af disse ting virker "påklistret", så er de med til at definere religionen og de troende. Vi opfordrer derfor til at alle religioner indeholder alle følgende elementer, eftersom en del af dem kræves for at benytte nogle af de religiøse evner:

- **Et mærke eller et symbol,** som det forventes at alle tilbedere bærer symbolet. Formålet med at bære symbolet er, at det fungerer som et bevis på, at man har ret til at bruge evt. velsignelser som tilbeder af en bestemt trosretning.
- **Håndtegn, fysiske gestikker, fraser og/eller udtryk,** som kan være med til at skabe dybde og karakter. Disse kan bruges som hilsener, i forbindelse med bønner eller i andre situationer, hvor det giver mening at vise sin tro.
- **Ceremonier, messer og prædikener,** som bruges til at udbrede religionens budskaber, optage nye tilbedere, velsigne tilbedere eller lignende.
- **Et/flere hellige relekvie(r)**, som kan være med til at symbolisere religionen, pryde et alter eller have specifik funktion under tilbedelse/messer/lignende (man kan også lave hellige genstande som er artefakter, men for dem gælder artefaktreglerne).
- **Et helligt område**, om det er et lille telt, en hellig cirkel eller noget tredje, er som sådan ligegyldigt - det handler om at have et sted, hvor tilbederne af religionen kan

søge til, hvorfra præsterne kan prædike og/eller et alter med relikvier kan udstilles. Et helligt område kan maksimalt være 25m^2 (fx 5x5 meter).

SÅDAN BLIVER DU TILBEDER I EN RELIGION

For at kunne drage fordele af en præsts velsignelser el. lign. skal du have købt evnen "*Tilbeder*" som er en almen evne - eller professionen "*Paladin*". Du må gerne afsværge en tro eller skifte til en anden i din karakters levetid. Dette skal gøres over for religionens leder. Men har man først købt evnen og afværget sin tro, virker evnen/evnerne ikke og man kan ikke få de brugte EP igen.

Laug og grupper

De tilstedeværende karakterer i Skovpasset har allerede og vil i fremtiden inddele sig i Laug og grupper efter karakterernes interesser og historiens udvikling. Intet af det er som sådan bestemt af retningslinjer eller krav fra arrangørernes side af - det handler om interesser, behov og idéer spillerne har. Der findes mange forskellige laug og grupper allerede (*se vores hjemmeside > "Ingame funktioner" > "Laug & Grupper"*).

De adelige

Lensherren har oprettet 4 adelstitler, som er særlige for Skovpasset. Det er Lensherrens opfattelse, at folk som magter at skabe rigdom selv eller at opbygge et socialt netværk, som ønsker at støtte dem, er personer som er i stand til at lede og tage ansvar. Derfor koster det også korint at erhverve sig en adelstitel. Hver adelstitel har nogle særlige fordele, som Lensherren selvfølgelig forventer, at de almene borgere respekterer, men dette er ofte mest afhængig af, hvor meget den enkelte adelig ønsker at håndhæve dette (*se "Adelig" > "Professioner"*).

Adelstitler er en personlig investering i din karakter! Ønsker du dog at frasige dig din titel, kan du henvende dig i Arrangørgården.

Som adelig har du mulighed for at blive medlem af Adelsrådet, som er med til at udforme love og regler i Skovpasset. Nogle gange vil der være særlige arrangementer for de adelige, men det er ofte op til dig selv, at yde den indflydelse, du ønsker som adelig . Alle adelige har

Lensherrens støtte og han prioriterer henvendelser fra adelige før andre borgere. Jo højere en adelstitel du har, jo mere indflydelse har du ret til!

Åndeverdenen

Et alternativ til den fysiske verden er åndeverdenen. Grænsen mellem Skovpasset og åndeverdenen er tynd, skrøbelig og til tider svær at holde styr på. Derfor findes der en del individer i Skovpasset med evnerne til at skabe kontakt til åndeverdenen på den ene eller anden måde. Tilmed er der en større del af Skovpasset, der mener at kunne mærke forbindelsen til åndeverdenen. Det er dog vidt forskelligt, hvordan ånder påvirker individer og nogen påvirkes først, når de selv første gang prøver at være i åndeverdenen. Forbindelsen med ånderne i åndeverdenen er forskellig fra individ til individ: nogle oplever forbindelsen som en hvisken i øret, nogle får indre billeder mens andre får en mavefornemmelse.

Åndeverdenen er dybt magisk. Når individer rejser ind i åndeverdenen, omdannes deres fysiske krop til en åndelig udgave, og man bliver kortvarigt desorienteret. Dem der befinder sig i åndeverdenen, kan se og høre alt der foregår i den fysiske verden - men den fysiske verden hverken ser eller hører åndeverdenen eller ånderne.

SÅDAN KOMMER DU IND OG UD AF ÅNDEVERDENEN

Du kommer ind i åndeverdenen ved hjælp af en evne, eller ved at blive trukket med derind af en anden spiller, som har evnen til det. Når du skal ind i åndeverdenen skal der være gået mindst 5 minutter siden du kom ud af åndeverdenen. Når du/I går ind i åndeverdenen skal du/I tage et stort hvidt stykke tyl henover dig/jer hver (*se "Synlighed og tyl" længere nede*). Når du ankommer i åndeverdenen, vil du være desorienteret og ustabil på benene i 1 minut, hvis ikke du har en evne/effekt, der siger andet.

Går du ind i åndeverdenen mens du er påvirket af effekter fra alkymi, magi el. lign. vil du stadig være påvirket af disse, mens du er i åndeverdenen.

Når du skal ud af åndeverden skal der være gået mindst 5 minutter siden du gik ind i åndeverdenen. Du hiver tyllet af for at symbolisere at du går ud af åndeverdenen. Du vil dog være desorienteret og ustabil på benene i 1 minut efter du er kommet ind i den fysiske verden igen (hvis ikke du har en evne/effekt, der siger andet) og du kan derfor ikke foretage snigmord fra åndeverdenen og ind i den fysiske verden.

* Mens du er desorienteret kan du hverken benytte evner, kæmpe eller kaste magi.

** Hvis en spiller er besvimet eller bevidstløs, kan hverken spilleren selv eller andre bevæge spilleren frem/tilbage mellem den fysiske verden og åndeverdenen.

AT BEFINDE SIG I ÅNDEVERDENEN

Åndeverdenen er et simultant plan, hvor man kan se alt der foregår i den fysiske verden, men man kan ikke selv påvirke den særlig meget, eftersom man "mangler sin fysiske krop", mens man befinder sig i åndeverdenen.

Det kan du i åndeverdenen:

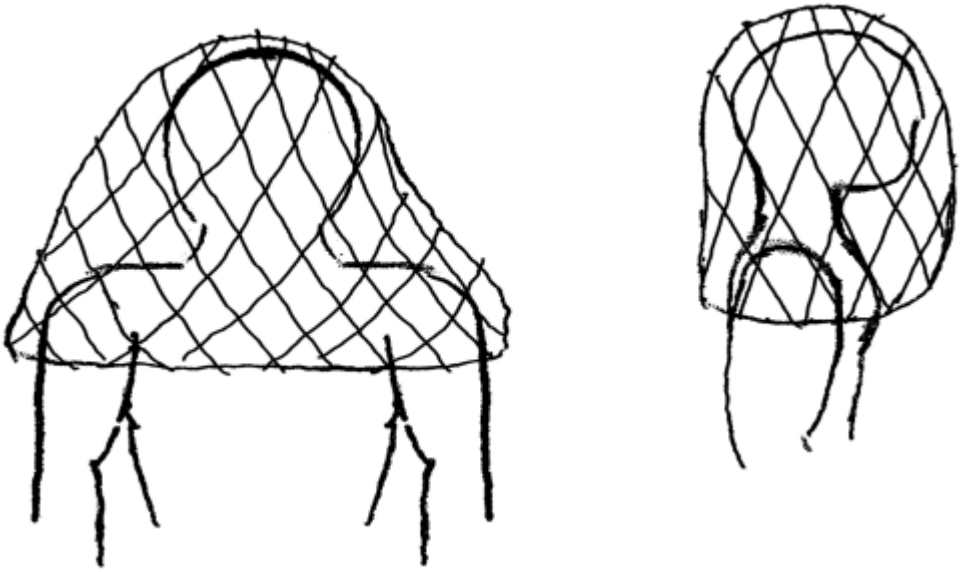
- Se, høre og lugte alt i den fysiske verden.
- Bruge magiske evner, da åndeverdenen er dybt magisk - du kan dog kun bruge de magiske evner på dig selv eller andre som også er i åndeverdenen.
- Kommunikere med andre ånder i åndeverdenen.
- **Udføre "Åndehvisken"**: Som ånd kan du kommunikere med en anden karakter i den fysiske verden. Du kan kun kommunikere med én spiller ad gangen, og det er kun den spiller, der kan *høre* hvad du siger. I kan kun hviske til hinanden. Åndehvisken initieres ved, at du placerer en hånd på karakterens ene skulder i den fysiske verden. Karakteren vil føle din tilstedeværelse og vide, at vedkommende kan tale med en ånd. Karakteren stopper med at kunne høre dig, når du slipper spillernes skulder.

Det kan du **ikke** i åndeverdenen:

- Kæmpe eller bruge ikke-magiske evner.
- Holde genstande i hænderne.
- Kommunikere med andre end ånder, medmindre du benytter "Åndehvisken".
- Gå igennem genstande i den fysiske verden (fx borde, telte, træer osv.).
- Trække andre spillere ind/ud af åndeverdenen (medmindre du har en evne der siger andet).

Synlighed og tyl

Tyl skal dække hovedet og skuldrene både forfra og bagfra, og skal være det yderste lag påklædning.



Man kan kun være en person under hvert stykke tyl.
Man er selv ansvarlig for at medbringe tyl, hvis man skal bruge det.

<u>Til LV-Live har vi tre slags tyl:</u>

- Blåt tyl symboliserer at spilleren er usynlig.
- Hvidt tyl symboliserer at bæreren er i åndeverdenen.
- Rødt tyl symboliserer at bæreren er arrangør/plotmester, som er i gang med noget, og du skal ignorere personen medmindre de tager kontakt til dig.