

# Vargh VI - Jakten



## Hovedkompendium

*Oppdatert for Vargh VI – Jakten*

## Innholdsfortegnelse

Innhold .....	3
Lover for laiven.....	4
Kutt-regelen.....	4
Brems.....	5
Off / In - laiv.....	5
Innsjekking / utsjekking.....	6
Blå teip.....	6
Forholdet til IL .....	6
Kampsystem .....	8
Sikkerhet og ærlighet .....	8
Treffpoeng, skade og beskyttelse.....	8
Mot.....	10
Nevekamp: .....	11
Svimeslag.....	11
Død .....	12
Roller .....	13
Rollearket .....	13
Karakteren din.....	13
På laiven .....	13
Skummelt i Skogen .....	14
Magi, urter og helbredelse.....	15
Magi.....	15
Urter .....	15
Lys.....	16
Helbredelse .....	16
Stemning.....	17
Effekter .....	17
Kostymer .....	18
Samspill.....	18
Vi skal på laiv .....	19
Forventninger fra IL.....	19
Huskeliste .....	19
Veibeskrivelse.....	20

## Vargh VI - Jakten

### Innhold

*Gull. Sannheter. Hemmeligheter. Mysterier. La jakten starte!*

*Året er 370. Vargh er ressursvakt etter tiår under trollmannen Skelics ledelse. Etter hans fall, har samfunnet de siste årene hatt fokus på å bygge opp infrastruktur, bygninger og jordbruk, men det er fortsatt arr etter ondskaper som forsvant for 9 år siden.*

*Området har tidligere vært store på handel, men lider nå under inflasjon, og er for det meste et fattig sted. Men, i det siste har det vært en positiv vind over Vargh, det er funnet gull hist og her, som gjør at varghianerne tror på en større gullåre.*

*Samtidig tiltrekker rykter om gullalderen til seg uheldige elementer - og konsekvenser. Hva vil det ha å si for deg?*

Velkommen som deltaker på Vargh VI – Jakten. Det er en glede for oss at du har meldt deg på laiven vår. Meningen er at alle som blir med skal ha en 6/6 laiv som man ser tilbake på med mange gode minner.

Vi vender tilbake til Vargh igjen etter det kaotiske inntoget til Sortridderne i Taur Ilen. En liten landsby i Vargh har fått en veldig tilflytning da man hørte at det var her gullet var fra. Gruveselskaper har slått seg ned her, gamle aristokrater vender tilbake. Sortridderne har flyttet tropper for hjelpe i oppbygningen. Ryktene sier også at varulvene har vendt tilbake etter Skelics fall.

Vi håper at denne laiven skal kunne være full av liv og røre, hvor alle kan ta del i verdenen. Handel av varer, hyggestund på vertshuset og mørke ritualer i nattestimene er en del av oppskriften. Dette er hovedkompendiet som blir delt ut til alle spillere. Her forklares hva reglene er og hvordan spillet fungerer. Les igjennom og gjør deg kjent med materialet, så blir spillet bedre for alle. Noen uttrykk er du kanskje ikke kjent med:

- IL (Intrigeleder, arrangør)
- SiS (Skummelt i Skogen)
- Inlaiv (Det som skjer inne i spillet)
- Kyrn (Øya Vargh ligger på)
- Plott (Din karakters oppgaver og motivasjoner i spill)

Gled deg, dette blir moro!

-Arrangørene

### Lovert for laiven

Det er selvfølgelig nødvendig med noen lover og føringer på en laiv. Andre laivtekniske spillregler som ikke er nevnt her, gjelder ikke på Vargh

Norsk lov gjelder også på Kyrn, og selv den mest hardbarkede leiemorder bør vise sunn fornuft.

På laiven er det ikke lov å:

- Nyte alkohol og andre rusmidler
- Hugge trær og grener uten avklaring av arrangørene
- Tenne bål på andre steder enn anviste plasser
- Røyke innendørs eller utenfor anvist plass

Spillerne forplikter seg til å:

- Delta på informasjonsmøte og komme til avtalt tid
- Forlate spillområdet i like god stand, eller bedre, som ved ankomst.
- Kollektivt rydde plassen for rot. Dette betyr at alle i fellesskap har ansvaret for hverandres rot.
- Spille med sunn fornuft, dette gjelder både med tanke på naturen og andre
- Sørg for å ikke utsette deg selv eller andre for skade eller fare.
- Følge kutt-regelen og de andre reglene i spill
- Rette seg etter arrangørenes føringer i spill
- Ikke søke økonomisk støtte uten å avklare det med arrangørene

Du er selv ansvarlig for:

- Eget liv og helse
- Skader du påfører andre samt skade du påfører eiendom. Du er selv erstatningspliktig
- Å gjøre arrangørene og andre spillere obs på ting som sykdommer og skader
- Tap av materiell eller verdisaker under arrangementet

I tillegg til påmeldingsavgiften kommer et depositum på 100,-. Spillerne aksepterer at depositum ikke blir tilbakebetalt om reglene ikke følges på tilfredsstillende måte. Arrangørene forbeholder seg retten til å utvise spillere under arrangement og i framtidige arrangementer hvis disse reglene brytes eller misbrukes.

### Kutt-regelen

Kutt er den viktigste regelen i spill. Den er til for å få spillere ut av ubehagelige og farlige situasjoner.

Den fungerer på følgende måte:

- En spiller roper eller sier «KUTT»
- Alt spill i området stopper umiddelbart
- Vent til noen identifiserer situasjonen
- Ved skade tilkalles førstehjelpsansvarlige og/eller arrangører
- Om situasjonen løser seg starter spillet igjen når det er naturlig

Kutt kan brukes i følgende situasjoner:

- En ubehagelig fysisk situasjon
- En ubehagelig psykisk situasjon
- Ved fysisk skade

Kutt-regelen skal alltid følges av alle som oppfatter det. Om alle plutselig stopper, så stopper du også til situasjonen løser seg. Regelen skal aldri brukes til å komme ut av situasjoner til fordel for rollen.

## Vargh VI - Jakten

Den skal kun være til som sikkerhet for spillerne, og skal ikke være et verktøy. Ved misbruk av regelen kan man bli utvist fra laiven. Det er viktig å også poengtere at ikke alle er like, så om noen roper kutt på noe du ikke oppfatter som ubehagelig, så vis respekt. Like viktig er det å la spillet fortsette naturlig, og å ikke lage et for stort brudd i spillet for en liten situasjon. Dersom du er i kamp med en og det ender opp som ubehagelig, trenger ikke hele laiven å bli stanset.

Eksempel 1: En spiller blir bundet fast og kidnappet i spill. Denne spilleren er klaustrofobisk, eller får en eller annen slags panikkfølelse, og føler da et mentalt ubehag med situasjonen – og roper kutt. Spilleren skal da bindes opp og spillet kan fortsette når denne spilleren har fått roet seg ned. Man fortsetter med å simulere at denne personen er bundet, og ikke kan komme seg løs.

Eksempel 2: En spiller blir slått hardt og får vondt, for eksempel i fjeset eller andre steder. Spilleren roper da kutt til han / hun er klar til å spille videre.

### Brems

En mildere versjon av Kutt-regelen. Den gjelder for å skånsomt fjerne seg fra ubehagelige situasjoner, eller for å forhindre å komme i ubehagelige situasjoner. Brems brukes når en annen spiller oppfører seg upassende eller overdrevent. Man sier enkelt «Brems» til spilleren, og spilleren forplikter seg til å tone ned spillingen eller slåssingen.

Eksempler på bruk av Brems:

- En spiller blir for flørtende på vertshuset og går over din grense
- En SiS svinger sverdet vilt rundt seg uten å se seg for
- En spiller går opp i ansiktet på deg og roper og skriker til deg

Som kuttregelen skal brems ikke brukes som fordel i spill. Man skal heller ikke misbruke regelen. Prøv å ta hensyn til de folkene rundt deg når man bruker regelen. Spiller fortsetter rundt deg. Den som blir bedt om å bremse forplikter seg til å tone seg ned, den som ber om brems skal være diskret utenfor spill, og gå inn igjen når det er riktig.

### Off / In - laiv

Off-laiv betyr, helt enkelt, noe som er relatert til noe utenfor laivverdenen. Dette inkluderer effekter som ikke hører til i laivverdenen. Det inkluderer også samtaleemner og ord som ikke hører til. Vi regner hele laiven som in-laiv tid, også inne i teltet ditt når du skal sove. Det kan være folk rundt deg hele tiden som er i kjempestemning.

Dersom det er noe viktig å diskutere med en annen i spill, eller du må bruke off-laiv effekter, pass på å gjøre det så diskret som mulig. Vi sikter på å holde laiven stemningsrik hele veien gjennom. Tenk litt på å legge off-laiv effektene hjemme. Det hjelper alltid å skru av omverdenen.

Eksempler på offlaiv-effekter:

- Coca-Cola flasker
- Potetgullposer
- Mobiltelefoner
- Sjøppel

Eksempler på off-laiving:

- Snakke meta (Utenfor karakter om spillet)
- Det nye CoD-spillet
- Miley Cyrus har fått ny arm

## Vargh VI - Jakten

Mer om hvordan dette kan unngås forklares under «Stemning»

### **Innsjekking / utsjekking**

Laiven går over 4 dager. På torsdag slutter innsjekkingen klokka 18:00, ønsker du å komme senere, må dette avtales med arrangør. På innsjekkingen får du informasjon om hvor du og din gruppering skal sove, og dere får utdelt penger og ekstra instruksjoner. Kom i god tid før dette. Spilleren blir innkvartert i telt og/eller innendørs. Spilleren er selv ansvarlig for å rigge opp og ned soveplassen sin, og å bære teltet tilbake til anvist plass. Arrangøren vil også sette pris på hjelp etter at laiven er blåst av. Mellom innsjekking og spillstart skal du ha tid til å gjøre leirplassen presentabel, og til å gjøre klar rolle og kostyme. Alle spillere møtes til briefing og våpensjekk 19:00, spillet starter når alt er klart.

For sent ankomme: Spillerne møter en IL på avtalt møteplass og gjør seg raskt klare til å frakte utstyr til leiren i kostyme. I len går gjennom en våpensjekk, og eskorterer spillerne til leiren. Vi gjør dette så diskrete som mulig, siden alle andre er i spill.

For at depositum skal tilbakebetales skal arrangøren godkjenne området før utsjekk. De som ikke sjekker ut ved utsjekkingspunktet vinker samtidig adjø til depositumet. Det holder heller ikke å si fra til andre at de drar uten å sjekke ut. IL skal bes om nåde om spilleren eventuelt må dra tidlig.

### **Blå teip**

Ved noen steder vil du se ting med blå teip. Disse teipene illustrerer at tingen ikke er der, og ergo skal neglisjeres. Blå teip over en dør betyr at dette er en vegg. Blå teip på et telt betyr at inne i dette teltet er det ting som ikke er med i laiven. Dette kan være en fin måte å rydde unna off-laiv effekter på. Dine magiske artefakter kan selvsagt ikke gjemmes med blå teip.

### **Forholdet til IL**

IL betyr intrigeleder eller spill-leder og er med andre ord arrangørene. Beskjeder fra IL-ene skal etterkommes til en hver tid. IL-ene vil inneha IL-roller på laiven. Disse blir presentert på informasjonsmøtet, og de kommer til å bære spesielle kostymer når de spiller den rollen. I denne rollen har du når som helst mulighet til å spørre dem om tekniske ting. Av og til vil arrangøren inneha en annen rolle en IL-rollen. Da er arrangøren som en vanlig spiller å regne.

Med mindre det er krise, unngå å spørre arrangøren om spilltekniske ting når den er i denne rollen. Når du skal spørre en IL om rollen din, regler, spilltekniske spørsmål, om bistand til ritualer eller lignende så har vi et kodeord; det er årgangsvin. Du kan f. eks si:

- Jeg skulle ha sett en årgangsvin.
- Jeg hører det er en ny årgangsvin på vei

Hvordan forholde deg til en arrangør i spill? En arrangør i en SIS-rolle (eller annen rolle en IL-rollen) skal behandles som en helt regulær spiller. Mange personer med fiendtlig innstilling har dessverre sluppet inn på området på grunn av at spilleren er snillere med arrangør-personen. Husk også å ikke være strengere mot arrangøren kun fordi den er arrangør.

Tidligere har man hatt en overdreven respekt for IL-roller som kanskje har betydd at rollen har tillatt ting den kanskje ikke hadde gjort om rollen ikke ble spilt av en IL. Ikke gjør det. Behandle en rolle spilt av IL som du ville behandlet en hvilken som helst annen rolle. Hvis IL er travel kan han gi deg følgende kodeord: *Tomt for vin*. La da IL slippe til.

Rollearket viser deg til hvilken IL som er ansvarlig for din rolle. Trenger du mer info:

## Vargh VI - Jakten

Marius:

- Ritualer
- Regler

Thomas:

- Magi
- Regler

Hans Olav

- Urter
- Regler

### Kampsystem

Kampsystemet på Vargh VI - Jakten bygger på kampsystemet fra tidligere Vargh – et system mange er fornøyd med. Alle roller vil få utdelt to livspoengfaktorer, en motfaktor og en nevekampfaktor.

Grunnleggende for kampsystemet er:

- Ha respekt for andres helse
- Et slag skal markeres sikkert
- Vær ærlig om dine egne treffpoeng
- Stol på at andre er ærlige om sine treffpoeng
- Føler du at noe er urettferdig, si ifra til IL i etterkant
- Forsvarlig bruk av «Brems» og «Kutt»

### Sikkerhet og ærlighet

Vi kan skrive side opp og side ned om sikkerhet på laiv. En føring er: Så lenge man bruker sunn fornuft går det meste greit. Si gjerne fra om du synes noen slår for hardt, dette er en veldig god anledning for «Brems».

Et slag skal markeres, og det skal markeres sikkert. Det vil si at du skal holde deg unna ansikt, kvinners bryst og edle deler hos begge kjønn. Slike slag er ulovlig, og vil gi 0 i skade. Markering betyr at motstanderen skal registrere at han/hun er slått på, på kontrollert vis. Husk at når man slåss, føler redsel, glede eller lignende kan adrenalinnivået stige. Det kan igjen føre til at det er verre å kontrollere slagene. Tren gjerne derfor på forhånd slik at du er sikker i dine markeringer.

Vargh VI aksepterer to typer våpen, latex-våpen og paddete våpen. Alle våpen skal være godkjent av IL, og ingen deler av det skal være direkte skadelig for den andre personen. Hvis våpenet blir skadet underveis, er det spillers plikt å slutte å slåss med det til det blir godkjent av IL på nytt. Misbruk av denne regelen kan føre til at spilleren mister våpenrett, eventuelt blir utvist fra laiven. En pekepinn på at du slår for hardt er at våpenet lager en markant schwosh-lyd i luften.

Like viktig som sikkerheten er ærlighet. Ha gjensidig tillit til hverandre i kamp. Er noe urettferdig for deg, spill på skaden din, og klag til IL etterpå. Det kan være bondetampen ikke er en vanlig bondetamp, og at bartenderen har drukket annet en øl.

Det aller viktigste innspillet av ærlighet i kamp er at du spiller på den skaden du har. Armer som er ute av drift, skal ikke brukes. Du kan da stole på at motstanderen spiller på de skadene han har. Et overserverbart problem når noen ikke spiller på treff er at motstanderen blir frustert og mister kontrollen over markeringen.

Spillere som jukser kan bli utvist fra spillet. Vi gjør oppmerksom på at visse spillere er utstyrt med spesialregler i kamp. Er du i en kampsituasjon og spilleren som du spiller mot ikke tar skade, så kan det hende vedkommende tåler veldig mye, eller ikke blir skadd av det våpenet du svinger. Pass derfor på hvor mye skade dere selv har fått, og spill på egen skade, i stedet for å henge dere opp i motstanderen.

### Treffpoeng, skade og beskyttelse

Alle vanlige spillere har treffpoeng fordelt til mage/rygg og arm/ben. Noen SiS har totale treffpoeng isteden. Dette er fordi de ofte kan ha 10-15 sverdsvingere på kroppen og da må prøve å holde telling på bare det. Reglene gjelder på uansett hvilket våpen man bruker, og uansett hvor hardt man slår. Systemet er til for å ha en veldig enkel formidling av skade i kamp, og for å gjøre det så rettferdig som mulig i de fleste tilfeller.



## Vargh VI - Jakten

Reglene går som følger:

- Et slag med et våpen fjerner ett treffpoeng
- Hvert arm og ben har egne treffpoeng
- Et lem som er tomt for treffpoeng blir ubrukelig
- Mage og rygg har felles treffpoeng
- Er mage/rygg tom for treffpoeng, blir du uskadeliggjort
- Skade fra gift, magisk våpen og magi skal kommuniseres ved slag
- Noen typer skader fungerer ikke på enkelte typer fiender

Disse prinsippene gjelder for alle, i alle kampsituasjoner.

Det finnes tre typer skader:

- Vanlig
- Magisk
- Gift

I kamp kan man bli utsatt for forskjellige typer skader. Det er noen spillere og SiS som er immune mot noen typer skade. Er man ikke immun så teller alle former for skade likt. Et ikke-magisk våpen tar et treffpoeng, uten unntak. Gift og magi kan gå utover dette, men aldri noen gang over 10 treffpoeng. Det er den som utøver magien sitt ansvar at mottakeren forstår og oppfatter skaden.

Disse ordene er gjeldende for skade:

- Creo maledictio (Sort magi)
- Creo benefactio (Hvit magi)
- Creo ignem (Ildmagi)
- Creo auram (Vindmagi)
- Creo terram (Jordmagi)
- Creo aquam (Vannmagi)
- Magisk (Magisk våpenskade)
- Demon (Ekstra skade mot demoner)
- Gift (Skade fra gift, gjelder alltid bare én gang i kamp)

Dette ser kanskje ganske uoversiktlig og komplisert ut. Det er greit å gi en oversikt, sånn man har en grunnleggende forståelse. Etter disse ordene kommer et tall, som skal angi totalskaden mot dine treffpoeng. Dersom du ikke husker de forskjellige er ikke det farlig. Det er enklere å spille på en skade når man har en forståelse for hva som har skjedd. Alle typer skader teller like mye. En magiskade fra en magiker og et slag fra et sverd legges sammen til to.

Alle får utdelt en faktor for ben og arm. Den skal i utgangspunktet være 1 for alle, noen har mer. Det betyr at man kun tåler et treff i et ben eller en arm, før det eller den blir ubrukelig. Hvis noen slår deg i sverdarmen, må du derfor bytte arm for å sloss videre. Hvis du bruker skjold og noen treffer deg skjoldarmen blir skjoldet hengende slapt langs siden, eller du mister det. Treffer noen deg i det ene benet, må du hinke eller halte videre. Er du truffet i begge beina, kan du ikke gå, og faller med smerteskrik i bakken.

Man får utdelt en faktor for mage/rygg-regionen. Den kommer til å variere mellom en og to.

Mage/rygg har samlede poeng. Et slag i magen og et i ryggen teller som to poeng. Hvis noen slår deg i mage/rygg regionen-og du bare tåler en, faller du skrikende til bakken og kan ikke foreta deg noe som helst før du får hjelp. Tåler du to, kan du sloss til du får to treff.

Ligger man tom for treffpoeng uten å få hjelp og uten å skrike etter hjelp, dør man etter en passende stund. Man bestemmer selv hvor lenge man ligger og roper, men ikke noe lengre enn 20 minutter.

## Vargh VI - Jakten

Alle slag og treff blir til skader. Spill på skadene du har og ikke lat som om et sverhugg i siden bare er en skrape. Den positive vinklingen på dette er at selv om armene og beina er ubrukelig i kamp, betyr ikke det at de er kappet av eller knust i stykker. Bruk fornuft på disse skadene. Om noen binder deg og bruker god tid på å sage over håndleddet ditt kan man regne med at den blir kuttet av. Når man er uskadeliggjort med mage/rygg må man ligge stille. Er man uskadeliggjort med arm/ben kan man krabbe sakte bortover. Kanskje rekker du inn til byen?

Rustninger kan gi deg ekstra treffpoeng. Alle rustninger skal godkjennes av IL, og da får du oppgitt hvor mye det vil gi deg. Det finnes også artefakter, urter ritualer og magi som kan gi deg mer treffpoeng. Treffpoeng fra rustning gjelder kun for den delen av kroppen det dekker.

Generelt følger rustninger disse reglene:

- 1 Padding
- 1 Lærrustning
- 1 Legg og armskinner
- 2 Ringbrynje
- 3 Platerustning

To lag av samme rustning hjelper ikke. Dersom du dukker opp på laiven og velger å gå i padding, ringbrynje og platerustning i juli, skal dette belønnes.

Eksempler på skade og treff:

- En vanlig spiller blir truffet av et våpen og hører «Demon 2», han mister et treffpoeng
- En magiker roper «Creo Ignem 2», du blir truffet av ildkule og mister to treffpoeng fra brannskader
- En spiller slår deg med et våpen og sier «Gift 2» to slag etter hverandre, du teller kun gift fra det ene slaget og det andre tar kun ett treffpoeng, til sammen tre treffpoeng
- En spiller blir slått i hodet av et sverd, han mister ikke treffpoeng.
- Du har til vanlig to treffpoeng i mage/rygg og har tatt på deg padding og platerustning over torso. En varulv må slå deg seks ganger før du går i bakken, syv om du har spist sterkenøtt.

## Mot

Mot-faktoren brukes når spillere er under store påkjenninger og møter store odds. Det er en tilnærming og ikke en dogmatisk regel. Mot rangerer fra 0 til 5. Spillere med 0 i mot er konfliktredde og feige. Faktoren indikerer hvor resistent du er mot frykt i kamp og konfrontasjon.

Eksempel på hvor mye mot-faktor man trenger for å holde ut enkelte situasjoner:

- 1 En bonde utfordrer deg til nevekamp
- 2 En soldat går imot deg med hevet våpen
- 3 En trollmann oppfører seg aggressivt og truer deg
- 3 Tre ganger så mange soldater som deg går imot dere med hevet våpen
- 4 Du møter en varulv i skogen
- 4 Ti ganger så mange soldater som deg går imot dere med hevet våpen
- 4 Du ser et spøkelse, gjenferd eller andre magiske skapninger
- 5 Du ser noe \ noen med rødt lys

Forskjellen på din motfaktor og utfordringer gir deg et hint på reaksjonen din. Har du to mindre i mot enn du trenger, kanskje du kaster fra deg våpnene og legger deg ned, eller beinflyr gjennom skogen. Har du like mye vil du kanskje opptre med forsiktighet. Har du mye mer mot, vil du kunne le av utfordringen. Det er veldig viktig å understreke at denne regelen er lagt inn for å gi spillerne en indikasjon på frykt, noe som kan være vanskelig å tolke rett fra spillet.

## Vargh VI - Jakten

Det finnes to unntak fra utregningen av mot:

- Kapteinregelen gjelder i situasjoner hvor din overordnede kommanderer deg til å bli. Så lenge «kapteinen» din ikke viker er det ikke nødvendig for deg å vike, men det må du vurdere selv. Dør kapteinen din eller blir uskadeliggjort bør du revurdere.
- Noen skapninger og spillere har rødt lys som indikerer den verste frykten du kan tenke deg. **Lyset i seg selv finnes ikke, kun reager på effekten av det. Uttalelsen «Der er det et rødt lys» er off-laiv.**

Mot kommer inn i bildet dersom en spiller blir torturert. Det er her også en føring. Den som torturerer deg oppgir et tall, har du like mye eller mer i mot så motstår du torturen. Jo større forskjell på tallene for raskere reagerer du. Hvis du ikke får oppgitt et tall, vurderer du selv hva du gjør.

### Nevekamp:

Alle spillere har en nevekampfaktor. Denne er primært til for slåssing uten våpen, som for eksempel i et barslagsmål. De fleste normale mennesker har to i nevekampfaktor. Kampen er et enkelt matematisk stykke der man legger sammen faktoren på hver side til hvem som vinner. Nevekamp går ikke inn på treffpoengsystemet. Man får kun blå øyne, blåmerker og brukket nese. Noen spillere kan gjøre skade under nevekamp, men de må gjøre dette klart, under kamp.

Faktorene fungerer slik:

- Regn ut differansen i nevekamp på de to sidene
- Flere personer på en side legger sammen tallene
- Jo større differanse jo raskere er kampen over
- Faktorene skal kommuniseres diskre, enten verbalt eller vise antall fingre
- Ved store slagsmål klarer man seg proporsjonalt med nevekampfaktoren, bruk skjønn
- Ved uavgjort avgjøres utfallet av spillerne, det er lov å gi seg

Her en noen enkle eksempler på nevekamp:

- Thor ser Bjarne flørte med Bjørnhild. Thor går bort og dytter i Bjarne. Diskre viser Thor med to fingre at han har to i nevekamp, og simulerer et slag mot Bjarne. De to stiller seg mot hverandre og Bjarne viser også to i nevekamp. Kampen varer en stund, med simulert bryting og slag, frem til Bjarne bestemmer seg for å la Thor vinne og går i bakken.
- Tina og Bettina drikker øl på vertshuset. Bjørn er full og velter over bordet til Tina og Bettina. De to reiser seg opp og holder nede Bjørn, begge to sier diskre «to» til han, og starter å simulert denge han. Bjørn er stor og sterk, og har tre i nevekamp så han holder ut en stund mot slagene. Til slutt går han i bakken, og blir slept ut etter anklene.
- Bud Spencer dukker opp på vertshuset. Et barslagsmål starter automatisk. Hver person vurderer utifra nevekampfaktor hvor lenge de vil holde ut. Har du en eller to faller du nok tidlig mot slag, mens de som har fem står nok til sist.

Det er viktig å gjøre dette veldig klart: Husk at dette er simulasjon, og at man skal ikke treffe motstanderen fysisk.

### Svimeslag

Et svimeslag er til for å uskadeliggjøre noen uten å drepe dem. Det blir gjort med et simulert slag med noe butt mot spillerens hode og å tydelig si «Svimeslag». Spilleren enten uoppmerksom og ikke i bevegelse, uskadeliggjort eller hjelpesløs. Man er i svime i ca. fem minutter, kommer noen å vekker

## Vargh VI - Jakten

deg kan du våkne etter ett minutt. Spilleren skal falle i bakken. Har du på deg hjelm, fungerer ikke svimeslag på deg.

### **Død**

Ofte er det kjedelig å miste en karakter du kanskje har brukt mye tid og penger på. Spillerdød er ikke ønskelig for noen, men det gir en ekstra dimensjon av spenning når det henger over hodet ditt. Det er ingen måte å drepe en spiller med enkle sverdslag, du kan tømme dem for treffpoeng i alle lemmer og kroppsdeler og de fortsetter å leve.

Det finnes fire måter å dø på:

- Nådestøt
- Strupekutt
- Blø i hjel
- Forbannelse

Nådestøt utføres på en spiller som er hjelpeløs eller uskadeliggjort. Du markerer et slag på personen og sier tydelig «Nådestøt». Hvis en spiller ikke føler seg satt ut av spill nok til å kunne bli gjort nådestøt på er det opp til spilleren. Stol på personen og kontakt heller ILen om du mener du har drept noen som har løpt av gårde etterpå. Et nådestøt er endelig, og du kan ikke helbredes fra det.

Strupekutt kan også utføres på en spiller som er hjelpeløs eller uskadeliggjort, men er primært til for å drepe noen som ikke er oppmerksomme på trusselen. Man legger våpenet på halsen til motstanderen og drar den forsiktig over strupen og sier tydelig, så spilleren hører det «Strupekutt». Strupekutt kan kun utføres med en dolk, dette er for å forhindre brannskader på hals fra latexen. Bli du stupekuttet bruker du noen sekunder på å dø, men kan ikke foreta store handlinger og du kan ikke bli helbredet.

Man blør i hjel dersom man ligger skadet og uskadeliggjort uten å få hjelp. Har du et eller flere lemmer tatt ut av spill vil du blø helt frem til du får hjelp. Om din mage/rygg er tom for treffpoeng må du ligge stille, om arm/ben er tomme kan du krabbe. Det er viktig at du roper på hjelp, slutter du å rope er du død. Fortsetter man i opptil 20 minutter død man. Du kan selv bestemme når du er død og det kan være vanskelig å holde øye med tiden, vær ærlig.

Dør du så må du bli begravet før du forsvinner. Dette gjelder bare om du dør i nærheten av folk. Dør du langt ute i skogen og allerede har ventet til du døde, så kan du forsvinne. Ta hendene på hodet og gå direkte til IL-leiren. Finner ingen liket ditt, er du spist opp av dyr. Du kan selvfølgelig legge igjen gjenstander etter deg. Når du kommer til IL-leiren vil du få utdelt en ny rolle. Vi prøver å hjelpe til med små kostymeendringer, så ikke man dukker opp som fetteren til han som døde.

Det kan være veldig kjedelig å dø tidlig i laiven, så vi prøver å gjøre det så moro som mulig. Alle får tilbud om ny rolle, noen får også tilbud om å være SiS med spesielle instruksjoner fra IL.

### Roller

Rollen din er den viktigste indikasjonen på hva og hvordan spillet kommer til å være for deg. Det er viktig for arrangørene at alle er fornøyde med og forstår rollen sin. Mange av rollene i laiven er basert på deres egne idéer, og vi håper at alle har fått så mye plott som de ønsker seg. Alt som står i rollen din skal du holde for deg selv, om ikke det er beskrevet at andre vet om det. Vi ønsker å ivareta spenning og å la historien utfolde seg naturlig.

### Rollearket

Rollearket ditt består av noen viktige punkter som kanskje må forklares:

- Alder (Alder på rolle)
- Religion (Ikke alle er religiøse)
- Plott (1-10. Indikerer hvor vanskelige oppgaver rollen har å løse)
- Nevekamp (Nevekampfaktor som forklart i forrige kapittel)
- Motfaktor (0-5 som forklart i regel)
- Arm/ben (Treffpoeng i arm/ben som forklart i forrige kapittel)
- Mage/rygg (Treffpoeng i mage/rygg som forklart i forrige kapittel)
- Utstyr (Diverse utstyr vi forventer at karakteren din har)
- Geografisk kunnskap (Viktige steder du har vært. Les gjerne om disse stedene)
- Bakgrunnshistorie (Her blir historien og plottene til karakteren din utgreiet)
- Sosiale forhold (Ditt forhold til karakterer du har en mening om eller kjenner)
- Sammendrag (En oppsummering av karakteren din og av plottene dine)

### Karakteren din

Du får utdelt en rolle, kompendier og vi skal hjelpe deg i gang. Vi håper du tar deg din tid til å fordype deg i bakgrunnshistorie, religionen din og rollen din. Arrangørene kan selvfølgelig hjelpe deg litt med å tolke og du må gjerne diskutere ting med de du skal spille med. Spoilers er derimot ulovlig. Om du røper detaljer om deg eller andre karakterer ødelegger ikke bare dette spenningen for andre, men for deg også. Det er alltid enklere å involvere seg i en karakter du kjenner godt. Dersom du er en prest er det lurt å kjenne til guden din og religionen din. Les også nøye gjennom bakgrunnshistorie, der kan det være hint som kan hjelpe deg i å løse plottene dine.

Kompendier skal gi deg en følelse av verdenen du trer inn i. Det finnes mange kompendier men ikke alle får alle. I kompendiene vil det være føringer på kultur, væremåte og kostymer for de forskjellige folkegruppene og grupperingene. Dersom du ønsker å skille deg fra dette, kontakt ILene i forkant. Det kan være at noen andres rolle er basert rundt deg, uten at du vet det. I rollen din kan det stå instruksjoner på hvordan du skal spille på diverse ting. Dette gjør IL for å sørge for å skape en dynamikk i spillet. Plottet er den viktigste føringen fra arrangør til hva du kan gjøre på laiven. Spill! Husk at andre spillere også kan ha glede av ditt spill rundt plottene. Du kan selvsagt oppsøke situasjoner for å få mer å spille på. Si ifra i forkant om du har fått utdelt plott du ikke vil spille på.

### På laiven

Det er lov å ta med seg kompendier og rolle på laiv. Rollearket ditt kan være en viktig ressurs om du trenger hjelp med å huske hvor mye treffpoeng du har og hvem du skal møte ute i skogen. Vi ber deg om å ikke ta opp dette in-laiv. Om du står i en nevekamp-situasjon, ikke konsulter rollearket før du går inn i kampen.

Du må gjerne skrive ned rollen din i en tidsriktig bok, det samme med kompendiene. Pass på at ingen leser dette og får vite alle hemmelighetene dine.

## Skummelt i Skogen

I tillegg til spillere og IL har vi SiS. Går man ut alene i natten kan man vakle over mye rart og farlig. De er kun til for å lage en ekstra dimensjon i laiven. Du kan spille akkurat som du vil mot dem, men husk at:

- Monsters are people too

Varulver og annet forferdelig ute i skogen, kan drepes uten at det går utover noen, og nye kan dukke opp i deres plass. Det viktigste at de skaper stemning og lager en utfordring utenom at man dreper hverandre. Selv om de er kanonføde kan de også ha en mening og bakgrunn og betydning på å være der de er. Noen av dem kan til og med være viktige karakterer.

Å støte på SiS betyr at du må tenke litt over mot-faktoren din, og om du faktisk vet hva det er du ser, ikke alle har sett et spøkelse før. SiS kan virke både udødelige og urimelig farlige. Noen av dem tåler våpnene dine, og noen kan drepe deg.

Husk at SiS kan følge regler som er annerledes enn standardreglene.

## Magi, urter og helbredelse

På en fantasylaiv følger gjerne magi med i pakken. I Vargh finnes det magikere, prester, urter og skapninger med overnaturlige evner. Ikke alle har slike evner og de som har det vil få instruksjoner på hvordan de skal gjøre dette for å være rettferdige mot andre. Uansett så er det greit å gi alle et lite innblikk til hvordan det fungerer, slik at man kan reagere på det enklere.

### Magi

Det finnes to typer magi på laiven:

- Essensmagi
- Ritualmagi

Essensmagi er magi som baserer seg på en slags overnaturlig energi i verden. Magikere kan nå inntil denne energien til å manipulere omgivelsene. Det blir fortalt at Gudene ser ned på denne formen for magi, men det finnes ingen lover mot det. I spillet fungerer magi på en veldig enkel måte:

- En magiker peker på deg og sier en kommando som begynner med «Creo»
- Han leser opp en besvergelse og forklarer effekten for deg

Du kan ikke beskytte deg mot essensmagi, det magikeren forklarer, skjer. Det er enkelte tilfeller hvor noen ikke bli affektet av magien, men dette skal bli gjort slik at magikeren forstår det. Om en magiker gjør noe du tenker er overdrevent eller at formelen ikke finnes, kontakt IL etter at du har spilt effekten ferdig. Magikere som misbruker evnene sine kan miste de. Vi bruker det samme magisystemet som fra Kyrn 1 og Vargh V.

Ritualmagi er magi som kaller på innflytelse fra Gudene. Prester eller andre tilhengere har slik magi tilgjengelig. Noen ritualer krever store mengder deltakere for å virke, i de tilfellene vil alle uten ritualmagi kunne telle som ett ritualpoeng, om de deltar. Ved store ritualer kan det gjerne være planlagt pyro eller store bønner, så ikke ødelegg stemningen om det ikke er meningen at du bryter inn.

Folk flest er generelt skeptisk til magikere og ritualister, og i størst grad magikere. Det er evner som få forstår og enda færre aksepterer. De fleste lever livet fri fra magi, og støter aldri på problemstillingen. Enkelte plasser sliter kjente magikere og ritualister med å tilegne seg varer og tjenester. Unntakene er de som det går gjetord om at har helbredet andre. Disse blir gjerne oppsøkt med syke barn og brukne armer. Hvis ikke magi, magiske evner eller magikere er nevnt i rollen din, har du mest sannsynlig ingen kjennskap til dette.

### Urter

Urtekyndige er i kontrast til magikerne høyt ansett av nesten alle. Urter er viden anerkjent som legemidler, og flere regner det ikke som noe overnaturlig. De fleste urtekyndige vil hevde at Asanti står bak disse vekstene. Det finnes utallige forskjellige urter med forskjellige effekter, men de vanligste å komme over i daglig bruk er de som hjelper deg med sykdom og skade. Urter er sjeldent og dyrt, så ofte kan urtekyndige måtte ha livvakter. Mange urter kan også brukes som rus, og dette gir dem også høy verdi i ulovlig handel. Du må være trent som urtekyndig for å få ut en effekt av en urt, dersom ikke annet er spesifisert. Noen gifter begrenser seg til å bare bli dryppet i noens mat, andre urter krever å bli jobbet med før bruk.

Urtemestere vil bruke ting som kjøpes i norske butikker, si ifra om du har allergier, så kan vi holde oss unna disse tingene.

## Vargh VI - Jakten

### Lys

Lys blir brukt i de tilfellene hvor alle i et område blir affektert av en enkel effekt. Det skal ikke bli brukt for mye, og ikke alle har tilgang på lys. Urettmessig bruk av lys er juks, og vil få konsekvenser for rollen.

Det finnes tre typer lys:

- Rødt lys (Frykt, motstås med motfaktor 5)
- Blått lys (Utmattelse, spilleren blir slått lufta ut av)
- Grønt lys (Manipulasjon, spilleren føler seg sjarmert, "forelsket" i bæreren av lyset)

### Helbredelse

Det kan hende at rollen din blir skadet i løpet av spillets gang. Skader varierer i omfang og effekt. Noen skader er vanskeligere å helbrede, så forklar deg godt til de som skal helbrede deg.

Det er fire måter en kan bli helbredet på:

- Bandasje. Dette fungerer ikke på uskadeliggjorte deler. Helbreder ett poeng i timen
- Essensmagi. Magikeren som hjelper deg vil forklare hva som skjer og hvor lang tid det tar.
- Ritualmagi. En prest kan velge å be guden sin om å hjelpe deg. Rituallederen vil forklare effekten av ritualet
- Urtekyndige kan hjelpe deg. Kun urtekyndige kan bruke urtene på deg, følg spillerens instruksjoner for å bli helbredet.



## Stemming

Temaet stemming er såpass viktig for laiv at vi har utvidet det til et helt kapittel. Alle er interessert i å få så mye ut av opplevelsen som mulig og vi skal gjøre vårt. For at vi alle skal kunne ha det gøy, forventer vi noen ting fra spillerne.

## Effekter

Når man skal leve seg inn i en annen verden hjelper det å ikke ha ting flytende overalt som minner deg på den andre verdenen som finnes. Man kan legge den bak seg for en helg. Det finnes mange ting man kan gjøre for å gjemme vekk.

Disse tingene foreslår vi at du finner en løsning på:

- Sjøppel i leiren
- Emballasje for drikke og mat
- Teknologiske duppeditter
- Informasjon om roller

Sjøppel i leiren er fy-fy. Den enkleste løsningen er å ha kontinuerlig oppryddning og legge alt i en søppesekk som dere legger inni en strisekk. Gjem det i alle fall vekk. Det finnes roller som gjerne vil snike litt rundt og da er det kjedelig om teltet er en svinesti. Ingen skal rote gjennom tingene dine i teltet, men det skader ikke at det ser presentabelt ut.

Emballasje er spesielt viktig når man spiser. Et festmåltid rundt bålet mister mye av piffen når noen drar frem en pølsepakke og drikker fra en colaflaske. Det er viktig at alle har med seg nok drikke, så det enkleste trikset er å ha med seg en enkel vannflaske og en liten trakt. Du kan ha vandunker i en sekk i teltet og helle over i flaske, så er alt løst. Når det kommer til mat så kan man alltid ha dette også skjult i teltet, og ta det ut av emballasjen på tidsriktig tallerken og tilberede det. Husk å fikse tallerken, drikkekar, skjærekniv og bestikk i tidsriktig stil.

Når det kommer til tidsriktig mat anbefales:

- Kjøtt, speket og tørket kjøtt
- Bær, rosiner og frukt
- Nøtter
- Loff og brød

Det kommer til å være grill tilgjengelig på laivområdet, i tillegg til eventuelle bålplasser som blir satt opp i leirene. Det finnes mye billig grillmat som ser mer tidsriktig ut enn grillpølser og brød. Grillskiver, flintstek og koteletter ser utrolig bra ut. Et råd for å få dette på skinner er at grupperingene bestemmer seg for å spleise på måltider og setter noen til å fikse dette.

Vi klarer oss en helg uten mobiltelefon, den kan ligge hjemme. Klokkeslett blir målt etter sola, klokka kan ligge hjemme. Dersom det er viktig for deg at du har med deg mobilen, gjem denne godt unna i teltet, og ikke la noen se deg bruke den. Det er også dumt om du snakker høyløst på telefonen innenfor området. Dersom det er en ulykke eller nødstilfelle har arrangørene på seg mobiltelefon.

Rollearket ditt kan avsløre detaljer om deg og andre roller, så ikke la dette ligge rundt i leiren. La heller ikke kompendier eller annen info ligge rundt.

### Kostymer

Alle vil vel ha et kult kostyme? På laiv er dette noen av de beste virkemidlene for å gjøre det tidsriktig og for å skape en stemning rundt en karakter. For andre er dette også viktig for mange for å komme seg inn i egen karakter. Det forventes ikke at alle skal ha muligheten til å ha platerustning og silkekappe. Det eneste som forventes er at man gjør en jobb for å gli litt inn i omgivelsene.

Her er en enkel oversikt over hva som er ok og ikke:

- Nei: dongeri, kunststoffer, logoer, joggesko og neonfarger
- Middels: klær som ser gammeldagse ut fra H&M, fjellstøver/militærboots/skinnsko, hjemmesydde ting i alle fasonger.
- Ja, hurra!: hjemmesydde ting i korrekte historiske/tolkienske mønstre, spesiallagde middelaldersko

Nei-objekter er ikke lov. Middels er greit å ha, men ikke baser hele kostymet på det. Hurra er bra. Tenk for eksempel at hvis du skal ha skjorte og bukse på gult lys, så kan du prøve å lage en kappe og finne noen passende skinnstøvler. Vi har laget en liten guide på hvordan du kan lage enkle kostymer og våpen, vi har lagt det ut på hjemmesiden og sendt det sammen med kompendiet.

### Samspill

Vi setter ikke strenge krav til folk til hvordan å spille karakteren sin eller hvor dypt og metodisk man må være for å være en god spiller. Det viktigste er at man respekterer andre og gjør spillopplevelsen så bra som mulig også for andre. Noen impulser er sterkere enn andre. Det er ikke alltid like lett å huske hva man kan si og ikke.

Her er noen hentydninger på hva som er greit å holde unna spillet:

- OMG (Forkortelser med referanser utenfra)
- Kamelåså (Referanser fra noget utdatert popkultur)
- Treffpoeng (Referanser til spillmekanikk i samtale med spillere)
- Yes, please (Engelsk er et utenlandsk og skummelt språk)
- Demonen står der (Ting du ikke skal vite, holder man unna spillet)

Aller viktigst er det at du husker på at du og andre skal ha det gøy. Gjør ditt for å skape stemning, så gjør andre sitt!

Hvor mye er klokken? På laiv ligger klokken hjemme eller i teltet, arrangørene vil holde kontroll på klokken. Vilkarlige tidspunkter vil bli opplyst inlaiv. Hvis du vil vite når det er barne-TV, spør IL. Husk at det er sjelelig pleie å ikke kjenne nøyaktig til tiden.

## Vi skal på laiv

Det er mye som skal ordnes og fikses og forstås når man skal på laiv.

### Forventninger fra IL

- Hold deg in-laiv
- Kjenn rollen din
- Følg reglene
- Respekter andres ønske om stemning
- Hjelp til om noen trenger det
- Rydd opp etter deg
- Si ifra om du trenger hjelp fra andre
- Ikke nøl med å spørre IL

### Huskeliste

Det er alltid kjekt med en liten huskeliste. Marius har forbedret sin liste over noen år med laiving og denne fungerer for nesten alle:

- Kostyme
  - Belte med tilbehør
  - Bukse
  - Skjorte
  - Kappe
  - Ekstra kostyme/r
  - Militærstøvler
  - Våpen, evt skjold
- Klær
  - Superundertøy
  - Ullsokker (flere par)
  - Sokker
  - Undertøy (sort (ikke rosa))
  - Arbeidsklær
  - Afterlaivklær
- Diverse
  - Skrivesaker /kiste
  - Sysett
  - Avispapir (masse)
  - Hampetau
  - Gaffateip
  - Rolle og kompendium
  - Drikkeskinn
  - Smike
  - Effekter
- Rusting (hvis man skal ha dette)
  - Rustning
  - Hjelm
  - Pædding
  - Ekstra reimer / stropper
- Teltsaker
  - Sovepose
  - Ullpledd, skinnfell
  - Sorte dekketepper (fløyel)
- Feltseng
- Telt
- Hodelykt (batterier)
- Leirplass
  - Oppvaskmiddel
  - Oppvaskkost
  - Striesekker / Vedsekk
  - Sjøppelposer
  - Kopp
  - Tallerken
  - Bestikk
  - Stormkjøkken
- Toalettsaker
  - Myggmiddel
  - Myggmiddel
  - Myggmiddel
  - Hodepinetabletter
  - Allergitabletter
  - Tannbørste / tannkrem
  - Deodorant
  - Våtservietter
  - Førstehjelpsaker
- Mat
  - Drikke / saft / lettøl
  - Energibar
  - Nøtter / sjokolade
  - Brød
  - Kjøtt
  - Frukt/grønt

**Veibeskrivelse**

Vi har ikke noe laivområde enda.