

VP's Spillerguide

Velkommen til!

I dette dokument vil du blive guidet igennem alt, hvad du skal vide som ny spiller i Valbyparkens Rollespil.

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse.....	1
Introduktion.....	2
Hvad er rollespil?.....	2
Hvem er Valbyparkens Rollespil?.....	2
Vores spilsystemer.....	2
Praktisk.....	2
Hvor og hvornår?.....	2
Kontakt os.....	2
Grundregler.....	3
Vores verden.....	3
At lave en karakter.....	4
Din rolles klasse.....	4
Din rolles race.....	6
Din rolles evner.....	8
Gode startevner.....	8
Den kreative del.....	9
Din rolles navn.....	9
Din rolles tro.....	9
Personlighed.....	11
Karakterark.....	13

Introduktion

Hvad er rollespil?

I rollespil handler det om, at vi sammen i spillet træder ind i en anden verden. Hos os i Valbyparken hedder den verden Niraham. Niraham er et magisk sted, hvor der findes alt fra drager og præster til pest og snigmordere.

Rollespil er en unik mulighed for at udforske dig selv, dine venner og vores verden - alt sammen gennem leg og spil.

Hvem er Valbyparkens Rollespil?

Valbyparkens Rollespil, i daglig tale kaldet VP, er et rollespil, der har kørt siden 2005. Vi køres af foreningen Rollespilsfabrikken.

Vi er et high-fantasy rollespil, dvs. vi er inspireret af middelalderen, men med tydelig magi og mag

Vores spilsystemer

I VP har vi et stort spilsystem, der gør det muligt at spille mange forskellige typer karakterer. Heldigvis behøver du kun læse meget lidt af det - nemlig [grundreglerne](#).

Vores spilsystemer kan findes på vores hjemmeside under "Regler": <https://vprollespil.weebly.com/>

Praktisk

Hvor og hvornår?

Vi spiller rollespil hver torsdag i de ulige uger. Vi mødes ved træhytten kaldet Bifrost på Naturlegepladsen i Valbyparken.

I sommerhalvåret spiller vi fra 15:30 til 19:00. I vinterhalvåret er det 15:30-18:00.

I de lige uger mødes vi på Valby Kulturhus 3. sal om torsdagen kl 16:00 til 18:00. Her taler vi om rollespillet og hjælper med karakterbygning.

Kontakt os

Vi kan kontaktes på mail vprollespil@gmail.com. Udover det har vi en Facebook side kaldet "Valbyparkens Rollespil".

Vi har også en Discord-server, som der findes et link til på vores hjemmeside:
<https://vprollespil.weebly.com>

Grundregler

For at sørge for at vi alle er enige om, hvordan spillet fungerer, har vi nedskrevet nogle grundregler.

Find vores grundregler på vores hjemmeside under "Regler": <https://vprollespil.weebly.com/>

Vores verden

Niraham er et magisk sted. Her findes alt fra handlende og snigmordere, til dæmoner og drager. Det er en kæmpe verden, man sagtens kan gå på opdagelse i.

Vi spiller i byen Svarkstad, som ligger i kongeriget Narabond, også kaldet Lenerne.

Narabond er et rige, der har været igennem en hel del i dets historie.

Det er et menneskerige, som dog også tit tiltrækker andre væsner.

Narabond har været igennem en hel del krige, især med nabolandet Emyr.

Svarkstad er en lille by, der ligger i Vestlenet i Narabond. Her samles folk fra mange riger og racer.

Ofte tager folk til byen for at handle, tjene som krigere eller undersøge de mange magiske mysterier, byen har haft.

At lave en karakter

Din rolles klasse

I Valbyparken har vi mange forskellige typer karakterer, som du kan spille. Vi kalder dem for klasser. Hver klasse kræver en specifik evne og åbner op for et spilsystem. Evnerne kan du læse mere om i Specialkaraktersystemet, og spilsystemerne kan du finde på vores hjemmeside.

Kriger

Som kriger fokuserer din karakter på fysisk styrke, smidighed og kampevner.

For at blive kriger kræver det evnen Kamptræning. Kamptræning åbner op for Krigersystemet.

Præst

Præster fortæller gudernes ord videre til den almene befolkning. Mere om guderne under [Din rolles tro](#). Til gengæld for den hjælp, giver guderne noget af deres magi til præsterne.

Som præst fokuserer din karakter typisk på mystik og magi.

For at blive præst kræver det evnen Hellig Ed. Hellig Ed åbner op for Præstesystemet.

Paladin

Paladiner er præsternes beskyttere og kæmper for guderne.

Paladiner får også magi af guderne, dog ikke lige så meget som præsterne. Til gengæld har de mulighed for at bruge deres magi i rustning, og de får specielle evner af guderne.

Som paladin fokuserer din karakter typisk på at hjælpe byens præster og fjerne onde væsner fra vores verden.

For at blive paladin kræver det evnen Guddommelig Vassal. Guddommelig Vassal åbner op for Paladinsystemet.

Heks

Hekse er folk, der har lavet en pagt med en type af dæmon kaldet en Skygge. Skyggen lever således i heksens krop og skænker vedkommende magiske kræfter.

Hekse er en af de mest kraftfulde typer magikere, men med den kraft kommer de gejstliges evige jagt.

Hekse kaldes blandt gejstlige ofte for Skyggeforpagtere, da de forpagter deres krop til Skygger.

For at blive heks kræver det evnen Skyggepagt. Skyggepagt åbner op for Heksesystemet.

Shaman

Shamaner er folk, der laver pagter med ånderne. Shamaner ses blandt nogle som helt normale og fredelige - andre ser dem som en anden version af hekse.

Shamaner er en af de mest frie typer magikere, da de kan skifte, hvilke ånder de har pagter med.

For at blive shaman kræver det evnen Shamanisme. Shamanisme åbner op for Shamansystemet.

Druide

Druider er naturens præster. Druider laver pagter med forskellige dele af naturen, og igennem dem får de magiske kræfter. På sigt kan druider blive en del af naturen og på den måde få dyriske, elementer og plantelignende træk.

For at blive druide kræver det evnen Vogter af Naturens Sjæl. Vogter af Naturens Sjæl åbner op for Druidesystemet.

Mager/troldmand

Magere er de klassiske magikere, som du måske kender dem fra andre fantasy-fortællinger. Magere kaster deres magi gennem magiske ord og håndtegn og manipulerer således direkte med magien i Niraham.

Magere er ikke bundet af nogle væsner, der giver dem deres magi, men til gengæld skal de passe på ikke at bryde Magiens Cirkels regler. Magiens Cirkel er en organisation, der har til formål at holde styr på Nirahams magere.

For at blive mager kræver det evnen Kaste/Skrive Magi. Kaste/Skrive Magi åbner op for Trolddomssystemet.

Din rolles race

I Niraham lever mange forskellige væsner.

De intelligente væsner deles ofte op i to kategorier:

- De lyse racer (mennesker, elvere, halvelvere, småfolk og dværge) er skabt af Nimar og Rina. De lyse racer ser ofte ned på sortblodsvæsnerne, da de mener, at sortblodsvæsnerne er vanskabninger, eftersom det ikke var Nimar og Rina, som skabte dem.
- Sortblodsvæsnerne (gobliner, orker og sortelvere) har forskellige meninger om, hvem der skabte dem, men de lyse racer mener, at det var guden Fanabina.

Her er en liste over dem, du kan spille. Læs mere om deres regeltekniske effekter i Specialkaraktersystemet. Læs mere om deres karaktertræk på [Niraham Wiki](#).

Menneske

Menneskerne er den mest talrige af racerne, og også den mest diverse. Derfor er det svært at beskrive menneskernes kultur kort.

De fleste menneskeriger har fredsaftaler med dværgene og elverne, men er tit i krig med sortblodsvæsnerne.

Elver

Elverne er yndefulde og smukke skabninger, der tit går op i naturen, kunst og kultur. De er delt op i skovelvere, vildelvere og højelvere.

Skovelvere lever i den store skov Santillia i stammer.

Vildelverne lever ligesom skovelverne i stammer i Santillia, men meget mere primitivt og i symbiose med naturen. Der er kun få vildelvere tilbage, og de lever ofte isoleret i Santillia.

Højelverne bor i byer i elverriget Eislonden.

Fælles for alle elverne er, at de har magien dybt inde i sig, og bliver derfor ofte stærke magere.

Elverne har spidse ører og tegner ofte tegn i ansigtet. Tegnene for højelvere er ofte cirkler, der ser magiske ud. For skovelverne er det ofte grene og blade.

Halvelver

Halvelvere er væsner, hvis ene forælder er menneske, og den anden er elver.

Halvelvere bliver set af både menneskerne og elverne som dårligere versioner af dem begge, og oplever derfor ofte diskrimination.

Goblin

Gobliner er små og spinkle skabninger, der har cirka samme størrelse som et menneskebarn på 8-12 år.

De er grønne i huden og har lange og spidse ører og næser.

Gobliners tøj er ofte hvad som helst, som det har været muligt for dem at stjæle.

Gobliner er ofte opkaldt efter deres karaktertræk - såsom *Kortsnude* eller *Sniger*.

Fisgurgoblin

Fisgurgobliner er en art af gobliner, der tilbøder guden Fisgur. De følger Fisgur ved at spise alt, hvad de kan, i håbet om at opnå mægtige krafter af det.

Derfor spiser de tit det magiske element rall og andre magiske ting, de kan komme i nærheden af.

Ork

Orker er høje skabninger med mange muskler. Deres hud er grøn.

Orker er sjældent særligt intelligente, og går tit i pels, dyrehud og rustning.

De prøver tit på at være skræmmene, både i deres opførsel og i deres beklædning, som ofte har skræmmende motiver på.

Småfolk/Halving

Som antydnet af deres navn, er småfolk ofte ret lave - tit mellem 150 cm og 170 cm.

Småfolk er en meget fredelig race. De kan godt lide at hygge sig og spise dejlig mad.

De er kendt for at være dovne, men foretrækker at kalde sig selv forsigtige og magelige.

De hader hårdt arbejde, men er tit meget gavmilde. Småfolk har sjældent brug for at skrabe mange penge til sig, så længe de har nok til god mad og en blød seng.

Småfolk bruger hverken sko eller strømper, så de er nemme at genkende på deres store, behårede fødder.

Sortelver

Sortelvere blev skabt af Fanabina. De er ofte meget smukke, men kolde og skarpe i deres blik.

Deres hud er sort eller grå og deres hår oftest hvidt. Dog vælger nogle sortelvere at farve deres hår sort eller brunt, for nemmere at gå i et med skyggerne.

Sortelvere klæder sig ofte i let og mørkt tøj - tit sort eller lilla.

De er tit intelligente, nådesløse og skaber frygt, hvorend de går.

Sortelvere er kendt for at være yderst dygtige snigmordere og spioner.

Din rolles evner

I Valbyparken har vi mange forskellige muligheder for din karakters evner.

Evner købes med Erfaringspoint, i daglig tale kaldet EP.

Din karakter starter med 20 EP og får 1 per spilgang, du spiller. Når du har lavet en baggrundshistorie og personlighed og fået den godkendt af arrangørerne, får du 10 EP mere.

Godkendelse kan enten ske til torsdagscafe, på discord ved at skrive til en arrangør, eller via vores mail vprollespil@gmail.com.

Ud over det starter din karakter med nogle evner, ud fra dens race. Læs mere om det i Specialkaraktersystemet.

Alle starter med evenen Pøbelvåben, der giver mulighed for at bruge små våben og knive.

For at blive en klasse, koster det oftest 20 EP i form af en række evner. Læs mere om det i Specialkaraktersystemet eller i "Hvordan bliver jeg?"-guiden.

Gode startevner

Når du har købt de nødvendige evner for at blive en klasse, har du måske nogle flere EP tilbage. Her har vi samlet en liste over gode evner at starte med. Der er en komplet liste over evnerne i Specialkaraktersystemet.

- Koordination niveau 1 (2 EP) - Giver dig mulighed for at købe en masse andre evner.
- Våbenbrug (2 EP, kræver Koordination 1) - Giver dig mulighed for at bruge 1-håndsvåben.
- Rustningsbrug (2 EP) - Giver dig mulighed for at bruge rustning
- Tovåbenbrug (2 EP, kræver Våbenbrug) - Giver dig mulighed for at bruge to 1-håndsvåben samtidigt.
- Tohåndsvåbenbrug (2 EP, kræver Våbenbrug) - Giver dig mulighed for at bruge 2-håndsvåben.
- Skjoldbrug (2 EP) - Giver dig mulighed for at bruge skjolde
- Forklæde (4 EP) - Giver dig mulighed for at forklæde dig. Læs hvordan i Specialkaraktersystemet.

Den kreative del

Tillykke! Nu har du lavet den regeltekniske del af din karakter. Nu er det tid til at finde ud af, hvordan vedkommende opfører sig og deres baggrund.

Din rolles navn

Der er mange væsner og folkeslag i Niraham, og de har alle forskellige regler og kutymer for deres navne. Du kan læse mere om navnene for din rolles folkeslag ved at gå ind på [Niraham Wiki](#).

Din rolles tro

Niraham er en stor verden, med mange guder. De mest normale, og dermed også dem vi officielt tilbeder i Svarkstad, er De Ti Sande og De Ni Nye.

I Niraham er det meget normalt at tilbede en eller flere guder, og det er også en god måde at give personlighed til din karakter.

Du kan læse meget mere om guderne på [Niraham Wiki's side om guderne](#)

De Ti Sande

- Nimar: Han er gud for lys, liv og fred. En af de mest tilbedte guder blandt menneskerne. Gift med Rina
- Rina: Hun er gud for frugtbarhed og magi. Ofte tilbedt af gravide og magikere. Gift med Nimar.
- Fanabina: Hun er gud for tilfældighed, løgn, jalousi og had. Ofte tilbedt af sortelvere.
- Gasnian: Han er gud for visdom, alder og tid.
- Aram: Han er gud for handel, spil og egen vinding.
- Burania: Han er gud for rettidig død, balance og lindring.
- Djorka: Han er gud for jord, vind og smedekunst. Ofte tilbedt af dværge.
- Ragil: Han er gud for ild, krig og ødelæggelse.
- Rasnasolin: Han er gud for vand og søfart. Ofte tilbedt af søfolk og rejsende.
- Sissianna: Hun er gud for musik, kunst og skønhed. Nogle ser hende også som gud for kærlighed. Ofte tilbedt af elvere.

De Ni Nye (sometider omtalt som Guderne efter Dommedag)

De Ni Nye er ikke lige så ofte tilbedt som De Ti Sande, men de er ikke unormale at tilbede.

- Arl: Han er gud for retfærdighed og balance.

- Dilarna: Hun er gud for smerte, sygdom og gift.
- Girak: Han er gud for snigmord og tyveri. Ofte tilbedt af snigmordere, spioner og tyve.
- Iorin: Udtales [Jo-rin]. Han er elvernes version af Jorin, og er gud for lys og beskyttelse.
- Jorin: Udtales [Jo-rin]. Han er menneskernes version af Iorin, og er gud for lys og renhed. Jorin er også kendt som Nimars Sværd, og går meget op i at fjerne ondskab fra Niraham.
- Lyane: Lyane er Sissiannas datter, og hun er gud for natur og kærlighed.
- Phlarn: Sortelvernes version. Udtales [Flarn]. Han er gud for kontrol og tyranni.
- Thlarn: Orkernes version. Udtales [Flarn]. Han er gud for blod, ødelæggelse og meningsløs vold.
- Tara: Hun er gud for elementerne og magi.

Personlighed

At lave en karakters personlighed er ofte et stort stykke arbejde. Vi forventer heller ikke, at du har en færdiglaved personlighed, når du starter en karakter - du kommer helt sikkert til at falde mere til rette i din karakter, i takt med at du spiller den.

Det er tit en hjælp at lave karakterer, der har dele, der ikke ligner dig, og dele der gør. Det gør det nemmere at spille dem - så ender du ikke bare med at spille dig selv.

Hvis du har brug for hjælp til at udforme personligheden, har vi her en række spørgsmål, du kan stille dig selv:

Vigtige minder

Har din karakter oplevet noget specielt? Hvilke følelser havde den i situationen? Var der andre til stede?

Hvordan har det minde ændret karakteren? Og er det okay, at andre spørger ind til det?

Det hjælper dig ofte at skabe både et positivt, et negativt og et mere ambigøst minde.

Relationer

Hvem er vigtige personer for din karakter? Hvad har de gjort, der har påvirket dens personlighed? Og er de stadig til stede i karakterens liv?

Hvem elsker din karakter allermost? Hvad ville den ofre for at hjælpe vedkommende, hvis de stod i nød?

Indre drivkraft

Hvad fortryder din rolle allermost? Har den en del af sin personlighed, som den hader?

Har din rolle nogle hemmeligheder? Hvad ville konsekvenserne være, hvis de blev offentlige? Hvad er din rolle bange for?

Følger din rolle sin hjerne eller sine følelser? Er den glad for det? Har dens tankegang haft nogle konsekvenser i dens liv?

Hvad kan få den til at tøve med at handle? Hvorfor? Kunne det være koblet op på et minde?

Kostume og udseende

Kostume er altid under udvikling. Vi anbefaler at tage en tur i genbrugsbutikker - Faraos Cigarer er også en mulighed, men det bliver hurtigt dyrt.

Et tip til at lave godt kostume er at lave lag, for det hjælper både på udseende og på at du kan regulere din varme. Husk handsker, især om vinteren!

Start med at kigge på guiden for din race og din tro - kig gerne på [Niraham Wiki](#).

Har din rolle nogle ar eller tatoveringer? Hvad er historien bag dem?

Går din rolle op i sit udseende? Er tøjet mest praktisk eller pænt?

Taler din rolle på en speciel måde? En accent eller dialekt? Bander den meget eller aldrig? Udtaler den nogle ting forkert?

Karakterark

Du kan finde et karakterark her: [Link til VP karakterark 24.3](#)

Vi har dem også printet ud til torsdagscafé.