

# A New Hope

**Herning rollespils- og liverollespilsforening**



Dette er reglerne! Du skal læse dette hæfte igennem.

I dette hæfte vil du få forklaret, hvordan junior live fungerer,

**Alle reglerne og information er færdig, design og layout er endnu ikke færdigt.**

Junior live hæftet version 3.0  
Lavet af Kristian Færge  
Kristianfaerge@hotmail.com  
Illustreret af Ida Mia Kjellstrøm

# Indholdsfortegnelse:

Forord	side 3
Lidt om liverollespil	side 3
Hvad er junior liverollespil?	side 3
Hvad er godt liverollespil?	side 3
Vigtig om liverollespil	side 3
Kampregler	side 4
Kamp	side 4
Sikkerhedsregler for kamp	side 4
Våbentjek	side 4
Kamp med 2 våben	side 4
Kamp med 2-håndsvåben	side 5
Afstandsvåben	side 5
Ukampdygtighed	side 5
Healing	side 5
Rustninger	side 6
Andre regler	side 6
Hånden på hovedet	side 6
Racebannere	side 6
Racer	side 7
Klasser	side 7
Rollekort	side 7
Tyveri i liverollespillet	side 7
Her slutter reglerne	side 7
Sådan foregår det	side 8
Tegneserie til forældre ;-)	side 9
Uddybelse af klasser	side 13
Kriger	side 13
Præst	side 14
Jæger	side 15
Trolldmand	side 16
Uddybelse af racer	side 17
Mennesker	side 17
Elvere	side 18
Orker	side 19
Sortelvere	side 20
Dværge	side 21
Magiske genstande	side 22
Praktiske oplysninger	side 24

## Forord

Du sidder nu med et hæfte (i hånden), som omhandler foreningen A New Hopes junior liverollespil. I dette hæfte vil du kunne læse alt om, hvad Junior liverollespil er, hvordan det foregår og hvilke regler der er, både de almene regler og selve regelsystemet. Det kan godt være, at 24 sider ser lidt uoverskueligt ud, men det er kun frem til og med side 7, som er regler. Resten er bare opslagsværk og ekstra information omkring junior live. Rigtig god fornøjelse.

## Lidt om liverollespil

### Hvad er Junior liverollespil?

Junior liverollespil er det sted, hvor du kan få lov til at bruge din fantasi og leve dig ind i en magisk verden, lidt lige som Ringenes herre verdenen. Du kan få lov til at prøve at spille elver, ork, dværg, sortelver og menneske. Når du spiller rollespil, så forstiller du dig, at du er en anden person og prøver at spille den person så godt som overhovedet muligt. Det kan være, at du er en vild og voldsom ork kriger. Så gælder det om at råbe og larme og gå amok. Det kan også være, at du har valgt at spille en vis elver magiker, og du skal sidde og tage de store beslutninger sammen med elverkongen. Det er super sjovt så skynd dig at melde dig til.

### Hvad er godt liverollespil?

Godt liverollespil er, når du spiller din rolle og f.eks. ikke konstant snakke om det nyeste computerspil med dem, som du går sammen med. Godt rollespil er at leve sig rigtig meget ind i sin rolle og sørge for, at alle får en rigtig fed og cool oplevelse ud af liverollespillet. Godt rollespil er jo selvfølgelig også at lade være med at snyde.

### Vigtigt om liverollespil

Du skal huske, at liverollespil kun er en leg. Så snart nogen ikke synes, at det er sjovt mere, så skal I stoppe. Det kan være, at du ved et uheld har ramt en i hovedet, og han/hun er begyndt at græde. Så går du lige ud af din rolle, går hen og spørger, om vedkommende er okay og undskylder overfor ham/hende og hjælper vedkommende hvis det er nødvendigt.

**Billede  
kommer**

# Kampregler

## Kamp.

Det er meget simpelt at kæmpe i liverollespil. Det første, som du skal huske, når du kæmper, er, at det er en fægte-leg og ikke en slåskamp-leg. Det gælder altså om at ramme hinanden, ikke at tæve hinanden. Hver gang du slår ud efter din modstander med dit våben, skal du sørge for, at det er et ordentligt sving. Det betyder, at det skal være et langt sving, og ikke små hurtige slag, som ikke tæller. Du kan sikre dig dette ved altid at starte dine slag med armen længere tilbage end din ryg.

Hver gang du slår med dit sværd, skal du sige, hvor meget skade du giver. Det er nemlig ikke alle, der giver lige meget skade.

Hver gang du får skade, altså bliver ramt, trækker du det fra dine kropspoint (KP). Hvis du går på 0 KP eller under, så falder du om og ligger ukampdygtig. Det er vigtigt, at du rollespiller, at du bliver ramt, hver gang du bliver ramt. Det gør altså meget ondt at få hamret et sværd ind i siden eller benet. Råb av, halt og rollespil det.

## Sikkerhedsregler for kamp.

Der er nogle forskellige regler, som er vigtige, når du fægter med latex- og gaffavåben.

### Dette er sikkerhedsreglerne:

Ingen slår direkte efter hovedet eller halsen.

Ingen slår direkte efter skridtet på fyre eller brysterne på piger.

Ingen må stikke med et våben, med mindre det er godkendt til at stikke med ved våbentjek.

Kædevåben er ikke tilladt.

*(Kædevåben er et våben, hvor våbenet kan bevæge sig i mere end et led.)*

Det er simple regler, og de er nemme at forstå. Hvis du alligevel, skulle ramme en i hovedet eller på halsen, så husk at stoppe og tjekke om den, som du har ramt, er okay.

## Våbentjek.

Alle våben skal tjekkes af en gamemaster, inden de får lov til at blive brugt i liverollespillet. Gamemasterne skal være sikre på, at der ikke er våben, som kan gøre rigtig skade med i rollespillet. Lige efter Briefing vil Gamemasterne og udvalgte junior live assistenter tjekke alle våben.

## Kamp med 2 våben.

Alle, der kan bruge 1-håndsvåben, må bruge et i hver hånd, hvis de har våben nok til det.

### **Kamp med 2-Håndsvåben.**

Ikke alle kan bruge 2-håndsvåben. I afsnittet Klasser står der hvilke klasser, som må bruge et 2-håndsvåben.

Alle 2-håndsvåben giver 2 i skade til at starte med.

### **Afstandsvåben.**

Ikke alle kan skyde med buer. Se under afsnittet Klasser hvilke klasser, der må bruge en bue.

Alle piler giver 2 i skade. Pile skal være lavet af en godkendt leverandør. Vi vil ikke se hjemmelavede pile.

Kastevåben skal være uden kerne og må ikke være spidse.

Armbroster må ikke bruges til junior liverollespil.

### **Rustninger.**

Rustninger giver rustningspoint (RP). RP er næsten ligesom ekstra kropspoint (KP). Forskellen er, at du ikke behøver at spille på, om det gør ondt, før du har mistet alle dine RP. Når du kommer til liverollespillet, så skal du have tjekket din rustning. Det undersøges, om den/de ser ok ud, og så får du at vide, hvor mange RP den giver.

Dette sker under våbentjekket.

Rustninger er delt op i, hvor tunge de er. Der findes Lette, Medium og Tunge rustninger. Dette er også afgørende for, hvor mange RP de giver. Udseende på rustninger er også afgørende for, hvor mange RP de giver. En rustning, der ser sej ud i forhold til din rolle, giver flere RP end en grim rustning eller en rustning, som ikke passer til din rolle.

Ikke alle klasser kan bruge alle rustninger. Se i afsnittet Klasser hvilke klasser, der kan bruge de forskellige rustninger.

#### Lette rustninger er:

Slagkoffer, læderrustninger.

Skindrustninger.

Andet lavet af hud.

Giver som regel mellem 1 og 4 RP

#### Medium rustning er:

Ringbrynje.

Ringbrynje med slagkofte indenunder, splint mail.

Brystplade.

Ringbrynje med læder.

Giver som regel mellem 3 og 6 RP

#### Tunge rustninger er:

Ringbrynje og brystplade, pladerustning

En let og medium rustning som er kombineret bliver også en tung rustning.

Giver som regel mellem 4 og 8 RP

## **Ukampdygtighed (OKP)**

Når du er blevet ukampdygtig, er du besvimet på grund af de skader, som du har fået i kamp. Efter 10 min. må du vågne og kravle/trække dig fremad. Rollespil at du er voldsomt såret. Når du er ukampdygtig, må du ikke kaste magi eller bruge andre evner. Efter yderligere 10 min. hvor du har spillet hårdt såret får du 1 KP tilbage og er derved ikke ukampdygtig mere.

Det er kun gamemasterne, der kan slå en andens rolle helt ihjel, og det vil han/hun som regel kun gøre, hvis det er noget, der skal ske i spillet som en del af historien.

## **Healing.**

Der findes flere muligheder for at heale hurtigere i spillet. Magi og racebannere er de mest brugte ting, som kan heale dig hurtigere.

## **Andre regler**

### **Hånden på hovedet.**

Hvis du er død, usynlig eller på anden måde tilstede uden, at du er kommet ind som din rolle, så skal du have en hånd på hovedet. Alle, der ser en person med hånden på hovedet, skal ignorere denne person. Rollespil, at han simpelthen ikke er der. Det er vigtigt, at alle gennemspiller dette, da det ellers er spilødelæggende. Du skal heller ikke for sjov sætte hånden på hovedet for at få andre til at tro, at du er usynlig, uden at du er det.

### **Racebannere.**

Alle racer har et banner som er deres racebanner. Disse bannere er magiske og giver alle, som rører det 1 KP tilbage for hver 10 sekunder du rører ved det, hvis du er af den race som banneret tilhører (tæl højt til 10 for hvert KP). Racebanneret må aldrig fjernes fra en races tilholdssted medmindre lederen for racen bestemmer det. Alle bannere skal holdes oprejst af en person for at virke.

**Billede  
kommer**

### **Racer.**

I fantasy liverollespil spiller alle ikke mennesker. Der er et hav af forskellige racer. Hvis du vælger at spille en anden race end mennesker, så kræver det lidt sminke at spille det. F.eks. skal en elver have spidse øre, og en ork skal være grøn. Der vil være 5 racer, som du kan spille i dette liverollespil. Hvis du ligger inde med et virkelig fedt kostume til en race, som ikke er en af de spilbare racer, så kontakt gamemasterne. Det giver os en chance for at snakke med dig, om du kan spille det, som du har kostume til.

### **Klasser.**

Din klasse er den heltelevevej, som din rolle har valgt. Klasserne er delt op i levels. Jo højere level jo sejere er din rolle. Der er 4 grundklasser, som du kan vælge imellem, når du deltager første gang. Disse klasser er: Kriger, jæger, præst og troldmand.

### **Rollekort.**

Dette kort fortæller dig blandt andet hvilken race du er, hvilken klasse du er og hvilken level din rolle er. Du får det udleveret ved entréen den første gang, hvor du deltager og her kan du selv vælge, hvad du gerne vil spille. Alle nye starter på level 1.

Næste gang du kommer til junior live, vil du kunne bytte dit rollekort til en af samme slags bare et level højere, altså samme race og klasse.

Hvis du uheldigvis skulle komme til at smide sit kort væk, bliver du nødt til at starte på level 1 igen. Du kan også altid vælge at skifte rolle og starte på level 1 igen.

Alle, der når level 6, bliver elite, men på dit 6. level kan du også få lov til at skifte race og klasse, men du kan også sagtens forblive den race, som du har spillet og tilmed vælge, om du vil blive den specialklasse, som er specifik for hver race.

### **Tyveri i liverollespillet.**

Ifølge dansk lovgivning er det ulovligt at tage noget fra en anden person uden at have fået lov. Dette gælder også i liverollespil. Derfor vil vi ikke se nogen, der tager noget fra andre deltagere. Så lad andres våben og andet udstyr ligge hos dem, hvis de er ukampdygtige. Dog er alle gamemaster i spil satte ting okay at tage fra andre, som f.eks. de magiske ting du kan læse om senere i dette hæfte.

### **Her slutter reglerne.**

Det vil sige, at resten af hæftet er et opslagsværk, hvor du kan læse mere om de 5 racer, og hvilke klasser du kan spille. På næste side er der en oversigt over, hvordan dagen foregår når du er til junior liverollespil, og på bagsiden kan du læse praktisk info.

## Sådan foregår det

Når du ankommer til Junior Live, skal alle deltagere vente på parkeringspladsen. Dette gør, at gamemasterne kan holde styr på, hvem der ikke har tjekket ind endnu.

### **Kl.11.00 - Entré**

Indgangen åbnes. Det er her, hvor du betaler for at være med og enten får byttet dit rollekort eller får et nyt.

Herefter går du op til børnehaven, hvor junior live assistenterne står klar til at sminke og lave elverører samt udlevere skæg til dværgene

### **Kl.11.20 - Briefing**

Alle deltagere, assistenter og gamemastere samles foran børnehaven. Først deler gamemasterne alle spillerne op i deres forskellige grupper anført af de assistenter og gamemastere, der spiller med i grupperne. Så kan alle se, hvem de skal spille sammen med. Derefter vil en gamemasterne gennemgå reglerne, så alle har forstået dem og fortælle, hvilke praktiske ting du skal tage hensyn til. Til slut vil der kommet et lille oplæg til dagens liverollespil.

### **Kl.11.30 - Våbentjek og spilstart.**

Grupperne bliver en efter en sendt til våbentjek. Herefter går gruppen direkte i spil.

### **Kl. 14.30 - Spilstop og Debriefing**

Alle spillere, assistenter og gamemastere samles ved børnehaven hvor der vil blive afholdt en debriefing. Her vil der blandt andet blive fortalt om, hvordan det er gået i dagens liverollespil. Der vil blive fremvist glemte/funde ting og fortalt, hvornår næste gang er samt andre praktiske ting.

Efter debriefingen vil der være saftevand og et stykke kage til alle deltagere.

### **Kl.15.00 Tak for denne gang**

Alle deltagere og forældre skal forlade børnehavens område og gå ned på parkeringspladsen, så alle gamemastere og assistenter kan få ryddet op og gjort rent.

**Her kommer der en  
Tegneserie  
Som kan give forældre  
Et lidt større indblik  
I hvad junior live og liverollespil er.**

**Her kommer der en  
Tegneserie  
Som kan give forældre  
Et lidt større indblik  
I hvad junior live og liverollespil er.**

**Her kommer der en  
Tegneserie  
Som kan give forældre  
Et lidt større indblik  
I hvad junior live og liverollespil er.**

**Her kommer der en  
Tegneserie  
Som kan give forældre  
Et lidt større indblik  
I hvad junior live og liverollespil er.**

# Uddybelse af klasser

Her kommer en beskrivelse af hvilke forskellige klasser, som du kan spille, og hvad de kan på de forskellige levels.

## Kriger

**Våben:** Du kan bruge alle slags nærkampsvåben.

**Rustning:** Du kan bruge alle rustninger og skjolde.

Level:	KP:	Specifikationer:
1	5	Ingen.
2	6	Ingen.
3	7	Ingen.
4	8	Ingen.
5	9	Ingen.
Elite:	KP:	Specifikationer:
6	10	Ingen.
7	11	Ingen.
8	12	Ingen.
9	13	Ingen.
10	14	2 i skade med 1-håndsvåben 3 i skade med 2-håndsvåben.

## Præst

**Våben:** Du må kun bruge dolke, alle stumme våben (våben der ikke er skarpe, f.eks. en kølle) og skjolde.

**Rustning:** Du må bruge lette rustninger.

**Helbredende magi:** Med denne magi kan du give 5 KP tilbage til den du kaster den på.

**Hellig cirkel magi:** Med denne magi kan du lave en cirkel af mel, Så længe du er i cirklen, eller lige ved siden af og har hænderne ud til begge sider kan ingen gå ind i cirkelen eller forlade den. Man kan heller ikke angribe gennem cirkelen.

**Multi helbredende magi:** Med denne magi kan du give alle der kan høre dig og som er samme race som dig 5Kp tilbage. Råb højt multi helbredelse, alle (din race) får 5 KP tilbage.

Level:	KP:	Specifikationer:
1	4	Du kan kaste 3 helbredende magier pr. liverollespil.
2	4	Du kan kaste 4 helbredende magier pr. liverollespil.
3	5	Du kan kaste 5 helbredende magier pr. liverollespil.
4	5	Du kan kaste 6 helbredende magier pr. liverollespil.
5	6	Du kan kaste 7 helbredende magier pr. liverollespil.
Elite:	KP:	Specifikationer:
6	6	Du kan kaste 8 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan lave 1 hellig cirkel magi pr. liverollespil.
7	7	Du kan kaste 9 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan lave 1 hellig cirkel magi pr. liverollespil.
8	7	Du kan kaste 10 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan lave 2 hellig cirkel magi pr. liverollespil.
9	8	Du kan kaste 11 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan lave 2 hellig cirkel magi pr. liverollespil.
10	8	Du kan kaste 12 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan lave 2 hellig cirkel magi pr. liverollespil. Du kan kaste 1 multi helbredende magi pr. liverollespil.

# Jæger

**Våben:** Du må bruge 1-håndsvåben og buer.

**Rustning:** Du må bruge lette rustninger og fra og med level 6 medium rustninger.

**Gemme:** Du kan sætte dig på hug og gemme dig i skoven, så ingen kan finde dig. Placér din hånd på hovedet for at blive usynlig, men kun når du sidder stille i en skov. Så snart du fjerner hånden, er du synlig igen.

Level:	KP:	Specifikationer:
1	5	Du kan gemme dig 1 gange pr liverollespil.
2	6	Du kan gemme dig 1 gange pr liverollespil.
3	6	Du kan gemme dig 2 gange pr liverollespil.
4	7	Du kan gemme dig 2 gange pr liverollespil.
5	7	Du kan gemme dig 3 gange pr liverollespil.
Elite:	KP:	Specifikationer:
6	8	Du kan gemme dig 3 gange pr liverollespil. Du kan nu bruge medium rustninger.
7	8	Du kan gemme dig 4 gange pr liverollespil. Du kan nu bruge medium rustninger.
8	9	Du kan gemme dig 4 gange pr liverollespil. Du kan nu bruge medium rustninger.
9	9	Du kan gemme dig 5 gange pr liverollespil. Du kan nu bruge medium rustninger.
10	10	Du kan gemme dig 5 gange pr liverollespil. Du kan nu bruge medium rustninger. 2 i skade med 1-håndsvåben.

# Troldmand

**Våben:** Du må bruge dolke og stave.

**Rustning:** Du må ikke bruge nogen rustninger.

**Frosthånd:** Du giver 2 i skade, når du rører ved en og siger: "Frosthånd 2 i skade".

**Usynlighed:** Du eller den du kaster den på bliver usynlig, indtil du eller den du fjerner hånden fra hovedet igen eller du angriber en.

**Magisk rystning:** Du kan give en person 4 ekstra RP, som ikke kommer igen, hvis man mister dem.

**Ildkugle:** Når du rammer en med en ildkugle giver den 5 i skade husk at råbe ildkugle 5 i skade. (Du skal have lavet skum ildkugler hjemmefra for at bruge denne magi, ildkuglerne skal godkendes til våbentjekket.)

Level:	KP:	Specifikationer:
1	4	Du kan kaste frosthånd 5 gange pr. liverollespil.
2	4	Du kan kaste frosthånd 6 gange pr. liverollespil.
3	4	Du kan kaste frosthånd 7 gange pr. liverollespil.
4	5	Du kan kaste frosthånd 8 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 1 gang pr. liverollespil.
5	5	Du kan kaste frosthånd 9 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 2 gange pr. liverollespil.
Elite:	KP:	Specifikationer:
6	5	Du kan kaste frosthånd 10 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 2 gange pr. liverollespil. Du kan kaste magisk rystning 1 gang pr. liverollespil.
7	6	Du kan kaste frosthånd 11 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 2 gange pr. liverollespil. Du kan kaste magisk rystning 1 gange pr. liverollespil.
8	6	Du kan kaste frosthånd 12 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 2 gange pr. liverollespil. Du kan kaste magisk rystning 2 gange pr. liverollespil. Du kan kaste ildkugle 1 gang pr. liverollespil.
9	6	Du kan kaste frosthånd 13 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 3 gange pr. liverollespil. Du kan kaste magisk rystning 3 gange pr. liverollespil. Du kan kaste ildkugle 2 gang pr. liverollespil.
10	7	Du kan kaste frosthånd alle de gange du vil pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 3 gange pr. liverollespil. Du kan kaste magisk rystning 3 gange pr. liverollespil. Du kan kaste ildkugle 3 gang pr. liverollespil.

# Uddybelse af Racer

Her kommer en beskrivelse af hvilke forskellige racer, som du kan spille, og hvad for en special klasse de har.

## Mennesker

Mennesket er en meget organiseret race. Især når det kommer til kamptræning. Menneskene er som regel styret af en kongelig.

### Krav

*Der er ingen udseende krav til at spille menneske.*

**Banner Logo**  
**Rød sol**  
**kommer**

## Special klasse - Paladin af den røde sol

**Våben:** Du kan bruge alle slags nærkampsvåben.

**Rustning:** Du kan bruge alle rustninger og skjolde.

**Håndspålæggelse:** Med denne evne kan du give 3 KP tilbage til den, som du rører ved, mens du bruger evnen.

Level:	KP:	Specifikationer:
6	10	Du kan kaste 1 håndspålæggelse pr. liverollespil.
7	11	Du kan kaste 2 håndspålæggelse pr. liverollespil.
8	12	Du kan kaste 3 håndspålæggelse pr. liverollespil.
9	13	Du kan kaste 4 håndspålæggelse pr. liverollespil.
10	14	Du kan kaste 5 håndspålæggelse pr. liverollespil.

## Elvere

Elverne har en lejr inde i skoven eller i en lille lysning i skoven. Deres vigtigste opgave er, at andre ikke ødelægger skoven og at sikre fred og orden i skoven, også selv om der skal trækkes våben for at få den.

### Krav

*Elverne skal have spidse øre. Om disse er købe øre eller øre, som du får lavet ud af malertape, er lige meget: Bare alle kan se, at du er elver.*

**Banner Logo  
Grønt træ  
kommer**

## Special klasse - Jæger af den grønne skov

**Våben:** Du kan bruge alle slags nærkampsvåben.

**Rustning:** Du kan bruge alle rustninger og skjolde.

**Skjule dig:** Når du er i skov, kan du skjule dig, så ingen kan finde dig. Placér din hånd på hovedet for at blive usynlig, hvis du fjerner hånden fra hovedet, forlader skov eller angriber nogen, bliver du synlig igen.

Level:	KP:	Specifikationer:
6	8	Du kan skjule dig 3 gange pr liverollespil.
7	8	Du kan skjule dig 4 gange pr liverollespil.
8	9	Du kan skjule dig 4 gange pr liverollespil.
9	9	Du kan skjule dig 5 gange pr liverollespil.
10	10	Du kan skjule dig 5 gange pr liverollespil.

## Orker

Orkerne er nogle uhumske og larmende væsner. De elsker at genere elverne og menneskene, og orkerne vil altid gerne have et større territorium. Det er som regel altid den største ork, der er lederen, men nogen gange kan det også være den mest snedige. I sjældne tilfælde er det den kloreste, som er lederen.

### Krav

*Du skal som minimum være malet grøn i hovedet for at spille ork, men du skal helst være malet grøn på alt synlig hud.*

**Banner Logo  
Brun næve  
kommer**

## Special klasse - Shaman af den brune næve

**Våben:** Du må kun bruge dolke, alle stumme våben (våben der ikke er skarpe, f.eks. en kølle) og skjolde.

**Rustning:** Du må bruge lette rustninger.

**Helbredende magi:** Med denne magi kan du give 5 KP tilbage til den du kaster den på.

**Frosthånd:** Du giver 2 i skade, når du rører ved en og siger: "Frosthånd 2 i skade".

**Magisk rystning:** Du kan give en person 4 ekstra RP, som ikke kommer igen, hvis man mister dem.

Level:	KP:	Specifikationer:
6	8	Du kan kaste 3 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan kaste frosthånd 3 gange pr. liverollespil.
7	8	Du kan kaste 4 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan kaste frosthånd 4 gange pr. liverollespil.
8	9	Du kan kaste 5 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan kaste frosthånd 5 gange pr. liverollespil. Du kan kaste magisk rystning 1 gang pr. liverollespil.
9	9	Du kan kaste 6 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan kaste frosthånd 6 gange pr. liverollespil. Du kan kaste magisk rystning 2 gang pr. liverollespil.
10	10	Du kan kaste 7 helbredende magier pr. liverollespil. Du kan kaste frosthånd 7 gange pr. liverollespil. Du kan kaste magisk rystning 3 gang pr. liverollespil.

## Sortelvere

Sortelvere er snedige og luskede. De går meget op i at få mere magt og sørge for, at alle andre elvere ikke har nogen magt. Det er ikke kun andre elvere, som de ikke kan lide, men de går ikke af vejen for lave en alliance med nogen andre, så længe det er mod elvere.

### Krav

*Du skal som minimum være malet sort i hovedet for at spille sortelver, men du skal helst være malet sort på alt synlig hud.*

**Banner Logo**  
**Lilla skygge**  
**kommer**

## Special klasse - Trolldmand af den lilla skygge

**Våben:** Du må bruge dolke og stave.

**Rustning:** Du må ikke bruge nogen rustninger.

**Frosthånd:** Du giver 2 i skade, når du rører ved en og siger: "Frosthånd 2 i skade".

**Usynlighed:** Du eller den du kaster den på bliver usynlig, indtil du eller den du fjerner hånden fra hovedet igen eller du angriber en.

**Ildkugle:** Når du rammer en med en ildkugle giver den 5 i skade husk at råbe ildkugle 5 i skade. (Du skal have lavet skum ildkugler hjemmefra for at bruge denne magi, ildkuglerne skal godkendes til våbentjekket.)

Level:	KP:	Specifikationer:
6	5	Du kan kaste frosthånd 10 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 2 gange pr. liverollespil. Du kan kaste ildkugle 2 gang pr. liverollespil.
7	6	Du kan kaste frosthånd 11 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 2 gange pr. liverollespil. Du kan kaste ildkugle 3 gang pr. liverollespil.
8	6	Du kan kaste frosthånd 12 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 2 gange pr. liverollespil. Du kan kaste ildkugle 4 gang pr. liverollespil.
9	6	Du kan kaste frosthånd 13 gange pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 3 gange pr. liverollespil. Du kan kaste ildkugle 5 gang pr. liverollespil.
10	7	Du kan kaste frosthånd alle de gange du vil pr. liverollespil. Du kan kaste usynlighed 3 gange pr. liverollespil. Du kan kaste ildkugle 6 gang pr. liverollespil.

## Dværge

Dværge er den mest stædige og griske af alle racerne. De er som udgangspunkt mod orker og sort-elve, men de kan næsten aldrig lide nogen elvere, lige meget hvilken farve, som elverne har.

### Krav

*For at spiller dværg skal du have et stort skæg.*

**Banner Logo  
Gul hammer  
kommer**

## Special klasse - Krieger af den gule Hammer

**Våben:** Du kan bruge alle slags nærkampsvåben.

**Rustning:** Du kan bruge alle rustninger og skjolde.

Level:	KP:	Specifikationer:
6	14	Ingen
7	15	Ingen
8	16	Ingen.
9	17	Ingen.
10	18	Ingen.

## Magiske Genstande

Her kan du læse om nogle af de magiske genstande, som du eventuelt kan støde på i Junior Live. Alle disse ting, der er beskrevet her, må du tage fra andre i rollespillet uden at have fået lov, da det er noget, som gamemasterne har sat i spil.

### Livets banner

Så længe der er en der holder banneret oprejst som er af din race og du kan se det får du +3 KP

**Billede kommer**

### Kampens banner

Så længe der er en, der holder banneret oprejst som er af din race, og du kan se det, giver du 1 mere i skade, end du normalt ville gøre.

**Billede kommer**

### Fredens banner

Så længe der er en der holder banneret oprejst, som du kan se, så kan du ikke angribe nogen af samme race, som den der holder banneret. Den race, der har banneret, kan heller ikke selv angribe nogen

**Billede kommer**

### Stridens banner

Så længe der er en, der holder banneret oprejst, som du kan se, så må du gerne angribe en race, der holder fredens banner oprejst.

**Billede kommer**

### Magiens banner

Så længe der er en, der holder banneret oprejst, som er af din race, og du kan se det, giver du en mere i skade med magier.

**Billede kommer**

### Helbredelsens banner

Så længe der er en, der holder banneret oprejst, som er af din race, og du kan se det, giver du 2 ekstra KP tilbage, når du kaster en helbredende magi.

**Billede kommer**

### **Moradins Økse**

*Denne økse er gået i arv fra dværgekonge til dværgekonge. Det siges, at den besidder store kræfter.*

Med denne 2-hånds økse i hænderne giver du 1 mere i skade, end du ville gøre i forvejen.

**Billede kommer**

### **Den Røde Sol**

*Dette er en halskæde, som alle Solherrer har modtaget af deres tempel.*

Denne halskæde gør en i stand til at se alle, der er usynlige eller på anden måde gemmer sig for andre.

**Billede kommer**

### **Dragekraniet**

*Dette kranie stammer fra den første drage konges hoved. Elverne fik fat i det med deres snedighed ved at lade elverne påkalde dragernes hjælp så kraniet var næsten ubevogtet.*

Dragerne vil ikke gøre noget ved den race der har dette kranium i deres besiddelse.

**Billede kommer**

### **Dragesværdet**

*Elverne er den race som har mest kontakt med dragerne, og de har skænket elverne dette sværd.*

Dette sværd giver brugeren mulighed for at kontakte dragerne.

**Billede kommer**

### **Grums's Sten**

*Denne sten faldt ned fra himlen, og orkerne er sikre på, at det er et tegn fra deres store gud Grums.*

Denne sten giver en ork, der bærer den + 5 ekstra KP, og alle, der har rørt ved den i 10 sekunder + 2 ekstra KP i 10 minutter. Du kan kun påvirkes af stenen en gang pr. dag.

**Billede kommer**

## Praktiske oplysninger

- Sted:** Skovbørnehaven.  
Snerlens kvarter 13, Gullestrup  
7400 Herning.
- Aldersgrænse:** 9 år eller ældre
- Pris:** 50 kr. ved entréen
- Mad:** Der vil ikke blive serveret mad til arrangementet, men der vil være mulighed for at få et stykke kage og et glas saftvand.
- Hvad skal du have med?:** Et hjemmelavet sværd / våben.  
Eller et latex sværd  
(beskadiget våben eller våben der er for hårde vil ikke få lov til at komme i spil)  
Et kostume.
- Udlån af udstyr:** Hvis du ikke selv har noget udstyr og ikke tid nok til at nå at lave noget selv, så kan du den første gang, hvor du spiller med, låne et simpelt sværd og kofte.
- Tilmelding:** Foregår via hjemmesiden.
- Hjemmeside:** [www.juniorlive.dk](http://www.juniorlive.dk)
- Arrangør:** *A New Hope, Hernings rolle- og liverollespilsforening.*  
Museumsgade 55A kl.  
7400 Herning.  
[www.newhope.dk](http://www.newhope.dk)
- Kontakt person:** Kristian Færge  
Email: [mail@juniorlive.dk](mailto:mail@juniorlive.dk)  
Eller snak med hans bror i rollespilsbutikken: Færges Kælder, beliggende Smallegade 12 i Herning.  
[www.faergeskaelder.dk](http://www.faergeskaelder.dk)