

Generelle regler – Utopia Live



Reglerne er lavet af foreningen Utopia og må ikke bruges uden tilladelse fra bestyrelsen.

Ønsker du mere viden om Utopia,
kan du læse mere på
www.utopialive.dk

Generelle regler – Utopia Live

Indholdsfortegnelse

Spilkonceptet for Utopia	3
At lave en rolle	3
Kostumebonus.....	3
Evnerne	3
Startpenge.....	4
Racemæssige fordele og ulemper	4
Evneskemaer	4
Udbytteevner	5
Kampevner	6
Indflydelsesevner	7
Vidensevner	8
Transmuteringsevner.....	9
Magievner	10
Sortmagievner	11
Udlevering af materialer	12
At tjene penge	12
Huse og telte.....	12
Resurser.....	12
Regler for kamp	13
Våben	13
Rustningstyper	13
Specialvåben	13
Bonk.....	14
Nævekamp	14
Dødsregler.....	15
Spøgelses.....	15
Helbredelse.....	16
Sikkerhed	16
Andet du kan støde på.....	16
Oftring til guderne.....	17
Priser for at sende breve.....	17
Jordlodder og skat	17
Belønning til spillerne.....	17

Generelle regler – Utopia Live

Karakterark.....	18
Tilmelding.....	18

Spilkonceptet for Utopia

Formålet med reglerne er at give spillerne noget at avancere i og skabe et penge flow. Evner købes for ingame penge, der symboliserer, man hyrer en læremester, mens de kan tjenes bl.a. ved at løse opgaver, der også giver indflydelsespoint.

At lave en rolle

Du skal ud fra racebeskrivelserne vælge den race, du vil spille. Du finder en oversigt over racerne på hjemmesiden og under landebeskrivelserne kan de læse lidt om de samfund, de kommer fra. Det er også muligt at være en del af en orden (lovlig) eller organisation (kriminell), og du kan overveje om du vil tilbede nogen guder. Det kan du læse mere om under fanen "Verdenen" på vores hjemmeside <http://utopialive.dk/verdenen.php>

Kostumebonus

Det er et krav, at du har kostume på, men hvor detaljeret det er, er helt op til dig selv, så længe det lever op til minimumskravet for at spille den pågældende race. Gør det ikke det, vil du blive bedt om at spille noget andet. Vi vil gerne undgå at se kostumer i nervøs velour og kondisko med neonfarvede snørebånd og lignende.

Ikke alle racerne har kostume- eller udseendekrav, men der er forslag til kostume. Opfylder man disse forslag, da kan du få op til 500 ekstra startpenge, til at købe evner for. Ting der kan udløse en bonus (man kan kun få bonussen for tingen én gang) på 50 kniplinge er:

- Korrekt tøjstil/ekstra flot kostume
- Hat/Sko - Frisure/paryk – farvede kontaktlinser, der passer til rollen.
- Godt rollespil (bliver udbetalt spilgangen efter), ser du en spille godt, så sig det til de-briefing. Der vil der være en nominering og efterfølgende en afstemning for bedste spil.

Forsøg at undgå at offgame ting er synlige. Det kan f.eks. være ved at have et lommeur i stedet for et armbåndsur eller mobilen, neutrale brune eller sorte sko/støvler eller kontaktlinser i stedet for briller. Dette er ikke krav, men opfordringer.

Evnerne

Du skal tænke over hvilke evner, der passer til din race og hvad du synes kunne være sjovt at have evner i. Evnerne bruges til at løse opgaver samt til den rollespilmæssige del. Man kan kun lære én evne pr. spilgang og der er 2 måder at lære en ny evne på.

1. Du hyrer en fiktiv læremester (imellem spilgangene) til at lære en den nye evne eller niv. (se prisen i evneskemaerne). Vær opmærksom på at du skal have købt niv. 1, før man kan købe niv. 2 og niv. 1 og 2 før man kan købe niv. 3. Du kan kun stige et niv. eller evne pr spilgang.

2. Du kan også finde en læremester i spillet og igennem ham/hende lære den nye evne eller niv. Læremesteren skal have samme eller et højere niv. i den evne for at kunne lære fra sig. Prisen aftales blandt spillerne selv. Det er vigtigt, I rollespiller det, og begge skal op forbi SL for at få skrevet den nye evne på. Bruger du din evne til at lære en anden spiller op eller selv lærer en evne,

Generelle regler – Utopia Live

da kan du ikke også bruge den evne til at løse en opgave, da du in-game bruger tiden imellem spilgangene.

Startpenge

Alle karakterer starter med 1000 kniplinge til at købe evner for. Man kan max få udbetalt 300 kniplinge efter at have købt evner. Du kan max starte med 1 niv. 3 evne. Man får ikke penge imellem spilgangene, men skal tjene dem i spillet.

Racemæssige fordele og ulemper

Nogle racer har nemmere ved en evne frem for en anden og det er symboliseret gennem prisen. F.eks. hvis en Bragoner vil købe udbytteevner (overskriften i skemaet), skal denne betale den dobbelte pris, hvor imod kampevner kun koster det halve.

Race	Udbytte	Kamp	Indflyd.	Viden	Transm.	Magi	Sort magi
Aureaner	½ pris		x2 pris		x2 pris		½ pris
Bragoner	x2 pris	½ pris		½ pris			x2 pris
Draconer				½ pris	x2 pris	½ pris	x2 pris
Dyreelver	½ pris	x2 pris		½ pris			x2 pris
Einherjerner							-
Iskæmpe		½ pris	½ pris	x2 pris	x2 pris		
Kasai	x2 pris		½ pris		½ pris		x2 pris
Savanti			x2 pris	½ pris	½ pris	x2 pris	
Skyggeelvere	x2 pris						½ pris
Småfolk	½ pris	x2 pris		½ pris	x2 pris		
Solelver			x2 pris		½ pris	½ pris	x2 pris
Stammetrold	½ pris			x2 pris	x2 pris		½ pris
Ulvefolket			½ pris		x2 pris	x2 pris	½ pris

Evneskemaer

Der er ingen begrænsninger for, hvad du kan lære med undtagelse af magieevnerne, der udelukker hinanden. At være magiker er noget, man bliver valgt til fra fødslen (se mere under magi) og derfor skal du, hvis du vil spille magiker, vælge det fra starten af.

Der er forskellige niveauer (forkortet ”niv.” fremadrettet) i alle evner. Niv. 1 symboliserer, at man er enten lærling, novice eller væbner. Niv. 2, ja så er man udlært, dvs. svend eller man kan bruge sin professions titel. Niv. 3 man er mester og har specialiseret sig.

Racernes livspoint

Racer med 4 LP: Dyreelver, Solelver, Småfolk

Racer med 5 LP: Aureaner, Bragoner, Kasai, Savanti

Racer med 6 LP: Draconer, Iskæmpe, Skyggeelvere

Racer med 7 LP: Einherjerner

Generelle regler – Utopia Live

Udbytteevner				
Profession	Niv.	Pris	Beskrivelse	Fordel
Bonde	1	200	Du har en mark, som giver udbytte 1 gang i måneden. Vælg imellem korn, humle og landbrugsdyr.	Korn kan bruges til at fodre husdyr eller lave brød af. Humle skal bruges til at brygge. Alt kan sælges til kroen eller handelsfolk.
	2	250		
	3	300		
Jæger	1	250	Du kan fiske og jage vildt, enten med fælder eller bue. Derudover kan du komme til at skyde en brevdue.	Jægere kan når de har været på jagt, få udleveret resurser der kan bruges af håndværkere eller kan sælges til kroen og handelsfolk.
	2	300		
	3	350		
Samler	1	200	Du kan samle en af følgende, urter, træ, metalmalm og jo højere niv. du er, jo mere udbytte får du.	Urter bruges af alkymister og læger. Træ bruges af tømrer og metal bruges af smede. Alt kan sælges til handelsfolk.
	2	250		
	3	300		

Note: Al mad forgår imellem spilgangene.

Bønder kan dyrke 1 mark pr. niv. pr. spilgang. Du skal indhegne et stykke jord på 5x5m med et stykke snor (skal købes hos en handelsmand), og så simulerer du at du arbejder i marken i ½ time eller passer dine dyr. SL skal se marken, før du kan få udleveret resurser.

Du kan dyrke korn, humle, grøntsager, landbrugsdyr eller bær/frugttræer på din mark. Hvis du vil have landbrugsdyr på din mark, skal du købe et ungdyr til 30 kniplinge. Hvis du vil dyrke korn eller humle, kræver det 1 kæk korn i såsæd, pr. mark du starter. Såsæd holder en sæson ud, dvs. for et helt spil år. En kornmark giver 1 sæk korn pr. måned. Landbrugsdyr giver udbytte om måneden, og skal have en sæk korn pr. måned at spise. Priserne er ca. priser og kan derfor svinge i forhold til udbud og efterspørgsel.

Jægere kan på niv. 1 sætte fælder (det kan ske at SL/NPC vil se fælderne), på niv. 2 kan de jage med en bue og dermed få større bytte (medbring egen bue), og på niv. 3 kan du genkende fodspor fra bæstfolk og sjældne eller magiske dyr. Har du en bue, kan du jage vildt 3. Du skal gå i skoven og jage i mindst ½ time og jo højere niv. du er, jo mere udbytte får du.

Du får udleveret ”1d4 terningerul + dit niv” i udbytte. På niv. 1 fanger du små dyr med fælder (kræver 1m snor pr. fælde), 1 dyr + 1m² pels. På niv. 2 kræver det at du har en bue, du får 1 dyr + 2 m² pels. På niv. 3, 1 dyr + 3m² pels. Du kan gå på jagt 1 gang i timen.

Samlere Samlere kan specialisere sig og kan vælge en af følgende: urtesamler, skovarbejder eller minearbejder. Du kan sagtens specialisere dig i mere end 1 samler evne, så køber du den bare igen. Urtesamlere starter med vidensområdet urtekundskab.

For at få udleveret resurser skal du arbejde mindst ½ time. Urtesamlere går en tur og leder efter urter. Hvilke urter du får udleveret er bestemt af årstiden og hvor i området du leder. Træarbejdere går til savværket og laver planker. Minearbejdere bygger minegangene af grene. Du får udleveret 1d4 terningrul + dit niv. i udbytte hos SL, når du har udført arbejdet.

Generelle regler – Utopia Live

Kampevner				
Profession	Niv.	Pris	Beskrivelse	Fordel
Skurk	1	200	Du kan bestjæle folk, bonke dem eller handle eller afsætte smuglervarer. Du kan også blive medlem af mafiaen.	Du kan stjæle andres penge uden at lave hårdt fysisk arbejde. Du kan få kontakt til mafiaen og den vej igennem få skurkeopgaver.
	2	250		
	3	300		
Kriger	1	100	Krigere har lært at bruge forskellige typer våben og kan kæmpe i forskellige rustninger.	Du kan arbejde for borgherren som patruljevagt eller som vagt for handelskaravaner. Du har desuden viden om div. monstre.
	2	150		
	3	200		
Taktikker	1	250	Du har militær viden og kendskab til taktik. Derudover er du god til ledelse og regnskab.	Du har kendskab til lovene og da du kan lægge et regnskab så får bogherren mere for skattepengene.
	2	300		
	3	350		

Skurke kan på niv. 1 stjæle fra folk. Dette gøres ved at placere hånden på en taske og tælle til 15 (på niv. 1), 10 (på niv. 2) eller 5 (på niv. 3). På niv. 2 kan en skurk bonke en anden spiller, med den stumpede ende af en våben (se mere under kampreglerne på side 13). På niv. 3 kan skurke dirke låse op og stjæle fra karavaner. Note: Bragonere betaler dobbelt for skurkeevnen.

Smuglervarer kan skaffes og afsættes, hvis skurken også er handelsmand. Se mere i handelsreglerne. Skurke kan også blive medlem af Cortiso – mafiaen. Læs mere under organisationer.

Krigere starter med videnområdet kryptozoologi, som er viden om monstre. Krigere har forskellige titler alt efter racen, fx riddere, helt, samurai m.f. Man ser ofte at de vedligeholder deres våben eller træner, så de kan vedligeholde deres kampevner.

Niv. 1 kan bruge 1 håndsvåben og skjold.

Niv. 2 kan de bruge 1½ håndsvåben, 2 håndsvåben og buer.

Niv. 3 kan du bruge pistol. Du får +1LP.

Taktikeren starter med lovene for Palenia, og han får derfor 10% flere kniplinge, pr. niv. når han inddriver skat (udleveres hos SL). Taktikeren kan også genkende falske penge og på niv. 3 kan han genkende om ædelsten er falske. På niv. 1 har du titlen Korporal. På niv. 2 har du titlen Sergent. På niv. 3 har du titlen Løjtnant.

Niv. 1 kan bruge 1 håndsvåben og skjold.

Niv. 2 kan de bruge 1½ håndsvåben og buer.

Niv. 3 kan du bruge 2 håndsvåben og pistol.

Se mere om våben typer og størrelser, samt rustningstyper i kampreglerne på side 13.

Generelle regler – Utopia Live

Indflydelsesevner				
Profession	Niv.	Pris	Beskrivelse	Fordel
Adelig	1	200	Du er jordejer og ejer jord et sted udenfor Palenia, men du er lavadelig og starter derfor med lidt flere penge.	Du får flere startpenge at købe evner for, og du har viden om andre adelige i Aurora.
	2	250		
	3	300		
Handlende	1	100	Du kan som handlende importere og eksportere varer, som er almindelige-, luksus-, og sjældne varer.	Du kan købe ressourcer af spillerne eller skaffe ressourcer til dem. Du kan også blive medlem af et handelshus og tjene flere penge.
	2	150		
	3	200		
Diplomat	1	350	Du har mange venner og for hvert niv. kan du vælge 3 kontakter fra kontaktlisten, til brug ved opgaveløsninger.	Som diplomat får du flere indflydelsespoint (IP), når du løses opgaver, der giver IP. IP kan bruges til rigtig meget.
	2	400		
	3	450		

Adelige starter med vidensområdet adelslære og der er visse krav og begrænsninger, når du vælger at spille adelig, bl.a. skal du have et flot og passende kostume, og have en følgeperson, pr. rang. Dvs. vil du spille adelig rang tre, skal du have tre hjælpere/følgere. Adelige karakterer og kostume skal godkendes af SL. Derudover så kan du ikke købe "udbytte evner".

For hver niv. (1-3) i adelig, får spilleren 100 kniplinge ekstra når karakteren laves, til at købe evner for. Det symboliserer at de er bedre uddannet end jævne folk. Kasai adelige skal ikke købe adelsevnen, da de får deres titler igennem handel (se handelsreglerne).

Handlende kan importere og eksportere forskellige typer varer og differencen imellem indkøbs- og salgspris er din indtægt. Er du medlem af et handelshus, kan du tjene endnu flere penge. Jo højere niv. du er, jo sjældnere varer kan du skaffe. Læs mere i handelsreglerne. Du kan godt tage ting med hjemmefra og sælge for off-game penge, så længe du også bruger kniplinge til at skaffe varerne i spillet, ellers bliver de anset for tyvekoster og kan konfiskeres.

Niv. 1 kan handle med almindelige vare

Niv. 2 kan handle med luksus varer

Niv. 3 kan handle med sjældne varer

Diplomat er politikere og kan ved hjælp af kontakter skaffe sig mere indflydelse. De starter med vidensområdet 'heraldik'. Du kan vælge 3 kontakter pr. niv. og du kan købe flere for 200 kniplinge pr. kontakt.

Diplomater der har indflydelse i et land/område, kan få +1 indflydelsespoint for én kontakt når der løses opgaver som giver indflydelsespoint, hvis der kan argumenteres for det. Derudover giver opgaver som diplomater hjælper med at løse +1 indflydelsespoint pr. niv.

Eksempel: En niv. 2 diplomat med 6 kontakter (3 kontakter pr. niv.), der løser en opgave, giver indflydelsespoint også selvom opgaven i sig selv ikke giver et indflydelsespoint. Hvis opgaven giver 1 indflydelsespoint, og diplomaten giver 2 og han kan argumentere for at én af hans kontakter er relevant og derfor kan hjælpe til, får han altså 4 indflydelsespoint udleveret. (Max er +4)

Generelle regler – Utopia Live

Vidensevner				
Profession	Niv.	Pris	Beskrivelse	Fordel
Læge	1	150	Du kan helbrede tilskadekomne med forbindinger eller bruge kirurgi.	Du kan helbrede tilskadekomne, og du har viden om diverse sygdomme. Du kan også bruge urteafkog og lave sæbe.
	2	200		
	3	250		
Scriptor	1	300	Du kan læse, skrive og regne. Du er medlem af Ordus Bibliotheca, hvor du kan skaffe mere viden.	Du kan lave forfalskninger eller gennemskue forfalskninger af officielle dokumenter. Du har også kendskab til kryptonøgler.
	2	350		
	3	400		
Håndværker	1	150	Du har viden om hvordan du kan lave ting med dine hænder, eller lave noget som kræver speciel viden.	De kan købe råvarer og omdanne dem til profitable handelsvarer eller løse opgaver for rådene.
	2	200		
	3	250		

Læger starter med vidensområdet lægevidenskab. Niv. 1 læge kan helbrede 2 LP pr. person. (Krav: Bandager, som skal købes in-game, og kan kun bruges 1 gang). Niv. 2 bruger urteforbindinger og kan helbrede 3 LP pr. person. Niv. 3 kan operere eller amputere legemsdele og kan helbrede 4 LP pr. person (Kræver du har et kirurgsæt, som købes in-game). Reglerne for helbredelse finder du under kampreglerne. Niv. 3 **Injektion**: Elikserer der sprøjtes ind med en stor kanyler, gøre så en eliksir holder i dobbelt så lang tid. Hvis der ikke er tid på, da giver den dobbelt effekt.

Scriptorer kan vælge 3 vidensområder pr. niv. Niv. 1 kan skaffe viden om ét vidensområde gratis (tager 1 måned at nå frem). En. Niv 2. scriptor kan oprette et bibliotek og få en fast løn pr. spilgang på 75 kniplinge. En. Niv. 3 scriptor kan lave og genkende forfalskninger (markeret med et F). Forfalskninger af officielle dokumenter, udleveres først spilgangen efter (Kontakt SL). Opretter scriptoren et bibliotek, er spillerens ansvar at printe dokumenterne, så de kan lånes eller lejes ud til de andre spillere (der kan kun være et bibliotek i området).

Vidensområder for Scriptorer

- Adelslære
- Astronomi
- Aureams historie
- Auroras grundlov
- Auroras historie
- Botanik
- Bragonias historie
- Bryllupsritualer
- Dragonologi
- Elementalisme
- Elvernes opståen
- Etnografi
- Geografi
- Helligdage for guderne
- Heraldik
- Kartografi
- Kasais Historie
- Koder og alfabeter
- Kryptozoologi
- Lægevidenskab
- Okkultisme
- Ordner
- Organisationer
- Palenias love
- Racelære
- Teologi
- Urtekundskab

* Kartografi: Du får udleveret kort fra dit eget land og op til 2 lande mere, alt efter om du har rejst i nogle af de lande. Andre/flere landkort kan fås i stedet for det månedlige vidensområde.

Håndværkere kan specialisere sig og kan vælge følgende: Smed, tømrer, brygger og syerske/lædersmed. Læs mere i "Håndværker reglerne".

Generelle regler – Utopia Live

Transmuteringsevner				
Profession	Niv.	Pris	Beskrivelse	Fordel
Alkymist	1	200	Du kan lave magiske eliksirer, af urter, med mange forskellige effekter.	Du kan kurere man forskellige effekter i spillet, både almindelige og magiske.
	2	250		
	3	300		
Amplifisør	1	300	Du kan lave mekaniske dele der forbedrer eller forstærker din krop.	Du kan lave steampunk inspireret udstyr, opgradere kroppen med mekaniske dele og lave pistoler.
	2	350		
	3	400		
Transmutør	1	300	Du kan vaccinere imod sygdomme, lave metaller om og fjerne/flytte sjæle.	Du kan kurere sygdomme og undgå at folk bliver syge igen. Du kan hjælpe smedene.
	2	350		
	3	400		

Note: Det er kun folk fra Aurora, Baegaer fra Bjerly, Bragonere, Kasai, Savanti, og Skyggeelverne, der kan blive amplifisør eller transmutør, fordi det kræver et vis videnskabelig og teknologiske udv.

Alkymister starter med vidensområdet botanik, som giver viden om urternes magiske egenskaber, samt bivirkninger. Du kan på alle niveauer eksperimentere dig frem til at lære nye eliksirer, dog er der risiko for at eliksiren eksploderer og du tager lidt skade. Se mere i Alkymi reglerne.

Alkymister kan kun lave én eliksir ad gangen og kun 1 i timen (medbring selv flasker). Det kræver 2 urter, en flaske, vand og evt. frugtfarve samt en morder, til at støde urterne med. Alle eliksirer giver midlertidige effekter.

Niv. 1: man kan lave eliksirer og starter med 2 tilfældige opskrifter.

Niv. 2 kan identificere hvad en normal alkemisk drik gør. Elixiren går til i processen

Niv. 3 er avanceret alkymi, med eksperimenter med dele fra magiske dyr (du skal bruge vidensområdet kryptozoologi, som skal skaffes in-game).

Amplifisør

At amplificere betyder at forbedre noget, i dette tilfælde en krop, ved at forstærke den, dvs. gøre den stærkere eller bedre. Alle det en amplifisør kan lave, skal medbringes hjemmefra og kan ikke lånes af foreningen. Tingene skal ligeledes godkendes af SL. Husk at tingene kan give kostumebonus. Krav: At man er niv. 3 læge. Se mere i "Amplifisør reglerne".

Niv. 1 kan lave en maske eller goggles.

Niv. 2 kan lave en mekanisk kropsdel for giver dig +1LP pr del eller en dampmaskine.

Niv. 3 kan lave krudt, kugler og skydevåben.

Transmutør

At "transmutere" er sammensat af ordene "trans", der betyder at "flytte" eller "magi", og "mutare", der betyder at "forandre" eller "ændre". Dette kan ske ved at ændre noget i en eksisterende stof, ved at tilføje eller fjerne noget der gør, at udgangspunktet bliver forandret eller forbedret.

Niv 1. Du kan lave medicin, der kan uskadeliggøre forskellige sygdomme.

Niv. 2 Du kan transformere en type metal om til en anden.

Niv. 3 Du kan fjerne en sjæl fra en person, og dermed bringe noget dødt til live eller fange sjælen i en opal. Du kan også lave elementsten. Læs mere i Transmutør reglerne.

Generelle regler – Utopia Live

Magievner				
Profession	Niv.	Pris	Beskrivelse	Fordel
Præst	1	200	Du er guderne talerør og kan velsigne folk, ting eller steder. Du kan beskytte folk i dit personlige skjold.	Du har viden om guderne og hvad de ynder som ofringer. Du kan lave hellige ting, og velsigne folk med egenskaber, for en periode.
	2	250		
	3	300		
Magiker	1	250	Du kaste tre forskellige magier, alt efter dit element. Du kan også lave ritualer, både kendte og selvopfundne.	Du kan med ritualer, lave magiske ting, og identificere dem, m.m. samt genoplive folk, indenfor 15 min.
	2	300		
	3	350		
Hellig Krieger	1	250	Du har gennem den gud du repræsenterer en hellig evne. Du kan ligeledes kæmpe med forskellige typer våben.	Du har en særlig opgave for guden, og kan bære en hellig rustning, der beskytter dig imod første offensive magi.
	2	300		
	3	350		

Magievnerne udelukker hinanden, så man kan kun købe én af dem. Køb af dem udelukker også køb af evner fra Sort magi – se næste afsnit.

Præster starter med teologi, som er viden om guderne og hvad de står for. En præst bliver valgt af en gud, hvilket kan ske hele deres liv igennem. Præster har tre bønner, en offensiv, en defensiv og en nytte bøn. Se mere præstereglerne.

Præst niv. 1 kan ofre ting til guden og dermed være i stand til at kaste bønner.

Præst niv. 2 kan velsigne folk til deres gudstjenester og den velsignede får 1 trospoint, men man kan kun få en velsignelse pr. gud. Du kan også lave helligt vand

Præst niv. 3 kan lave hellige genstande (artifakter) og andre særlige ritualer for præster.

Magiker er ikke en valgt profession, men noget man er blevet valgt til ved fødslen af et element (spilleren bestemmer selv hvilket). De starter med vidensområdet elementalisme, og med et kort over magilinjerne i Palenia. Materialet bliver sendt til din mail ved tilmelding. Læs mere i magireglerne.

Magiker niv. 1 kan kaste magier, en offensiv, en defensiv og en nytte magi.

Magiker niv. 2 kan lave et ritual, der laver artifakter eller kan identificere et artefakt.

Magiker niv. 3 kan lave et ritual eller genoplive en person.

Hellige Krigere rejser ofte flere sammen eller sammen med en præst for en bestemt gud. Deres opgaver for guden varierer alt efter hvilken gud de er Hellige Krieger for. De er også ofte medlem af en orden eller organisation. Læs mere om De Hellige Krigere evner i ”Hellige krigere regler”. Det er under Hellige Krigere heksejægerne også er.

Våben

Niv. 1 kan bruge 1 håndsvåben og skjold.

Niv. 2 kan de bruge 1½ håndsvåben og buer.

Niv. 3 kan du bruge 2 håndsvåben og pistol.

Generelle regler – Utopia Live

Sortmagievner				
Profession	Niv.	Pris	Beskrivelse	Fordel
Skyggemagiker	1	300	Du kan handle med Bhiruer fra Den Anden Verden, og kan derfor også kaste magier.	I handler med Bhiruer, kan du opnå meget. Kontrollere folk, og få en ekstra spilgang, hvis du dør.
	2	350		
	3	400		
Nekromantiker	1	300	Du kan handle med skygger fra Den Anden Verden, og kan derfor også kaste magier.	Du kan tale med de døde, lave zombiisme sygdommen og udøde, som du styrer.
	2	350		
	3	400		
Heksemagiker	1	300	Du kan lave talismaner og amuletter eller forbande folk, samt brygge særlige drikke.	Du kan sælge dine talismaner, amuletter og særlige drikke til smuglere eller mafiaen.
	2	350		
	3	400		

Sort magievnerne udelukker køb af de almindelige magievner (magiker, præst, hellig kriger og andre sortmagievner).

Brugere af sort magi er lige så jagede som magikere med mørkeelementet. Bliver du fanget af en heksejæger, vil du øjeblikkeligt blive ført igennem en retssag, der næsten altid ender med døden.

Skyggemagikere handler med Bhiruer, som lever i Den Anden Verden, for egen vindings skyld. Skyggemagi er at lave handler med skygger fra Den Anden Verden, så de kan hjælpe dig med at skabe skyggevæsner i det ondes tjeneste.

På niv. 1 kan de lave blodsbandet, som gør dem i stand til at kontrollere en anden person i 20 min. På niv. 2 kan de handle med en Bhiru om hvad som helst, så længe betalingen er tilsvarende tjenesten. (øje for øje princippet).
På niv. 3 kan de ofre en anden persons sjæl og derved undgå selv at dø, skulle man blive dræbt.

Nekromantikere kan tale med de døde/skygger i Den Anden Verden, hvor de påkalder de dødes sjæle og skygger får at få viden, rejse udøde og sprede død og rædsel.

På niv. 1 kan du stille et spørgsmål (+1 spørgsmål pr. niv.).
På niv. 2 kan du skabe zombiisme, som er en sygdom der er meget smitsom og ligger folk i graven.
På niv. 3 kan du lave en udød, som du kontrollerer.

Heksemagikere kan trække på ånder og skygger fra Den Anden Verden for at udføre deres magi. De har også kendskab til særlige eliksirer, der falder uden for den almindelige alkymi.

På niv. 1 kan du lave talismaner og en valgfri heksebrug.
På niv. 2 kan du lave amuletter og en valgfri heksebrug.
På niv. 3 kan du lave forbandelser og to valgfrie heksebrug, så som uendelig ungdom, elskovseliksir, frøforbandelse og trofast liv.

Generelle regler – Utopia Live

Udlevering af materialer

Der er en del ekstra regler til de forskellige professioner, samt vidensområder. Hvis der i beskrivelsen under evneskemaerne står at der er separate regler, eller du skal have udleveret et vidensområde, da skal vi bruge din mail ved tilmelding. Herefter så vi sender det til dig, hvis du tilmelder dig i god tid, ellers inden den efterfølgende spilgang. Det er meningen, du selv skal læse og printe det ekstra materiale og regler.

At tjene penge

Der er flere måder, hvorpå man kan tjene penge i spillet. Man kan samle resurser i naturen (samlerevne), som kan sælges. Man kan næsten altid tjene penge ved kroen, som gerne vil have hjælp til at hente og save brænde m.m. Der vil også ved kroen altid hænge opgaver der kan løses.

Der er en del professioner som kræver redskaber og selvom du skal tage dem med hjemmefra, så ser vi gerne at du skaffer dem i spillet, da vi har professioner, der er afhængige af at folk ikke bare tager tingene med hjemmefra og ikke bruger in-game penge på at skaffe dem.

At arbejde og leve

Hvis du har et hus eller en teltlejer, kan du medbringe et bålfad og en pulverslukker/ brandspand (placeringen skal godkendes af SL), og selv lave din mad in-game. Det kræver stadig at du skaffer resurserne i spillet, til at lave maden af (det giver rabat på deltager gebyret, selv at tage mad med, men vi skal vide det ved tilmeldingen).

Huse og telte

Huse kan kun bygges af tømrer og er der ikke en i spil, kan man hyre en for et indflydelsespoint (IP). Hvis vi får besked på vores mail, mindst 3 dage før, kan du låne en presenning, så skal vi nok sørge for at have en med. Du skal dog selv hente den i SL bunkeren og sætte den op/tage den ned.

Du må meget gerne medbringe et vikinge eller middelaldertelt og sætte det op, som så kan fungere som midlertidig lejr. Vi vil ikke se pavillioner, med mindre der er gjort noget, for at karmoflere at det er en plastic pavillion (send et billede til vores mail). Har du spørgsmål, så send en mail og så finder vi en løsning.

Fordelen ved at have et hus eller en lejr, er at så har du mulighed for selv at opbevare resurser.

Opgaver

Man kan løse opgaver udstedet af Det Øverste Råd, Fredsrådet, adelige, lande m.f. Opgaverne hænger på et stor opslagstavle ved kroen.

Når man løser en opgave, så bruger man hele den mellemliggende tid mellem to spilgange på at løse opgaven. Derfor kan du ikke også enten selv oplære en anden spiller i en af dine evner eller selv lære en ny evne også, da dette også bruger den tid, der er imellem spilgangene. Det samme er gældende, hvis du har meldt dig som karavanevagt for et af handelshusene.

Resurser

Der findes en mine i området. Alle spillere kan mine i den, hvilket gøres ved at "bygge minen", dvs. at du finder grene i skoven og sætter dem op således, at de laver minegangene. Henvend dig til SL, når du har minet i mindst en halv time.

Generelle regler – Utopia Live

Der er også et savværk, som kan lave træ om til planker. Dette gøres ved at tage en lang pind med til savværket, og rollespille at du laver dem til planker, derefter henvend dig til SL.

Alle penge og ressourcer skal hentes hos SL ved spilstart og afleveres hos SL ved spilstop. Dette er for at vi har penge og ressourcer nok, og ikke hele tiden skal lave nye.

Regler for kamp

Kamp er simpelt og du behøver ikke at stå og råbe, hvor meget skade du giver, eftersom alle våben kun skader én. Til gengæld er det de forskellige rustnings- og våbentyper, som afgør, hvad du tager skade af. Det eneste, du skal holde styr på i kamp, er hvilken type rustning, du har på, og hvilken type våben, det kan ignorere.

Våben

Alle kan bruge improviserede våben, som ikke giver skade andet end blå mærker. Alle kan bruge knive, som kan stoppes af alle rustningstyper.

Størrelse på våben

1 hånds våben, går fra knæ til skridt.

1½ håndsvåben, går fra skridt til navle.

2h våben, går fra navle og opad.

Rustningstyper

- **Slagkofte** beskytter imod krus o.l., og stave.
- **Læderrustning** beskytter imod knive og kastevåben (kerneløst) samt ovenstående.
- **Ringbrynje** beskytter imod alle de ovenstående, samt 1hånds og 1½hånds sværd og økser.
- **Skæl og pladebrynje** beskytter imod alle overstående samt køller og hamre. Men **IKKE** 2H våben, pile, pistoler og magi.
- **Skjold** beskytter imod alt undtaget pistoler og magiske effekter.
- **Magisk og hellig rustning** beskytter imod første skade fra et skydevåben, en pil eller en offensiv magi (al magi der vil påvirke dig negativt), eller det første slag eller magi fra et skygeværn eller magisk monster, fra Den Anden Verden.

Har man en magisk- eller helligt våben eller rustning, da skal det siges højt ved starten af kampen, og gerne i en in-game sætning.

Man kan max have 2 typer rustninger på af gangen (undtaget skjold) og de er gældende der, hvor de dækker.

Specialvåben

Både magiske og hellige våben, samt skydevåben **skal man have tilladelse til at bære fra starten af**. Det koster penge at købe eller få lavet et magisk våben eller skydevåben og disse er ikke allemandseje. Der er mulighed for at købe eller lave dem i spillet og SL skal vide, hvem der har lavet hvad. En heksejægers pistol er et helligt våben, da de velsigner den. (**Skydevåben kan kun fås med en Savanti, mafia eller pirat kontakt**). Hvis du vil starte med et magisk våben eller pistol, skriv da hvorfor og hvordan du er kommet til det i din BG.

Generelle regler – Utopia Live

Magiske og hellige våben skal markeres tydeligt med farvet tape (gå til SL). Der er nogle monstre der kun kan skades af magiske eller hellig skade. Det kræver ingen særlig evne at bruge magiske eller hellige våben.

Skydevåben rammer såfremt den er rettet mod dig og hundeproppen siger ”bang”, tager du ½ liv i skade rundet ned – så du kan aldrig dø af et skud. Er der ingen lyd, er det en fuser.

Det er ikke alle racer, der kan bruge skydevåben fra starten af (afhængig af teknologisk niv.). Derfor skal du, hvis du køber et skydevåben, øve dig i at skyde med den. **Det tager en måned og koster 100 kniplinge i krudt og kugler.** Heksejægere får den udleveret af deres orden (du skal selv medbringe en pistol hjemmefra), men de skal købe krudt og kugler ingame til en værdi af 10 kniplinge pr. skud. (hundepropper medbringes også hjemmefra, men skal købes in-game).

Skydevåben rammer såfremt den er rettet mod dig og hundeproppen siger bang tager du skade. Der er flere forskellige skydevåben, se herunder:

Pistoler til 1 skud: Pistolskud giver den du rammer halvdelen af sit liv i skade rundet ned, så du kan aldrig dø af et skud. Er der ingen lyd, er det en fuser. Rækkevidde max 10m.

Kanon: Kanonkugler kan smadre en borgport, hestevogne og blider til pindebrænde. Bliver du ramt af en kanonkugle i brystkassen da dør du på stedet. Bliver du ramt andre steder, da mister du den kropsdel og har 1 min, med mindre blødningen stoppes.

Heksejægere får den udleveret en pistol af deres orden (du skal selv medbringe en pistol hjemmefra), men de skal købe krudt og kugler in-game (lydmakør medbringes også hjemmefra). Det er kun folk fra Aurora, Baegaer fra Bjerly, Bragonere, Kasai, Savanti, og Skyggeelverne, der kan starte med skydevåben. Prisen er 500 kniplinge, som er incl. krudt og kugler til at øve sig. Alle andre skal købe skydevåben hos en handelsmand, samt krudt og kugler. Du skal bruge en spilgang på at øve dig i at skyde med den.

Skydevåben skal medbringes hjemmefra sammen med lydmakører. Kanonen skal kunne skyde med skumkugler eller lignende.

Bonk

Bonk er at slå en anden spiller bevidstløs og det er **kun skurke**, der kan bonke. Det gør man ved at man liste sig ind på den man gerne vil slå ud eller være flere om at fastholde vedkommende og forsigtigt ”slå” modstanderen i hovedet med den stumpede side af sit våben og sige ”Bonk”. Da skal modstanderen falde besvimmel om i 30 sek. (tæl til 30 ”vrede dværge” inde i dig selv) eller indtil man bliver vækket. **Det er vigtigt, at det IKKE må gøre ondt på modstanderen off-game at blive bonket!**

Nævekamp

Hemmeligheden ved nævekamp er, at den er afgjort før man går i gang med at kæmpe og derefter er det bare showkamp. Hvem der skal vinde er afgjort af flere forskellige ting, se listen herunder.

Liste over bonusser og minusser

Følgende racer giver +2: Jatnir, Khumri og Dragonere.

Følgende racer giver +1: Bragoner, Einhjerner, Lykos, Kasai.

Følgende racer giver -1: Silvestris, Baega.

Generelle regler – Utopia Live

Følgen professioner giver +1: Bonde, smed, tømrer, kriger, taktikker.

Andet der giver +1: Mine og træarbejder.

Andet der giver -1: Hvis du spiller fuld.

Andet der giver +2: Mekanisk arm.

Eksempel

En Bragoner (+1) med professionerne samler: minearbejder(+1), kriger (+1), og læge 1, imod, en Baega (-1) samler: træarbejder (+1), tømrer (+1), og jæger (+1).

Bragoneren har 3 imod Baegaens 2. Derfor så vinder Bragoneren imod Baegaen. Dette regne stykke udregnes inden spilstart, så man er klar, hvis man bliver udfordret og tager kampen op.

Kampen

Man hvisker nævekamps tallet i øret på modstanderen inden kampen begynder, eller på anden vis for fortalt tallet igennem rollespillet. Man skal ikke slogse rigtigt, men derimod showkamp, fx hvis man vil stikke den anden en på hovedet, så slår man i sin egen hård, i nærheden af hovedet. Når man taber, er man slået ud i 1-5 minutter og tager 1 LP i skade.

Dødsregler

Din race bestemmer hvor mange LP, du har, og man regenerer 1 LP i timen, når man sover.

Kommer du på 0 LP, så er du besvimet og dødeligt såret, men kan stadig reddes. Når karakteren ikke at få hjælp fra en præst eller læge (for at kunne drikke en "Helende drik", da skal personen være ved bevidsthed), da dør personen efter 15 min.

Eliksiren "Fastholde sjæl" kan gøre så sjælen bliver fastholdt i kroppen i 1 time efter døden indtræffer. Eliksiren "Konservering" kan gøre så kroppen ikke rådner, men fastholder ikke sjælen. Man kan ikke genoplive, hvis sjælen har forladt kroppen.

Vi vil også meget gerne se at I spiller på døden, så sig nogle ord, så den døde bliver husket og "plant" et kors eller lignende. Hvis en person dør (både spillere og NPC'er), vil SL gerne vide hvor liget enten er blevet smidt eller begravet.

Spøgelse

Du kan vælge, hvis du dør, at gå rundt og spøge, enten til du er blevet begravet eller brændt. Hvis du blev begravet, men uden mønter eller penge i hånden, kan Turas ikke føre sjælen ind i dødsriget, og så spøger man. Dette er almen viden, men folk har ikke gjort det, da det ved lov har været forbudt at tilbede Turas. At bede Turas om at fragte de døde sikker ind i dødsriget, er dog ikke at betragte som at tilbede ham, og bed en begravelse bliver der ikke direkte givet noget til ham og det kræver heller ikke et alter.

Er en person ikke blevet brændt eller lagt til hvile i jorden i en ligkiste med mønter eller andre værdigenstande på kroppen, da vil denne begynde at spøge. I op til tre spilgange efter man er blevet dræbt, kan man spøge i 10m radius af det område man er blevet begravet i (ikke et krav). Spøgelset skal naturligvis ligne sig selv, som da denne døde. For at spøge skal du have et spøgelses kostume som ligner dit eget og du skal sminkes hvid og et slør for ansigtet. Folk der kan se usynlige, kan naturligvis også se spøgelse og dem der kan tale med ånder kan tale med det.

Generelle regler – Utopia Live

Helbredelse

- **Lægekundskab** har den fordel, at det virker mere eller mindre med det samme. Lægen kan sy åbne sår sammen og redde folk, der ellers ville forbløde ihjel (På 0 LP). Lægen har sine begrænsninger og kan ikke gøre noget ved mistede lemmer eller gift i kroppen, men derimod påsætte en protese i stedet for et mistet lem. Almene sygdomme er også lægens område. Se mere om lægen under Vidensevner. Får du en forbindelse på, skal du have den på i en halv time, før du har det godt igen. **Husk!** Spil på du stadig er såret og det gør ondt!

- **Alkymi** kan helbrede knuste knogler og gifte, men det tager tid at brygge eliksirer, og det er ikke altid, at alle ingredienser er lige ved hånden. Til gengæld så sker effekten af en eliksir med det samme og kan være med til at redde liv, så længe eliksiren er brygget. Elixirer har dog altid nogle bivirkninger, der varierer i effekt og styrke. **HUSK** også at en eliksir skal drikkes for at virke og derfor kun kan drikkes af folk på 1 LP eller højere!

- **Præsterne** er ikke begrænset af skaders omfang, men det tager tid, da det sker gennem ritualer, som til gengæld kan helbrede flere personer af gangen. Præster kan **IKKE** redde dødende folk på 0 LP!

- **Genoplivelse** kan kun gøres af magikere i et ritual, hvor der kæmpes mod de ånder, som kommer for at hente sjælen. Dette er meget farligt for alle involverede.

Sikkerhed

Da der forekommer kamp, er der også nogle forholdsregler, du skal kende. Alle våben skal tjekkes og godkendes efter briefing, så husk at have det med. I kamp skal du huske din sunde fornuft og ikke lade dig rive for meget med – din medspiller skal jo ikke blive gul og blå eller komme til skade. Der er våbentjek hver gang lige efter briefing, dette er for sikkerhedens skyld, da våben, skjolde og pile skal være forsvarligt polstret.

Brug af våben

- Slå **ALDRIG** efter skridtet eller hovedet
- Slå **ALDRIG** igennem – afprøv hvor hårdt dit våben føles på dig selv
- Husk at tage farten af ved store sving med dit våben
- Undgå så vidt muligt at stikke med dit våben
- Skjolde skal være polstret i kanten
- Slå **ALDRIG** med dit skjold og vær forsigtig, når du skubber til andre med det
- Hop **ALDRIG** op på en anden spiller eller takkel dem uden dette er aftalt på forhånd
- Stop kampen hvis nogen kommer til skade.

Vi ser gerne, at du spiller på, du tager skade, da det gør ondt at blive ramt af et våben. Har du ingen rustning på, så spil på, at når en kropsdel bliver ramt, så virker den kropsdel ikke optimalt længere.

Andet du kan støde på

Effekt kort er små kort, der er tilknyttet forskellige genstande, som har magiske eller andre effekter i spil. Det kan f.eks. være urter, artifakter, eliksirer, magiske genstande osv. Effektkortene eksisterer ikke in-game, de er der udelukkende til at hjælpe med at beskrive effekter, som ikke ellers kan beskrives.

Generelle regler – Utopia Live

Man må ikke læse et effektkort medmindre man interagerer med genstanden eller området, f.eks. må du ikke læse effektkortet på en drik før du har drukket den eller læse hvordan en magisk genstand virker, før du har identificeret den. Effektkort, og genstanden de omhandler, skal opbevares sammen, bortkommer effektkortet fra genstanden har genstanden mistet sin kraft og virker ikke længere.

Ofring til guderne

Du kan ofte til guderne, og så kan de gøre noget for dig, en dag du står og har brug for noget guddommelig hjælp. Når du har ofret til en gud ved et alter. Du kan kun ofre til guder, der har et alter eller hvis der er en præst tilstede, som kan sende det ofrede videre.

Efter bønnen, da ligger du det ofrede i skålen på altret, hvorefter det vil blive oplyst i lys og blive sendt til guden. Du skal derefter gå til SL og fortælle hvilken gud du har ofret til, da de kun kan hjælpe dig indenfor deres område og det de kan.

Jo mere værdi en ting har, jo mere får du din ofring. Der er ikke noget specifikt du kan bruge dine ofringer til, men mere at du skal bede guden og spørge om guden (SL) vil hjælpe dig, hvis du så i en faretruende situation.

Fx en spiller havde fået en hjerneparasit og var blevet opereret, men det var ikke gået så godt. 2. gang spilleren skulle opereres, huskede denne at bede til sin gud. Spilleren havde heldigvis ofret til guden, og slap for hjerneskadene. Så blev de point for ofringerne slettet.

Priser for at sende breve

Breve kan KUN sendes in-game og ikke til vores SL mail. Du må gerne sende en kopi af brevet til vores SL mail, men for at brevet skal nå frem, skal du betale for det in-game.

Med due koster 4 kniplinge og kan opsnappes af jægere og skurke.

Med budbringer koster 12 kniplinge, kan opspores af en skurk.

Med handelsvogn er det op til den enkelte handelsmand.

Jordlodder og skat

Jorden i Palenia er ejet af Det øverste råd og bestyres af Borgherren. Han rådgives af rådet, som kan agere i tilfælde af hans fravær. Borgherren kan sælge et jordlod i Palenia for 300 kniplinge, og jordejere kan blive medlem af et råd i et område. Borgherren kan også forpagte jordlodderne ud i Palenia, til for eksempel bønder. På et jordlod kan der ligge 6 marker eller 1 handelshus.

Man kan betale skat med IP (1 IP pr. 100 kniplinge). Betaler man skat med IP, betyder det at man overbeviser den der skal have skatten om, at personen ikke behøver at betale skat, da den person ”er i god jord hos borg- eller lensherren” eller man overbeviser dem om at man selv har mere brug for pengene til et område. Man kan ikke få udbetalt kniplinge for IP.

Belønning til spillerne

Efter de-briefing i kroen, da er der en afstemning om hvem der har spillet bedst eller har gjort noget, der har gavnet spillet. Derudover så *kan* de nominerede blive belønnet med personligt plot, den efterfølgende spilgang.

Generelle regler – Utopia Live

Karakterark

Du må gerne selv printe og udfylde det, men du skal stadig ind til SL og have det godkendt. Vi skriver også dine informationer i vores mappe, så du kan få en kopi i tilfælde af at du mister det.

Udfylder du selv, så lav en lille seddel hvor der står dine race bonusser og minusser, samt hvor mange kniplinge, du har brugt på hvilke evner. Det gør at vi hurtigt kan se om kniplingene stemmer og udbetale resten. Vi anbefaler, at du gemmer lidt til at købe mad i kroen for. Har du ikke penge til mad i kroen, kan man arbejde sig til et måltid mad og går det helt galt, så snak med SL.

Tilmelding

Når du har besluttet, hvilke evner du vil have og noteret dem, kan du enten komme om fredagen dagen før vore live og få lavet karakterark (dette foretrækker vi) eller få lavet karakterarket derude. Du kan også sende en mail til os og skrive hvilke evner du ønsker, men du skal huske at skrive hvilken race du spiller, så vi kan se om nogle af evnerne er til halv eller dobbelt pris.

Nogle racer og evner kræver tilladelse til/har krav at spille, så derfor vil vi gerne have at du tilmelder din rolle ved at udfylde punkterne på denne side <http://utopialive.dk/page1.php> og sender det til vores mail sl@utopialive.dk. Har du spørgsmål, kan du spørge os fredagen før spildagen eller kontakte en af os (Anna Jensen eller Samantha Olesen) på facebook eller pr. mail.

Du tilmelder dig her <http://www.utopialive.dk/page1.php>