

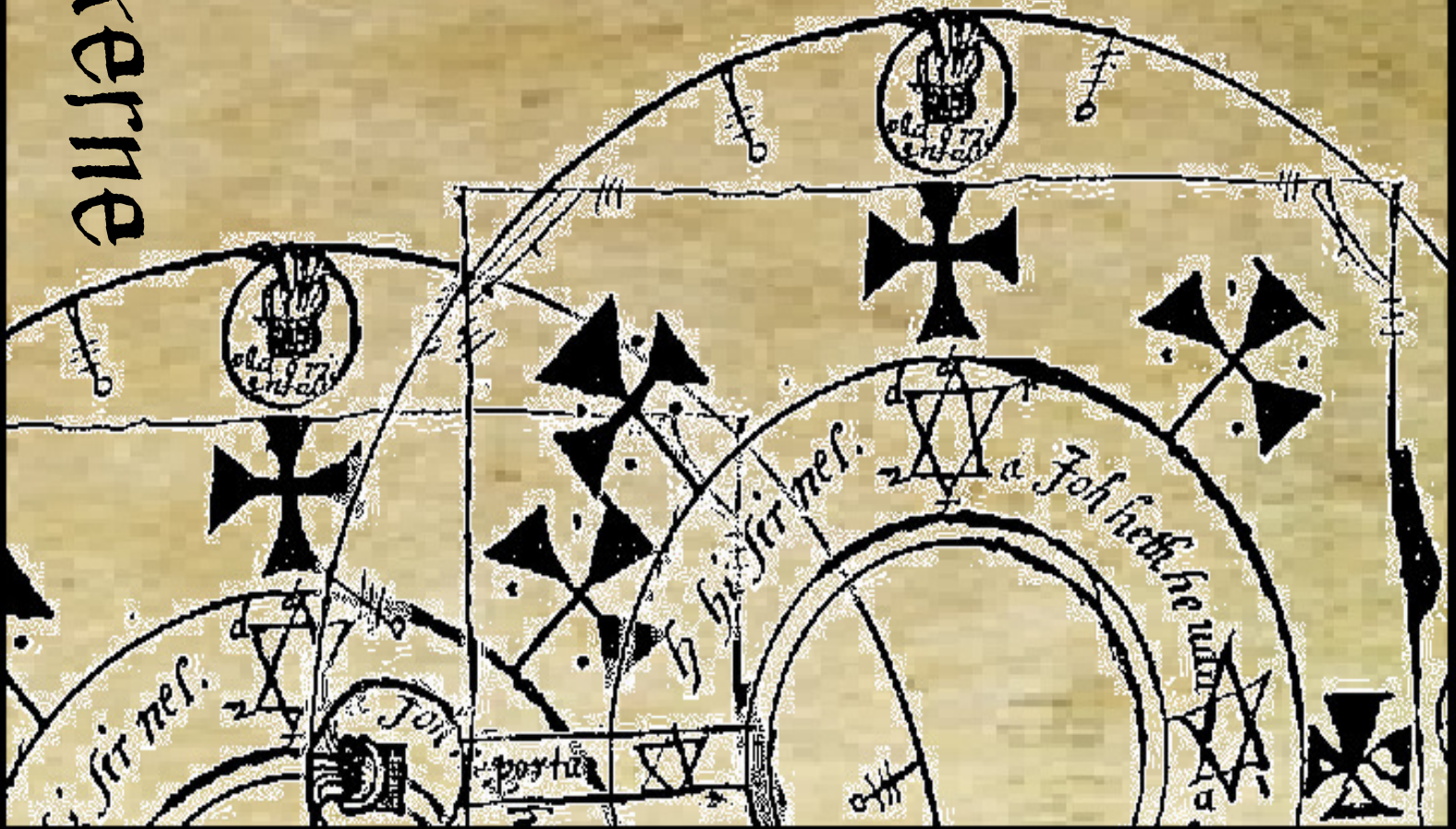


anevda



rønikerne

Gruppereregler



Indholdsfortegnelse

Grupperegler..... side 3

- Medlemskab side 3
- At oprette om Gruppe side 3
- Grupperne imellem side 3
- Postmand side 4
- Slaver side 4
- Forræderi side 4

Gruppetyper..... Side 4

- Disciplin side 4
- Profit side 5
- Religion..... side 5
- Stolthed side 5
- Plyndring..... side 5
- Ritual..... side 6
- Trolde..... side 6
- Kulter side 6

Ejendomme side 7

- Borg side 7
- Bygning..... side 7
- Lejer side 7
- Værksteder, Laboratorium og side 8
- Jordlodder..... side 8
- Plyndring..... side 8
- Erobring side 8

Tabeller side 9

Grupperegler

Rollespil handler om samvær og venskab. Det handler om at sætte sig i andres sted, lærer at forstå og værdsætte hinandens forskelle. Det handler om at bygge fantastiske eventyr og historier i fællesskab, som vi kan glæde os over resten af vore dage.

Hvad kunne da være bedre og sjovere end gruppespil? I Kanavala Krønikerne er der taget store skridt imod at gøre gruppespil til kernen i vores rollespil. Det er måske nok sejt at dræbe fem orker ene mand, men det er meget federe, når du har en flok taknemmelige venner at fejre det med.

Alle spillere har mulighed for at oprette eller tilslutte sig forskellige grupper. Nogle grupper er styret af Spilleledere, mens andre er styret af spillerne selv. Uanset hvad, så har alle grupper en række fordele og muligheder, som ingen andre har.

Medlemskab

Alle kan altid slutte sig til enhver gruppe, forudsat gruppen accepterer dem som medlemmer. Bemærk dog, at Monsterracernes grupper aldrig accepterer medlemmer fra andre racer. Grupper kan selv styre deres medlemspolitik. Du kan aldrig bindes til en gruppe, selv om in-game kontrakter kan finde sted, og det er altid muligt at forlade gruppen. Det er også altid muligt at blive smidt ud af sin gruppe, mod sin vilje.

Der vil dog altid være mulighed for at slutte sig til en af de Spillelederstyrende grupper.

At Oprette en Gruppe

Alle spillere har ret til at oprette deres egen gruppe. Der gives en række forskellige Gruppetyper og start Ejendomme at vælge mellem for hver ny gruppe, som alle har deres egne fordele og ulemper. Mere om det senere.

Det kræves dog at gruppen kan have et fast fremmøde på mindst 5 personer, ved hvert scenarie. Skulle dette, undtagelsesvist, være forhindret, skal der gives besked mindst 10 dage i forvejen.

Der findes kun undtagelser for denne regel, nemlig Trolde og Kulter. Disse skal have et fast fremmøde på kun 2 personer.

I alle tilfælde vil en ustabil gruppe blive lukket ned og medlemmerne henvist til andre grupper.

Får at oprette en gruppe, send en e-mail til Spilleleder indeholdende følgende informationer:

-Gruppens Navn

-Gruppens Mål

-Gruppens Slagord

-Nuværende Medlemmer (Mindst 5)

-Forhold til andre gruppe

-Ønsket Gruppetype og Startejendom

-Gruppens farver og våbenskjold

Hvis i ønsker at oprette en gruppe, men er i tvivl om ovenstående detaljer, kan i altid spørge Spillelederne eller de andre spillere til råds. ØRF's forum er det bedste sted at starte.

Grupperne imellem

Det står grupper frit for at danne fjendskaber, aftaler og alliancer på kryds og tværs, som det passer dem. Det er faktisk stærkt anbefalet.

Officielle Krigserklæringer er påkrævet for at udføre Erobringsforsøg, mere om det senere. Krigserklæringer foregår enten via Krigsrådet, på ØRF's forum. Alle kampe uden åben Krigserklæring betragtes som voldelige diskussioner.

Postmanden

I begyndelsen af hvert scenarie går Postmanden sin runde og besøger alle grupperne med et brev. Dette brev vil indeholde nogle informationer, kun tiltænkt den gruppe, samt opgaver fra deres overordnede. Hvis det lykkes gruppen at fuldføre dens opgaver, vil der selvsagt være belønninger, hvis ikke, vil det medføre straf.

Slaver

Det er muligt for grupper at tage, købe og sælge slaver efter reglerne for tilfangetagelse. Slaver tæller ikke som gruppemedlemmer og har nogle af gruppens bonusser, uanset hvor længe de forbliver gruppens ejendom.

Forræderi

Det er tilladt for folk at saboterer, forråde eller på andre måder hindre sin egen gruppe. Selv hvis de i en anden gruppes tjeneste, tæller de dog stadig som medlem hos den gruppe, de modarbejder. I det øjeblik de vælger at skifte side, er der ikke længere tale om forræderi men åbent fjendskab. Det er på intet tidspunkt mulig at være medlem af mere end en gruppe ad gangen.

Gruppetyper

Der findes en lang række forskellige gruppetyper, som nye grupper kan vælge imellem. Alle har forskellige bonusser og ulemper. De forskellige typer er også begrænsede til enten Almene Grupper eller Monster Grupper som type valg. Disse to gruppe typer deles op således: Almene Grupper (Barbare, Nordboer, Valer, Højelver, Skovvelver, Dværge, Skovgobliner) og Monster Grupper (Sortelver, Sumpgobliner, Orker, Trolde). Valget af gruppetyper bør baseres på gruppens primære fokus, såsom for eksempel religion.

Gruppe Sammensætninger:

Der findes forskellige måder at sammensætte en gruppe på.

Hos de almene grupper, ses der ofte blandings grupper, racerne i mellem. Det vil sige, at man i en tyve gruppe sagtens både kan have Barbarer, Skovgobliner og Højelvere, hvis det er det gruppen ønsker. Men man ser dog også Race opdelt grupper. Disse grupper tillader som navnet antyder, kun medlemmer fra en bestemt race. Denne fordeling er Monster Racerne Stærke tilhængere af og kan derfor ikke have blandings grupper. Dog er der en undtagelse for Orker og Trolde, som kan læses senere. Racegrupperne har som regel til formål at skabe et fristed for deres egen race, blandt de andre, og ser som typisk ned på alle de andre racer.

Disciplin

De fleste grupper har et hierarkisk system, men nogens strengere en andres. Disciplin dækker alt fra loyalitet og stædighed, til frygt og afstraffelse. Disciplinære grupper formes omkring en stærk ledelse og adskillige menige medlemmer. Disse menige er strengt trænedes til at adlyde ordre og følge trop, uanset hvad det måtte indebære. Disciplinære grupper har typisk et stærkere sammenhold, end nogen anden gruppetype.

-Bonus

Når mindst fire medlemmer af den samme Disciplinære gruppe står samlet, kan de danne en formation. Så længe formationen holdes, kan de ligge 2 til deres skade. Dette gælder kun normale våben, ikke magiske effekter eller evner.

En formation kan indeholde et ubegrænset antal medlemmer, men der skal altid være mindst fire. Spørg en spilleleder til råds over tilladte formationer.

- Tilladte Gruppetype

Almene Grupper

-Tilladte Ejendomme

Borge.

-Typiske Eksempler

Professionelle Hærenheder, Slavehandlere(+slaver), Blodskulter, Ridderordner.

Profit

For nogle grupper handler det hele om pengene. Profit dækker alt fra landbrug og håndværk, til handel og diplomati. Grupper, som fokuserer på Profit er gode til at producere og videresælge mange forskellige varer og tjenester. Nogle tjener penge på ærlig vis, mens andre bruger mindre acceptable metoder. Fælles for alle, det handler om pengene.

-Bonus

Alle gruppens medlemmer får et skattefrikort.

- Tilladte Gruppetype

Almengrupper

-Tilladte Ejendomme

Borge, Bygninger.

-Typiske Eksempler

Handlende, Optrædende, Bønder, Håndværkere, Værtsfolk, Lejesoldater, Politikere.

Religion

Et fåtal af grupper lader sig lede af Gudernes vilje. Religion dækker alt fra prædiken og tilbedelse, til fanatisme og ofringer. Religiøse grupper har ofte meget loyale medlemmer. En højere magt samler og guider dem på rette vej. Religiøse grupper kan være åbne overfor andre og forsøger at vise dem den sande vej. Andre er mere hemmelige og aflukkede, forbeholdt for de ganske få.

-Bonus

Alle gruppens medlemmer har dobbelt Gudebonus og alle gruppens Præster har +5 MP.

- Tilladte Gruppetype

Almene Grupper

-Tilladte Ejendomme

Borge, Bygninger.

-Typiske Eksempler

Præsteskab, Munkeorden, Kulter, Hemmelige Sekter, Flagellanter, Hellige Krigere.

Stolthed

Nogle grupper værdsætter præstationer og viljestyrke frem for alt andet. Stolthed indbefatter alt fra mod og selvstændighed, til arrogance og stædighed. Stolte grupper er viljefaste og selvbevidste. Deres medlemmer er typisk en samling af meget talentfulde individer, som har samlet sig i en fælles sag. Stolte grupper har oftest de mest selvstændige medlemmer.

-Bonus

+2 VIL og +2 KP

- Tilladte Gruppetype

Almen grupper og Monster grupper

-Tilladte Ejendomme

Borge, Bygninger, Lejre.

-Typiske Eksempler

Magere, Selvstændige Krigergrupper, Eventyrere, Lærde.

Plyndring

Nogle grupper søger altid skatte på andres bekostning. Disse grupper lever af at plyndre og stjæle fra andre grupper. De slagter og brænder hele byer og befolkninger, blot for at plyndre guld, mad og udstyr. Disse grupper holder sig altid i nærheden af beboede områder, hvor de hurtigt kan slå til.

-Bonus

Derudover får gruppen altid 10 ekstra Sølv fra plyndringskister, foruden kistens egentlige indhold. Det betyder at en Plyndringsgruppe altid får mindst 10 Sølv fra et succesfuldt plyndringstogt.

- Tilladte Gruppetype

Monster Grupper

-Tilladte Ejendomme

Borge, Lejre.

-Typiske Eksempler

Landevejsrøvere, Banditter, Orker, Sumpgobliner, Lejesoldatere

Ritual

Nogle af de mest frygtede grupper dyrker deres religion med voldsomme blodsofre. Religiøs vrede og drab er dagligdag for disse Monstre. De bekæmper og tilfangetager utallige til deres blodige ofre. Der findes ingen nåde i en sådan gruppe, deres mørke guddomme forlanger blod. Til gengæld velsignes gruppens medlemmer med stadig voldsommere styrke og vrede.

-Bonus

For hvert levende offer, en Rituel gruppe bringer til og ofrer ved deres helligdom, modtager alle tilstedeværende medlemmer af gruppen +1 til deres Livs Point på alle lemmer. Denne bonus kan lægges sammen, sådan at to ofringer giver +2 til alle Livs Point osv. Denne effekt varer indtil næste gang det påvirkede medlem Dør eller til slutningen af Scenariet.

En Rituel gruppe ligger altid fast og kan aldrig flytte, selv hvis de har en Lejr. De bor nemlig ved deres Helligdom, som aldrig kan flyttes.

- Tilladte Gruppetype

Monster Grupper

-Tilladte Ejendomme

Borge, Lejre.

-Typiske Eksempler

Blodskulter, Rituelle Orker, Sortelver Præster, Dæmontilbedere.

Trolde

Små grupper af Trolde travers hvileløst verden rundt, konstant søgende fra jagtmark til jagtmark. De er ikke mange, men de er farlige. Nogen gange går de alene, andre gange alliere de sig med Orker.

-Special Gruppe

Trolde fungerer ganske unikt som grupper. De behøver kun 2 faste medlemmer for at Oprette en gruppe og må maksimalt få 5. De har ingen ejendomme og ingen direkte bonus. Trolde kan ikke lave Krigserklæringer eller erobre Borge og jorder.

De kan kun alliere sig med og hjælpe Ork grupper.

Kulter

Nogle enkelte individer dyrker mørke eller obskure guddomme. Disse samler sig ofte i små kulter, mindre end almindelige gruppe, men ikke mindre mægtige. Kulter er oftest hemmelige grupper.

-Special Gruppe

Denne gruppetype skal have et fast fremmøde på 2-5 for at blive oprettet, og skal ske med tilladelse fra Spillelederne. Kun særlige klasser kan være medlemmer af kulter og ikke alle i samme gruppe.

-Dødskult

Kan bestå af Dødspræster, Dødemagere og Dødsriddere.

-Fenikkult

Kan bestå af Hekse, Pestbringere, Barkmænd og Voodoo præster.

Ejendomme

Alle grupper starter med en ejendom, som senere kan udvikle sig. Der findes tre forskellige typer, som alle har deres fordele og ulemper. Hvilke valgmuligheder en gruppe har af startejendomme, begrænses af dens type og race. Bagerst i dette regelsæt findes en tabel, som viser det.

Borg

Den mægtigste form for ejendom, men også den mest risikofyldte. Borge kan, med tiden, udvikle sig til mindre byer med egne værksteder og handelsposter, samt deres egne Jordlodder. De stærkt afhængige af deres omverden, men har tilsvarende stor indflydelse gennem deres magt.

En borg kan dog plyndres og erobres af andre grupper, og den tidligere ejergruppe kan blive nedlagt og opløst.

Borg	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Pris	-	5 Guld	10 Guld
Beskrivelse	1 Boliger og Borgmur	2 Boliger, Udvidet Borgmur. Kan få egen Port.	3 Boliger, Udvidet Borgmur, Kan få og opgradere egen Port. Kan eje Jordlodder, Erobre/Plyndrer andre Borge og bygge Krigsmaskiner.

Bygning

En billet til byrådet. Bygninger ligger inde i selve Jagtlunde, hvilket giver en relativ sikkerhed og indflydelse på det lokale byliv. Særligt praktisk for håndværkere, handlende eller lærde. Kan senere opgrades til en samling af flere bygninger, men kan aldrig eje Jordlodder.

Bygning	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Pris	-	1 Guld	2 Guld	4 Guld	8 Guld
Beskrivelse	1 Bolig	2 Boliger	3 Boliger	4 Boliger	5 Boliger

Lejr

Mobilitet er nøgleordet i denne ejendomsstype. Lejre har få eller ingen bygninger, maksimalt en tipi eller et primitivt telt. De kan aldrig eje Jordlodder, men har boliger i form af telte.

Den største fordel ved at have en Lejr er dog evnen til at flytte dens placering mellem hvert scenarie, noget ingen andre Ejendomme kan.

Lejr	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Pris	-	5 Guld	10 Guld
Beskrivelse	1 Telt(Bolig), Kan plyndre Neutrale ejendomme.	2 Telte(Boliger), Må Plyndrer alle ejendomme.	2 Telte(Boliger), Må plyndrer alle ejendomme, kan bygge Krigsmaskiner og Erobre Borge.

Værksteder, Laboratorium og Klinik

Mange evner, såsom Alkymi eller Tømre, kræver adgang til en bygning, såsom et Laboratorium eller et Værksted. Alle Ejendomme starter med, mindst, en bolig og kan senere opnå flere. Hver bolig kan indrettes til en af følgende.

- Et **Laboratorium** (Alkymi)
- En **Klinik** (Lægekundskab)
- Et **Værksted** (Lave Fælder, Lave Låse, Lædersmed, Skrædder, Tømre)
- En **Smedje** (Smedning, Runesmedning, Magisk Smedning)
- Andet** (Mødelokale, Sovebunker, Handelspost eller andet)

Jordlodder

Borge som ejer Jordlodder har en række fordele. Udover magt og indflydelse, har de ret til at opkræve færdselsskat alle på deres territoriet. Ydermere kan Jordlodder dyrkes af bønder, samt producerer en række ressourcer mellem hvert scenarie, afhænger af gruppens ønsker.

Plyndring

Hvis en gruppe, som har ret til at plyndre, kan nedlægge alle modstandere i en given ejendom, kan de plyndre den. Der kan være tale om en enlig borg eller selve Jagtlunde. Alle hold, både neutrale som Jagtlunde og Klostret, såvel som spillernes egne Bygninger og Borge, har en såkaldt Plyndringskiste. Når en gruppe har plyndret en anden, skal de finde og åbne denne plyndringskiste. Her vil de finde en stak sedler, som bærer den plyndrede gruppes nummer. Tag en sådan seddel og bring den til Købmandsgården, hvor en Spilleleder vil udleverer det retmæssige gods.

Erobring

Den eneste måde, for en gruppe, at anskaffe sig flere Borge og Jordlodder er gennem Erobring. Der kræves en officiel og godkendt Krigserklæring for at kunne lave et Erobringsforsøg. En sådan begivenhed vil altid overværes af en eller flere Spilleledere. Den forsvarende part vil blive udstyret med ekstra forsvarsværker, så længe besættelsen varer.

Begge sider kan blive støttet af eventuelt allierede eller tredje parter.

Medmindre den ene side overgiver sig, vil besættelse fortsætte, til Spillelederne afbryder den. De vil da vurdere hvorvidt Erobringsforsøget lykkedes. Det er en svær bedrift at gennemfører, så besætteren er nødt til at arbejde hårdt for at imponere Spillelederne.

En gruppe, som mister sin sidste Borg bliver opløst. Dens medlemmer kan vælge at overgive sig til Erobrernes nåde eller kæmpe til sidste mand, i hvilket tilfælde de alle Udplottes.

Tabel for hvilke Bonuser gruppe typerne kan vælge

Gruppe Typer	Disciplin	Profit	Stolthed	Religion	Plyndring	Ritual
Almene Grupper	+	+	+	+	-	-
Monster Grupper	-	-	+	-	+	+

Tabel for hvilke bygnings typer de forskellige grupper må starte med

Gruppe Typer	Borg	Bygning	Lejer
Almene Grupper	+	+	+
Sortelver	+	-	+
Sumpgobliner	-	-	+
Orker og Trolde	-	-	+

