

Rolias Morgengry



Spillkompendium

Innhold

Side 2	Kort om Rolias Morgengry
Side 3	Om spillkompendiet
Side 4	Regler
Side 5	Rollen
Side 6	Kamp
Side 7	Effekter og metateknikker
Side 8	Fargekoder
Side 9	Magi
Side 10	Alkymi
Side 11	Sjel



Hva er Rolias Morgengry?

Rolias Morgengry er en laivserie satt i verdenen Laurina Amar.

Serien ble påbegynt i 2008, med vinterlaiven Natt i Flyktningleiren, og til dags dato har det vært arrangert 5 laiver i universet, hvorav én var arrangert uten hovedforfatter av serien.

Serien Rolias Morgengry omhandler konfliktene i verden rundt overgangen fra det andre til det tredje verdensdøgn. Laivene til og med "Sannhetens Sjel" foregikk i den desperate tiden rundt slutten av andre verdensdøgn (gudenes døgn). Fra og med "Til Døden ved Solnedgang" (våren 2015) foregår laivene i det tredje verdensdøgn, døgnet som profetene omtaler som menneskenes døgn.

Typisk for laivene i andre verdensdøgn var et høyt powernivå, stadige innslag av guder og andre supermektige vesener og et fokus der spillerne var selve kjernen i konfliktene i verden.

Visjonen for tredje verdensdøgn er laiver der magien i stadig større grad forsvinner, og der teknologi og kunnskap spiller en stadig større rolle.

Selve fienden ved starten av tredje verdensdøgn er en felles ondskap, Serima, og konflikten omhandler i større grad spillernes kamp og politikk mot en felles fiende, heller enn spillerne imellom. Dette betyr dog ikke at gamle konflikter er glemt, eller lagt fullstendig til side.



The Phoenix.

*«Og Rolia skal reise seg fra asken som en fønix»
- Solvin Avendils profeti*

Om spillkompendiet

Dette kompendiet er utformet til Rolias Morgengry: Døden ved Solnedgang, og laget for å inneholde all informasjon alle spillere må besitte for å kunne delta i fiksjonen. Kompendiet er laget for å være et felles grunnlag for hvordan spill skal fungere på fremtidige laiver i verden, og vil oppdateres etter behov.

I tillegg til dette kompendiet er det et eget verdenskompendium, som inneholder store mengder informasjon om verden sett fra innbyggernes øyne. I verdenskompendiet finnes utfyllende informasjon om guder, magiteorier, geografi, raser, historie, og så videre, som du som spiller burde sette deg inn i, i den grad det er relevant for rollen.

I tillegg til dette dokumentet finnes det et minikompendium som tar for seg det praktiske og spesifikke for hver enkelt laiv.



Selinas kirke i Stalia før Tindralis angrep

Regler

NORSK LOV PÅ LAIV

Norsk lov gjelder på laiv. Ethvert brudd på norsk lov kan medføre politianmeldelse.

KUTT OG BREMS

De to viktigste reglene å kunne på Rolias Morgengry- laivene er kutt og brems. De er ufravikelige, og brudd på de kan føre til hjemsendelse, eller i særdeles ekstreme tilfeller politianmeldelse (jfr. Punktet om norsk lov på laiv).

KUTT

Dersom du som spiller føler at du blir presset fysisk eller psykisk ut over det du er komfortabel med, blir reelt skadet, har behov for hjelp eller av andre grunner ønsker å avbryte rollespillet sier du "Kutt!" høyt og tydelig. Alle som hører dette skal straks gå ut av rolle, og bidra til at spilleren som kutter får den hjelpen som er nødvendig. Arrangør skal alltid hentes i kuttsituasjoner. Spill skal ikke fortsette før arrangør har fått en oversikt over situasjonen, og starter spillet igjen.

BREMS

Dersom du som spiller føler at du enten fysisk eller psykisk nærmer deg grensen for hva du er komfortabel med sier du "Brems!". Alle som hører dette skal dermed ikke eskalere spillet mer. Hvis du ønsker at spillet skal dempes, gjøres dette ved å gjenta "Brems" flere ganger.

INLAIV OG OFFLAIV

Inlaiv og offlaiv er uttrykk for hvorvidt man er i rolle eller ikke.

Som hovedregel skal du som spiller alltid være i rolle dersom du befinner deg på spillområdet, og holde deg innenfor den fiktive virkeligheten spillet foregår i. Referanser til ting fra den virkelige verden kan være ødeleggende for andres spillopplevelse, og bør derfor unngås.

Det kan være vanskelig å holde seg i spill til enhver tid, det er da å foretrekke om du som spiller beveger deg utenfor spillområdet frem til du er klar for å gå tilbake inn i spill.

Brudd på denne regelen vil mest sannsynlig forekomme, og vil ikke få noen følger med mindre det blir et gjentakende problem. I verste fall kan dette føre til hjemsendelse.

TYVERI

Inlaiv tyveri på laiven kan forekomme. Spillerne oppfordres til å ikke ta med seg ting de kan finne på å sette fra seg i spill, dersom det er ting de er redde for å miste, eller ting av særlig verdi.

Gifteringer og lignende objekter som ikke kan tas fra eieren uten at de merker det vil ikke være objekter åpne for tyveri, med mindre eier samtykker.

Objekter som kan legges fra seg, mistes, stjeles ut av lommer eller lignende bør være objekter spillerne er komfortable med å kunne skilles fra dersom det tas med på laiven.

Objekter som IKKE kan stjeles inlaiv er alle objekter som tydelig ikke h rer hjemme i fiksjonen, som for eksempel mobiler og medisiner.

For alle objekter som stjeles inlaiv direkte fra en spiller (for eksempel ved   sl  ned noen i skogen og rane de) oppfordres det til at de som frar ves sine eiendeler gir retningslinjer til den som mottar de om hvorvidt de kan gis videre,  delegges og lignende.

Tyveri direkte av spillere foreg r som oftest ved at man sp r spilleren hva de har av stj lbare objekter p  seg. Det forventes ikke at spillere kroppsvisiterer hverandre for   stjele ting.

For alle objekter som ikke stjeles direkte fra en spiller (for eksempel en dolk gjenglemt p  et bord) skal det skrives en lapp med informasjon om hva, hvor og av hvem det er stj let, og legges i arrang rs brevkasse.

Alle stj lne objekter skal returneres til rettmessig eier eller arrang r etter laivslutt.

MELDEPLIKT

Spillere som skal forlate laiven etter   ha sjekket inn SKAL melde fra til arrang r. Det er ikke akseptabelt at spillere reiser fra området uten at arrang r er opplyst om det.

RUSMIDLER

Det er ikke tillatt   nyte alkohol eller ulovlige rusmidler p  laiven. Brudd p  dette vil medf re hjemsendelse, eller politianmeldelse.



 Kun i m rket er rettferdigheten klar 
– Vera den blinde, Muriels dommer

Rollen

Rollen du vil bli eller er blitt tildelt er fundamentet for ditt spill på laiven. Du som spiller har ansvaret for å spille ut rollen og dens personlighet, mål, styrker, svakheter og opplevelser så godt du som spiller kan.

Rollen (sammen med kompendiene) skal inneholde all informasjon du som spiller trenger for å delta på Rolias Morgengry, og legge rammene for ditt spill. Din tolkning av rollen legger grunnlaget for rollens plass i laiven.

Rollen skal inneholde både informasjon og den spilltekniske informasjonen du trenger. Av informasjon skal rollen inneholde:

Rollenavn

Dette er navnet du er kjent som i løpet av spillet.

Rase

Rasen du er legger retningslinjer for store deler av spill for deg. Forholdet mellom rasene, eventuelle evner som følger med, retningslinjer for kostyme og lignende bestemmes av rase. Rasene står det mer om i verdenskompendiet.

Alder

Alderen er en viktig indikator på livserfaringen og modenheten til rollen.

Fraksjon

Fraksjonen du tilhører er dit du har tilhørighet ved laivstart. Fraksjoner, i motsetning til opprinnelse, kan være alt fra en spesifikk gruppe til en nasjon, og er der som en indikator på hvor du føler tilhørighet.

Opprinnelse

Opprinnelse er rollens hjemsted. Dette kan være der rollen ble født, eller der rollen vokste opp, eller i noen tilfeller også hvor foreldrene kommer fra. Opprinnelse er relevant i for eksempel familiefæder i spill. Mer om de forskjellige stedene i verden kan leses i verdenskompendiet.

Gud

Hvilken gud du har legger føringer for hva som påvirker sjelen din, og vil ofte være en indikator på hvilke mål og hvilket livssyn du har. Mer om gudene kan leses i verdenskompendiet.

Bakgrunn

Den relevante delen av rollens forhistorie frem til laivstart. Bakgrunnen vil være den viktigste informasjonen om rollen å legge til grunn når du som spiller tolker rollen.

Plott

Plott er rollens mål. Som regel er dette klare mål som rollen ønsker å oppnå i løpet av laiven, men dette kan også være langsiktige mål som rollen ønsker å legge et grunnlag for eller jobbe mot. Plottenes formål er å gi deg som spiller klare mål å strekke deg etter i spill, samt å drive historien

videre.

Av spillteknisk informasjon skal rollen inneholde:

Helsepoeng

Helsepoeng er hvor mye rollen tåler, før den blir bevisstløs eller dør.

Nevepoeng

Nevepoeng er rollens evne til å slåss med bare nevene.

Duellpoeng

Duellpoeng er rollens evne i en duell

Evner

Dersom rollen besitter noen evner (slik som magi eller alkymi) skal rollen inneholde en beskrivelse på alle evner den besitter.

Sjelepoeng

Sjelepoeng er poeng som sier noe om tilstanden til rollens sjel. Sjelen er grunnlaget for all magi, og sjelens tilstand avgjør om den vil reinkarneres eller ei. Les mer om synde- og sjelemekanikk i verdenskompendiet og kapittelet «Sjel» i dette kompendiet.

Kunnskap

Dersom rollen din besitter noe spesiell kunnskap, som for eksempel rykter, et gravkammer fullt av skatter, løsningen på en viktig problemstilling eller lignende så vil det listes opp under kunnskap.



Roliansk jeger

Kamp

Det finnes tre forskjellige sett regler for kamp på Rolias Morgengry- laivene. Reglene er laget for å gjøre kamp så enkelt som mulig for alle involverte.

Ordinær våpenkamp

All kamp med våpen er basert på at spillerne spiller ut etter evne, mest mulig i tråd med rollen. Dette innebærer at spillere som er gode med våpen som spiller roller som aldri har tatt i et, er nødt til å spille seg selv dårligere i møte med en klart mer erfaren rolle. Det er imidlertid ikke slik at en uerfaren rolle ikke kan vinne en ordinær kamp, tilfeldigheter, skittent spill og ren flaks er like viktige faktorer i en kamp som evner.

Våpenkamp fungerer slik at et treff tar et helsepoeng. Ved null helsepoeng er rollen bevisstløs eller hjelpeløs.

Nevekamp

Nevekamp spilles ut ved at spillerne på en diskret måte utveksler nevekamppoeng, og den med høyest poeng vinner. Ved uavgjort går begge fra kampen mørbanket, men uten en klar vinner, eller de avtaler vinneren seg imellom.

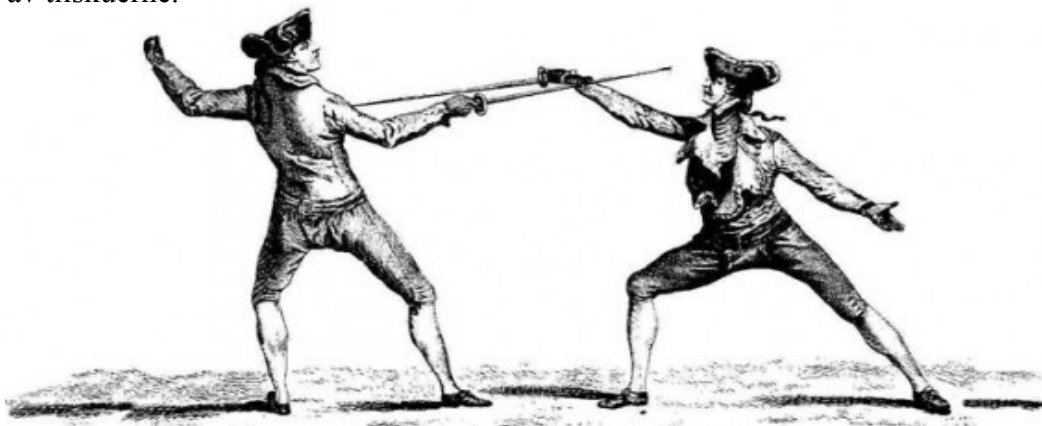
Duell

Duell er kamper som fungerer etter universelle regler, ofte med tilskuere og ofte som en måte å avgjøre en blodig uenighet. Dersom noen utfordres til duell er de enten nødt til å akseptere, eller leve i skam. En duell kan enten være til døden, eller til første blod.

Reglene for duell er som følger:

- Duellen er siste ord i enhver konflikt. Resultatet av en duell er gitt av gudene.
- Duellen skal avgjøres med tilsvarende våpen for begge duellanter.
- Duellen skal kun være en test i ren evne. Skitne triks eller juks på annet vis kan straffes med døden

Resultatet av en duell avgjøres i hovedsak av utveksling av duellpoeng. Det er derimot mulig å jukse, for eksempel ved hjelp av tilskuere i form av blinding med speil, spenning av ben, magi, et nytt våpen som kastes inn og lignende. Dersom juks skal forekomme må spilleren som utnytter juksingen signalisere dette til sin motspiller, og kampen går dermed over i ordinær våpenkamp, eller avbrytes av tilskuerne.



Svimeslag

Svimeslag er et nyttig verktøy når man for eksempel skal rane noen, eller unnslippe en ensom fangevokter. Svimeslag utføres ved at man legger hånda bak på hodet, og tapper lett (på hånda, ikke offerets hode) med et egnet objekt, for eksempel hjaltet på et sverd, og sier «svimeslag». Offeret vil da bli slått ut i én scene. Svimeslag forårsaker ingen skade for rollen utover hodepine.

Strupekutt

Strupekutt er et verktøy stort sett brukt av snikmordere eller personer i desperate situasjoner. Strupekutt tar livet av en rolle øyeblikkelig. Et strupekutt utføres ved at man fører en dolk over halsen til offeret (legg noe imellom, for eksempel den andre hånden, en finger eller noe stoff for å unngåskader), for deretter å si «strupekutt». Rollen vil da falle død til bakken.

Nådestøt

Nådestøt er et verktøy for å forsikre seg om at et offer ikke fremdeles er i live. Nådestøt utføres ved at man angriper offeret med et mykt våpenslag og sier «nådestøt». Det kan kun utføres på hjelpeløse eller bevisstløse ofre. Offeret vil da dø øyeblikkelig.

Død og skade

Død i Laurina Amar er sjelden en permanent tilstand. Når en person dør, vil sjelen etterhvert løsne fra legemet, og reise til Syndenes Rike, der den vaskes ren og gjenfødes i en ny kropp.

Hvor lang tid dette tar avhenger av mange ting, blant annet dødsårsak.

Sjelens vandring er sterkt knyttet til legemets tilstand og hvor raskt døden inntreffer.

Dette er faktorer som er avgjørende i forhold til å redde personer som er døde eller døende. Fra sjelen har vandret kan ikke den avdøde bringes tilbake uten særdeles kraftig magi eller en avtale med mørke krefter.

Når en rolle reduseres til null helsepoeng blir h*n i første omgang bevisstløs eller hjelpeløs. Uten hjelp fra andre vil man i de aller fleste tilfeller blø ihjel innen relativt kort tid. Med hjelp kan man i bevisstløs eller hjelpeløs tilstand enkelt reddes fra døden med simpel forbinding av sår.

Dersom en rolle dør av å magi, strupekutt, nådestøt eller av å blø ihjel kan den magisk gjenopplives med helbredelse i en kort tid etterpå, avhengig av dødsårsak. Dersom sjelen blir hentet av en sjelehenter kan den ikke på noe vis bringes tilbake. Mer om hvordan sjel fungerer er beskrevet i «synd- og sjelemekanikk» i verdenskompendiet.



Luxuria, en av Luvians håndlangere

Effekter og metateknikker

For å skape magien på laiven tas det i bruk en del metateknikker og spesialeffekter. Det er viktig at du som spiller har kjennskap til de forskjellige virkemidlene som er i bruk, for å best ivareta illusjonen av en magisk verden. Både for deg som spiller, og for dine medspillere, kan det være ødeleggende for opplevelsen om du ikke spiller med på magien.

RØYK, LYS OG FARGEKODER

En av de viktigste elementene i magien på laiven er bruken av lys, røyk og fargekoder. Både lys og røyk bruker de samme fargekodene, men effekten vil være noe ulik.

LYS

Lys vil stort sett fungere som en målrettet magi. For magibrukere vil størstedelen av deres magi foregå ved hjelp av lys, i form av for eksempel dioder festet på fingrene eller på en maske.

Lys fra en åpenbar avsender fungerer slik at det påvirker deg dersom det pekes direkte mot deg. Dette betyr at om demonen Deltafors kommer vandrende inn i byen med lysende røde øyne, så vil det at han ser på deg fylle deg med isende frykt, men om han vender seg vekk vil effekten begynne å avta, selv om du som spiller fremdeles kan se lyset.

I noen tilfeller vil derimot lys ikke ha en åpenbar avsender og mottaker. I et slikt tilfelle vil lyset ramme de som ser det.

Eksempel: Du roter rundt i skogen og snubler over en skattekiste. Du åpner kisten og ser at det lyser rødt i den. Du vil da fylles med et sterkt ubehag så lenge du kan se lyset.

RØYK

Røykeffekter er en viktig del av magien på Rolias Morgengry. Røyk følger de samme fargekodene som lys, men i stedet for å være målrettet rammer det et område.

Det er ikke slik at røyken er knyttet til «berøring», men fungerer som en markør på at området er under magisk påvirkning. Det vil altså ikke være nok å forsøke å vifte vekk røyken eller stå på en stein der røyken siger rundt. For å komme seg unna effekten må man utenfor området som er rammet.

Røyk skiller seg fra lys ved at det starter med en svak effekt, og deretter forsterkes jo lenger du befinner deg i det.

Eksempel: Du sitter rundt bålet, og plutselig flommer gult lys ut fra det. Du, og alle andre rundt bålet, vil da bli rammet av en intens smerte. Dersom dere ikke kommer dere ut av røyken vil smerten etterhvert bli til magisk skade.

FARGER

Det er i hovedsak 4 farger i bruk på Rolias Morgengry. Effektene av de er svært forskjellige, og det er opp til deg som spiller å tolke og spille ut effekten magien får på din rolle.

For heksemesteren Magnus Hjertespiser vil reaksjonen på rød røyk eller et rødt lys være langt mer dempet enn hos landsbyguttene Lars den pysete. For noen, for eksempel Tindralli, vil mange av effektene være tilnærmet ikke-eksisterende.

Rød

Ubehag/ frykt

Lys eller røyk med rød farge vil for rollen oppleves som en intens følelse av ubehag eller frykt, lik følelsen man får når man står ansikt til ansikt med sin verste frykt.

Gul

Smerte/ skade

Lys eller røyk med gul farge betyr at rollen er under påvirkning av en skadelig kraft. Opplevelsen for rollen vil være som å være fanget i en giftig gass, som en intens sykdom som brer seg i kroppen, som følelsen av et hjerteinfarkt eller lignende.

Blå

Ro/ håp

Lys eller røyk med blå farge vil gi følelsen av en indre ro eller et spirende håp. Blått lys eller blå røyk inspirerer tillit eller avslappethet hos den som påvirkes. Slik magi vil ofte kunne brukes til å roe noen som har vært rammet av rødt lys eller rød røyk, eller til å inspirere allierte til å ta til våpen og kjempe side om side med seg i kamp. Blått lys har også samme effekt som «magi oppmerksomhet» på en gruppe.

Grønn

Påvirkelighet/ sjarm

Grønt lys eller grønn røyk er magi som gjør rollen som rammes av det særlig sårbar mot ytre påvirkning. Slik magi vil ofte kunne brukes av for eksempel en nymfe, som først sjarmerer sitt offer, for deretter å trekke det med seg ut i skogen.

Hvit

Helbredelse

Fargekoden hvit gjelder kun for sterkt, hvitt og vedvarende lys. Hvitt lys brukes for å markere helbredelse gjennom magi.

Magi

Grunnet mangelen på magi i den virkelige verden foregår magi inlaiv ved hjelp av metateknikker. Utøvelsen av magi har tre forskjellige indikatorer, som brukes for å illustrere Laurina Amars magiske natur. All magi du som spiller kan bruke er beskrevet i rollen.

VISUELLE EFFEKTER

Visuelle effekter vil stå for en stor del av magien på laiven. Røyk og lys, som beskrevet tidligere i kompendiet, vil stå for en stor del av magien på laiven.

UTTALT MAGI

Direkte magibruk mot andre spillere utover de visuelle effektene vil foregå ved at utøveren av magien benytter markørordet «magi» deretter formularnavn og peker på sitt mål.

Mulighetene i uttalt magi er sterkt begrenset, og er bundet til de spesifikke formularene som er beskrevet under.

Formularer

Alle formularer brukes ved å si markørordet «magi», etterfulgt av navnet i listen under.

Formularnavn	Beskrivelse
Skade (1-3)	Målet tar skade tilsvarende tallet sagt ved bruk
Forglemmelse	Målet glemmer alle hendelser det siste minuttet eller siste scene
Stum	Målet mister evnen til å prate i ett minutt eller en scene
Blind	Målet mister evnen til å se i ett minutt eller en scene
Døv	Målet mister evnen til å høre i ett minutt eller en scene
Lam	Målet kan ikke stå oppreist eller bevege i ett minutt eller en scene
Oppmerksomhet	Målet kan kun konsentrere seg om avsender. Effekten varer frem til avsender slutter å forsøke å holde oppmerksomheten til målet
Frys	Målet fryser og kan ikke bevege seg i ett minutt eller en scene. Målet kan heller ikke skades.
Død	Målet dør

Scene

En scene er et flytende begrep, men det er ment som en betegnelse på den tiden hendelsen formularen er relevant for tar.

Varigheten på en scene kan variere fra sekunder til flere minutter. I noen tilfeller vil et minutt være utilstrekkelig for at avsenderen av magien får gjort det formularen er brukt for, i andre tilfeller vil et minutt være lang tid som vil virke spillhemmende eller ødeleggende for målet.

Eksempel 1: To innbruddstyver har sneket seg inn kapteinens sterkt bevoktede rom for å lete etter

noe. Til deres store overraskelse sitter kapteinen ved skrivepulten sin, og for å unngå at han skriker bruker den ene tyven magi stum, og den andre magi lam på han. Snikmorderne bruker to minutter på å gjennomføre rommet, før de forsvinner ut gjennom vinduet.

For best spill vil det her være naturlig at kapteinen venter til tyvene er kommet seg ut, før han lar effekten gå over og kan løpe og varsle vaktene.

Eksempel 2: Serima er på flukt fra Rolias tapre soldater gjennom skogen. Hun har et godt forsprang, men i skogen møter hun på en tapper soldat. Soldaten, livredd av å møte heksedronningen i skogen, begynner å klatre opp i et tre. Halvveis opp på første grein blir han kastet magi frys på, før Serima spurter videre og er ute av syne. Siden soldaten henger i en ukomfortabel stilling, Serima er ute av syne og han ikke har noen interesse av å forfølge henne er det naturlig å la effekten av formularen slutte tidlig.

MAGISKE EVNER

Noen magiske effekter eller evner er ikke relevant for andre enn den som utfører den og vite om. Dette gjelder magi brukeren kun påvirker seg selv med. Det finnes mange magiske evner, for de som besitter de vil de være beskrevet i rollen. Eksempler på magiske evner er usynlighet, udødelighet og lykantropi.

RITUALER

Til tross for de klare begrensningene i spontan magi er det mulig å gjøre tilnærmet hva som helst, om man besitter de rette midlene. For større magiske effekter kan det gjennomføres ritualer. Noen magiske roller vil ha ritualer med spesifikke effekter de kan utføre i rollen, men ritualer kan i teorien gjøres av alle. Med mindre annet er spesifisert i rollen din utføres ritualer ved at man kontakter arrangør og forklarer hva man ønsker å gjøre, og hvordan. Arrangør vil deretter fortelle deg hva som skjer videre, ritualets resultat og lignende.



*Muriels bok, som holder all verdens magi, kunnskap og hemmeligheter.
Den sies å stjele minnene til leseren, og lagre de.*

Alkymi

Alkymi er kunsten å fremstille magiske effekter av naturlige (og i noen tilfeller magiske) komponenter. Alkymi betegner alt fra blanding av urter for å lage styrkedrikker eller gift, til å lage nye og mektige metaller eller krutt. Alkymi fungerer inlaiv i stor grad som magi. En avsender gir en mottaker en ønsket effekt. Den største forskjellen fra magi er at alkymi krever en fysisk komponent for å levere effekten, for eksempel drikke, et våpen eller mat. I de fleste tilfeller er også alkymien tregere i å få spilt ut sin effekt. Alkymien kan derimot brukes på flere mål av gangen, for eksempel ved å forgifte en flaske vin som alle ved et bord skal drikke av.

Å lage noe ved hjelp av alkymi er forbeholdt roller med kunnskap om alkymi, og hva man kan lage er beskrevet i rollen. I motsetning til magi kan derimot gifter, styrkedrikker og lignende brukes av hvem som helst, og selges og kjøpes fritt mellom spillerne.

For å unngå å forgifte spillerne er bruken av alkymimarkører begrenset. Stort sett vil alkymi foregå ved at avsender forteller målet effekten, eller ved at avsender leverer en lapp i arrangørens postkasse med avsender, effekt, påvirket gjenstand og mål. Noen faste drikker har faste markører.

HELBREDELSE

Helbredende drikker kjennetegnes ved at de bruser.

Brusingen fremstilles enten ved hjelp av kullsyremaskin eller bruspulver.

Helbredende drikker av denne typen fungerer ved at skadede personer får en enormt rask regenerasjon av skade, og får igjen et tapt helsepoeng i timen.

GIFT

Ordinær gift kjennetegnes ved smaken av vanilje.

Smaken fremstilles med vaniljeessens.

Ordinær gift gir sterke smerter og én skade per kvarter, frem til det stoppes av motgift.

SØVN

Søvdrikk kjennetegnes av smaken av rom.

Smaken fremstilles med romessens.

Søvn fungerer slik at man blir slått ut, som om man fikk et svimeslag, og forblir slått ut i et minutt eller én scene.

SINNE

Sinnedrikke kjennetegnes av smaken av chili

Smaken fremstilles ved bruk av chilisaus, som for eksempel tabasco.

Sinnedrikk skaper en aggressivitet og fiendtlighet hos den påvirkede.

MOTGIFT

Motgift kjennetegnes av smaken av bringebær og en lett rød farge.

Smaken fremstilles ved bruk av bringebærsaft.

Motgift stopper effekten av ordinær gift.



Sjel

Sjel er et viktig element i Laurina Amar. Mens verden er bygget av de fire elementene, er sjel selve byggesteinen som setter det hele ut i liv. Personlighet, magi og følelser springer alt ut fra sjelen. Det vil være mange forskjellige teorier om sjelen og dens oppbygning, betydning og mekanikker, dette kan man lese mer om i verdenskompendiet.

Spillteknisk er sjel en viktig del av rollens liv og død. Sjelen er skillett mellom liv og død. I tillegg er sjelen grunnlaget for all magi, både å benytte og å være mål for.

I praksis betyr dette:

- For å bruke magi eller bli brukt er man nødt til å ha en sjel, eller kunne bruke andres sjel.
- For å kunne brukes magi på er man nødt til å ha en sjel
- For å leve (eller i det minste anses som levende) er man nødt til å ha en sjel
- Når sjelen har forlatt kroppen kan man ikke gjenopplives

SJELEPOENG

Sjelepoeng er en mekanikk for å avgjøre og holde styr på rollens sjel. Disse poengene har liten innvirkning på spill, bortsett fra at de fungerer som en oversikt for spiller og arrangør i spørsmål om liv, død, demoner og magi. Sjelepoengene fungerer etter følgende system:

0: Rollen har ingen sjel. Rollen er da å anse som en udød, og kan ikke være mål for magi, bruke magi eller gjenopplives, om ikke annet er oppgitt spesifikt i rollen.

1 – 100: Rollen har sjel. Rollen er da å anse som levende, kan være mål for magi, kan bruke magi (dersom rollen vet hvordan) og kan gjenopplives.

Tallene fra én til hundre gir en indikasjon på rollens synd. Synd er subjektivt, og knyttet opp mot rollens livssyn. For de fleste er synd de handlinger som gir rollen en følelse av dårlig samvittighet. Synd påvirker sjelen «fysisk», og etterlater et arr i sjelen.

Det er en sjels arring som avgjør hvorvidt sjelen vil bli vasket ren og gjenfødt, eller om den vil sendes i riften og tilintetgjøres. Mer om dette kan leses i verdenskompendiet.

Spillteknisk er synd noe som påvirker enkelte rollers plott. For noen roller vil det å være syndig eller syndfri være et mål i seg selv. Synd er også med på å avgjøre om rollen er i stand til å bli besatt av, inngå avtaler med eller kommunisere med demoner og guder.

For andre enn spesielt interesserte roller vil synd ligge omkring 50, og ikke ha noen direkte innvirkning på spillet.