

# Voskanas: Historie og regler

## Forhistorie:

De to stammefolk, Clento og Menwi, har en lang historie om splid. De har altid været bosat på hver deres ø (Menwi på Fylnir og Clento på Almius) og har derfor udviklet sig meget forskelligt. Begge stammer fik ideen om sejlads på nogenlunde samme tid, fordi de begge ønskede at overtage den lille ø Esaari, som ligger mellem de to øer. Grundet deres forskelligheder har de to folk altid været fremmedgjorte overfor hinanden, men da en helt tredje kultur pludselig dukkede op for at invadere den lille øgruppe, lærte de to stammer at arbejde sammen for at forsvare deres hjem. Et delt hjem er bedre end intet hjem. Da de havde skubbet fjenden af deres kyster, besluttede de sig for at dele Esaari og lave et fællesråd, så de kunne beskytte sig mod udefrakommende fjender... Men nu truer en ældgammel fjende øgruppen, da en gammel portal til stjernerne åbner sig igen...

## Ø-Gruppen Voskana

### Esaari Æra

Esaaris Æra startede præcis da mennesket nåede Øen mellem Øerne. Både fra Fylnir og Almius ankom en række primitive både, som havde til hensigt at udforske og erobre øen i deres horisont. Da de to kulturer mødtes, kom de omgående i kamp – dels på grund af den manglende forståelse af hinandens forskelle – og dels fordi begge grupper ønskede at overtage den lille ø. Det lykkedes ingen af dem indtage øen eller at få fodfæste på den, og som årene gik, mødtes de to stammer med jævne mellemrum i farvandet omkring eller på øens strande. Ofte kom det til åben kamp med dødelig udgang – andre gange blev det blot til råb og raslen med våben. Ingen af dem turde nærme sig hinanden. Sådan gik der flere hundrede år.

Men så en skønne dag dukkede en nye fjende op i horisonten. Fjenden var fra et helt andet kontinent og havde sejlet over havene i skibe, som var højteknologiske sammenlignet med dem, som Menwi- og Clento stammerne hidtil havde set.

Den nye udefrakommende fjende var så stærk, at de to stammer ikke kunne forsvare sig eller holde stand mod den alene – da slet ikke, når de samtidig skulle holde øje med hinanden.

Efter et stort og veltilrettelagt angreb fra den nye fjende, fandt de to stammer sig på Øen mellem Øerne – ryg mod ryg omgivet af fjender og af fjendens flåde. I dette øjeblik besluttede de to stammer, at slå sig sammen for at beskytte deres hjem, frem for at bekæmpe hinanden. Det lykkedes dem ved fælles hjælp, at få fjenden sendt på flugt – og den blev herefter omtalt som "Vanion". Vanion var et fælles ord for "Fjenden udefra". Siden den dag indgik Clento og Menwi i et fællesskab og svor en ed om for evigt at beskytte hinanden mod Vanion.

Øen mellem Øerne fik navnet Esaari, som blev ordet for en Øen mellem Øerne. Esaari blev hovedkvarteret for fællesskabet. Som årene gik begyndte de to stammers forskellige sprog at blande sig, og det udviklede sig herefter til et blandingsprog kaldet "Essan". Essan blev hovedsproget på Voskana.

### **Esaari: Øen mellem Almius og Fylnir**

På øen Esaari blev hovedstaden for Voskanas fællesskab grundlagt. Byen er den største handelsby i øgruppen, og den fik navnet Siumir, hvilket er sammentrækning af de to ord for 'by' fra henholdsvis Menwi og Clento. Siumir er en ydmyg by og ikke mange har lyst til at bosætte sig på Esaari, som virker en smule afskåret fra de større øer. På øen udvinder man forskellige metaller og dyrker de specielle planter, som kun vokser her. Typisk dyrker man Yrra. En lille mangefarvet blomst, der mest af alt minder om en bregne. Den vokser tæt og kan bruges som grundsubstans i mange medicinske og alkymiske arbejder.

En gang om året valfarter folk fra både Almius og Fylnir til Esaari, hvor årsdagen for Voskanas sejr over Vanion fejres med en gigantisk fest. Ved samme lejlighed vælges den person, som skal lede Voskana indtil næste fest. Lederens køn og afstamning er ligegyldig, så længe denne er fra Øgruppen og har folkets stemmer.

### **Race:**

#### **Clentos Ø Almius (Britisk middelalder 1400-1500 tallet)**

På Almius taler man i dag primært blandings sproget Essan, men typisk har man ordsprog og andet på deres gamle sprog: Clenti.

Folket bor typisk i storbyer omgivet af marker. Over øen er der spredte kirker, forte og borge og langs kysten er der etableret flere havne.

De vigtigste handelsvarer er korn, metaller og våben. Særligt jern og sten er meget populære varer.

Kulturen er bygget op omkring religion og kirker. Clento-folket er et folk med høje standarder. Adelen er beundret og respekteret. Både høj som lav bestræber clentoer sig på at gå nobelt klædt – især i kirken. Her kunne selv ikke almuens drømme om at møde op i laser og pjalter. Det bedre borgerskab, stræber efter adelens dyder og dyrker lige som dem det finkulturelle; poesi, litteratur, filosofi og i særdeleshed religion. Clentoerne kan opfattes som fisefornemme og de er meget blufærdige og arbejder hårdt på at opretholde et godt og ærbart ry blandt andre.

Krigsførelsen hos clentoerne foregår med pladerustninger, spyd enheder, skytter og kavaleri. Gemmer sig i formationer med spyd mens kavaleriet flankerer fjenden.

#### **Vyfone:**

Er Gud for visdom. og tale,

Man opsøger Vyfone gennem bønner. alle der tilbeder Vyfone er dog som reglen lærte præste og læger, dog ikke sagt alle andre ikke kan tilbede hende. en bonde kan jo evt tilbede for visdom i handel, eller visdom i og vinden den bedst ko.

en bøn til Vyfone kan lyde som sådan:

Vyphones ord er visdom, du snakker Vyphones ord, Vyfone snakker gennem din mund.

### **Zyrbum:**

Er Gudinde for Mod. Styrke. Fest.

Bøn: Zyrbum giv mig styrke, Zyrbum er med dig i dag, du har brug for Zyrbum.

Zyrbum er i mjøden, man kan drikke sig til Zyrbum, han har Zyrbums mod.

### **Menwi's Ø Fylnir (Viking Inspireret)**

På Fylnir taler man primært blandings sproget Essan, men typisk har man ordsprog og andet på deres gamle sprog: Menwo.

En stor del af menwierne bor i store fælleshuse, hvor man passer på hinanden og hjælper med de daglige fælles gøremål. Menwierne er glade mennesker, som elsker at samles til fællesspisning med mad og drikke, hvorefter de tester hinandens styrker og kampteknikker i venskabelige slåskampe og styrkeprøver. Menwierne ejer ikke blufærdighed og klør det, så så klør det. Skal man af med luft, så skal man af med luft den ene eller anden vej. De har et naturligt forhold til deres kroppe og dennes funktioner.

Menwierne har altid en fornemmelse af, hvem der er stærk, hvem der er hurtig og hvem der er god til at lede og fordele opgaver. De har en naturlig forståelse for hinandens styrker og personligheder og i de små samfund er der stærke bånd mellem beboerne.

Menwierne maler sig før et slag. Det er et ritual de skal gennemgå både for at vise, at kampen er dødelig alvor og for selv at finde den rigtige kampgejst.

Forskellige malede symboler på ansigt og krop sender forskellige budskaber og menwierne tillægger dette stor betydning.

Rustninger er typisk ringbrynjer, læder, kofter, noget som er let at bevæge sig i, men som stadig yder en vis beskyttelse.

Menwiernes religion er baseret på naturens kræfter og de ånder, som er tilknyttet jord, vand, ild, luft, sol, måne, planter og dyr. Menwiernes religiøse ritualer handler primært om ofringer til guderne, når de beder om regn, frugtbare afgrøder eller styrke i kamp. For menwierne er guderne naturen, og det er her de henter styrke, når de skal i krig.

## **Npc Race:**

### **Vanions Væsner:**

**Det Kollektive navn for væsnerne på den anden side af portalen uanset udseende og tydelige racetræk**

### **Planter**

Der vil være forskellige planter i spillet, som vil kunne anvendes til gift. Som alkymist får du udleveret et papir, med hvad planter kan bruges til

### **Metaller**

**Jern:** Kommer fra Almius, et tungt men meget nyttigt metal til våben, rustninger, redskaber og byggematerialer.

**Tain:** Kommer fra Fylnir og et lidt lettere metal end jern. Det bruges primært ringbrynjer og våben – og kun i mindre grad til byggemateriale.

**Utel:** Et meget stærkt metal, som kun findes på Esaari. Det er sjældnere end de andre metaller og forbeholdt højtstående militante personer på Esaari.

### **Nævekamp:**

Alle skader 1 hp. du skal markere med din hånd på modstanden, og du kan max skad personen ned til 1 hp. og virker ikke på folk med trukket våben

## Regler:

### Rustning:

Rp kan genskabes hos smed for jerne rustning. læder går du til bonden

**Let rustning: 1 - læder osv.**

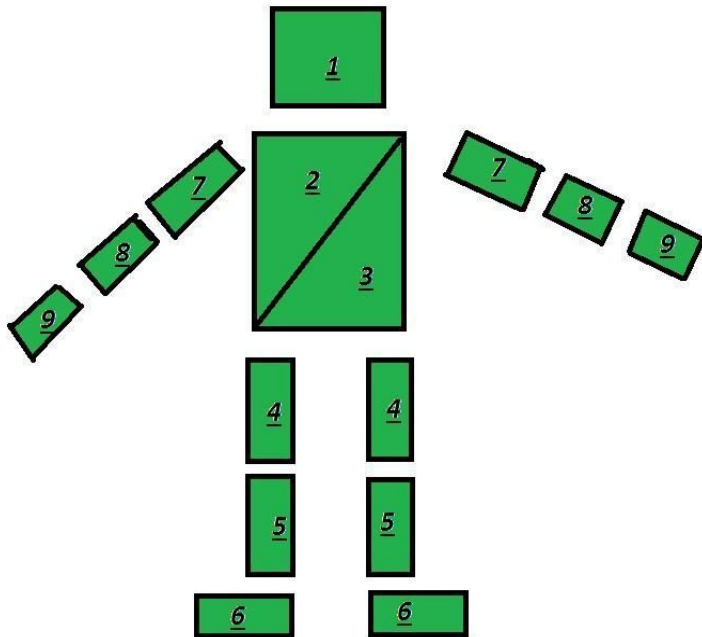
**Medium rustning: 2 - brynje osv**

**Tung rustning: 3 - plade, evt. skæl.**

vi giver rustnings point for disse 9 punkter. Se grøn figur,

Rustninger stacker, oven på hinanden. Med andre ord kan det godt betale sig at have flere lag af rustning på; Let->medium->Tung.

Det vil sætte maks rustning til **54** extra.



### Skade:

Kastevåben	1 Skade	kerneløse våben
Et Håndsvåben	1 Skade	
To Håndsvåben	2 Skade	
Spyd	2 Skade	
Bue og pil	3 Skade	pile skal affyres fra bue for at give skade
Krudtvåben	3 skade	du skal have øjenkontakt med den, du vil skyde for at kunne skyde. Klikker den, tæller den ikke og skal lades om

### **Krudtvåben:**

Personen du skyder efter må ikke være i tvivl om, det er ham du skyder efter, prøv at få øjenkontakt, råb evt. personens navn. Krudtvåben har den effekt, at de rammer, hvis det siger bang. Derfor kan du heller ikke stå længere væk end 10 meter for pistoler 15 meter for rifler.

Siger dit våben ikke bang, fjernes knaldhætten/hundeproppen, og du skal nu genlade dit våben.

### **Våben kan ødelægges:**

dette markeres med et sort bånd om våbnet, det er kun npc'er der kan ødelægge våben. på denne måde, kun en smed kan nu hjælpe dig.

## **Sikkerhedsregler:**

Alle Skjolde, våben og rustninger skal godkendes af GM-gruppen

### **Skjolde:**

Skjolde er tilladt i alle størrelser og udformninger, så længe kanten er pakket ind i vandslange, liggeunderlag eller rørisolering. Uden på denne indpakning skal der monteres gaffa, stof, latex eller flere af disse

### **Våben:**

Våben må ikke stikkes med, medmindre de er specifikt godkendte til dette formål af GM-gruppen. Spyd må kun anvendes til at stikke med, hvis de har en stiksikring. Buer må ikke trække over 35 pund. Har du krudtvåben med, er det dit eget ansvar at have krudt med til dem. Vi godkender kun hundepropper og knaldhætter

### **Rustning:**

Rustninger må ikke have skarpe kanter. Eventuelle kander skal bukkes rundt eller der skal lægges læder på kanten. Ingen jern eller træ pigge på nogen rustninger.

### **Her må du ikke ramme:**

Man må ikke ramme i hovedet, over fingrene eller i skridtet.

## **In-game Regler**

### **Skades Bonusser:**

Du kan ikke opnå ekstra skade – medmindre dette er blevet tildelt dig gennem din BG.

### **Tyveri: Husk Du må kun stjæle in-game ting**

Tyveri: Kan du, så kan du. Men du kan også købe evner, der vil hjælpe dig med dette.

### **Alkohol:**

Druk tager ikke hp. Til gengæld ser vi gerne, du/I spiller på I bliver fulde fx efter 6-8 glas.

### **Rygning:**

Al "moderne" rygning foregår væk fra spillet. Kun piber og hjemmerullede cigaretter uden filter er tilladt. E-cigaretter holdes ligeledes væk fra spillet.

### **Åbningstider GM bunker:**

GM-bunkeren åben for spørgsmål m.m. fra kl. 8-22. Uden for dette tidsrum kan GM-erne også kontaktes, men kun, hvis det er vigtigt.

### **Healing:**

Læger er spillernes eneste mulighed for at få det bedre efter en kamp.

Healing hedder normalt; 1hp, pr. 10min. du kan gå fra 0 til 1 hp på 10 min, men ikke nå højere op hvis du vil højere op end et hp. skal du bruge hjælp fra en Med evnen Improviserende læge. Lægestuderende eller Læge de giver dig 2hp, pr. 5min.

En Improviserende læge kan hjælpe 4 mennesker ad gangen, hvis de holder sig i nærheden. Det er muligt for en læge at oprette et lille sygehus.

### **HP:**

Alle har 2hp fra starten.

### **XP:**

Alle starter med 5xp. Skriver du en hamrende god BG, kan GM-gruppen vælge at tildele dig ekstra XP.

Xp kan ikke tjenes igennem spillet. Du har hvad du har.

### **Karakter Drab:**

Bliver bestemt af GM'erne.

### **Skade:**

Når du bliver ramt et "lovligt" sted, så tager du den mængde skade modstanderens våben giver, også selvom du "kun" bliver ramt på foden. husk når du ned på 1 hp må man ikke løbe, man spiller hård såret. du må heller ikke deltage i nævekamp

## Evner:

**Præst & Shaman** Kan tages vis bg-godkendes til dette. der vil kun være mulighed for en af hver

**Morale boost:** 2 hp gælder kun for Clento hvis det er præsten. og ved Menwi hvis det er shaman, og kun hvis denne er med på slagmarken. Får du dette boost og er på 1 hp inden, du modtager hp booste må du stadig ikke løbe.

**Rusk & råb:** Må få en person til at rejse sig med 1 hp

**Intet håb:** Dør præsten/sharman på slagmarken mister alle deres morale boost. det vil sige rent praktisk, mister du din normale hp først. så har du 4 hp mister 1 i kamp har du 3 hp så dør præsten så du ned på 1 hp, har du mistet 2 hp og præsten dør mister du yderligere 2 hp

**Charme:** må få en person til at tale sandt angående et spørgsmål

### **Smed: 2 xp pr**

**Niveau 1:** Kan lave et våben, en rustnings del eller et skjold. til pris af en metal bar. Kan arbejde med jern.

**Niveau 2:** Kan lave to våben, to rustnings del eller to skjold. til pris af en metal bar. Kan arbejde med jern.

**Niveau 3:** Kan lave fire våben, fire rustnings del eller fire skjold. til pris af en metal bar. Kan arbejde med jern.

### **Ekstra Hp: 1 xp pr hp**

### **Læge: 2 xp pr**

**Niveau 1: Improviserende læge:** Kan have 2 patienter 2 hp per 10 min

**Niveau 2: Lægestuderende:** Kan have 3 patienter 2 hp per 5 min

**Niveau 3: Læge:** Kan have 6 patienter. 3 hp per 5 min

### **Healing:**

Læger er spillernes eneste mulighed for at få det bedre efter en kamp.

Healing hedder normalt; 1hp, pr. 10min. du kan gå fra 0 til 1 hp på 10 min, men ikke nå højere op hvis du vil højere op end et hp. skal du bruge hjælp fra en Med evnen

Improviserende læge. Lægestuderende eller Læge de giver dig x hp, pr.x antal minutter.

En Improviserende læge kan hjælpe 4 mennesker ad gangen, hvis de holder sig i nærheden. Det er muligt for en læge at oprette et lille sygehus.



### **Tyveri: 2 xp pr**

**Niveau 1: Tyve lærling:** Du skal holde din hånd på dit offres pung. i 20 sek og vil få udleveret 5 guld hvis han kun har 5 stykker, vil du få 2 da dit offer skal have 3 stykke guld tilbage.

**Niveau 2: Tyv:** Du skal holde din hånd på dit offres pung. i 10 sek og vil få udleveret 5 guld hvis han kun har 5 stykker, vil du få 3 da dit offer skal have 2 stykke guld tilbage.

**Niveau 3: Tyv Mester:** Du skal holde din hånd på dit offres pung. i 10 sek og vil få udleveret Alle hans penge

### **Charme / Intimidering(Tortur): 5xp**

*Med dine utroligt gode tale evner, charme, eller intimiderende personlighed kan du overtale en person til at fortælle dig 'sandheden' omkring et udvalgt emne. Man kan kun bruge denne to gang pr. person om dagen.*

### **Snige mord: 5xp**

Du kan stabbe en i ryggen. og personen mister alle sine hp, kan ikke bruges i kamp hvis personen du vil dræbe har trukket våben.

### **Bonk: 1 xp**

Du kan bonke folk med en godkendt bonk kølle. man er bevidstløs i 3 min, eller til man bliver vækket eller tager skade.

### **Modstå Charme / Intimidering(tortur): 5xp**

Du kan undgå og svar rigtig på et spørgsmål.

### **Rustnings brug: 2 xp pr**

**Alle kan bruge let rustning**

**Niveau 1:** Medium rustning: 2 - brynje osv

**Niveau 2:** Tung rustning: 3 - plade, evt. skæl.

### **Fælde: 1 xp pr**

***(En fælde laves med en papirer seddel. udleveret af GM-gruppe) disse ting kan købes af en alkymist***

#### **Niveau 1: Fælde Gift:**

Denne fælde er forsynet med en gift. Du bliver dårlige føler du skal kaste op, og du har ikke energien til og løbe. Og du skal søge hjælp hos en læge,

#### **Niveau 2: Stun fælde:**

Du bliver låst fast i 30 sek. lammelse dråber

#### **Niveau 3: Skades fælde:**

Denne fælde skader. Du mærker en smerte og du bløder fra dit ben, du modtager Nattens skade. Du modtager skade over tid. Dvs 2 hp skade pr min, en læge kan dog hjælpe dig

**Minedrift: 2 xp**

**Krav: Hakke**

**du skal bruge 2 malm til en bar. baren laves af smeden**

**Niveau 1:** Du kan mine Metal. fra en mineskakt tager 10 min pr malm

**Niveau 2:** Du kan mine Metal. fra en mineskakt tager 5 min pr malm

**Niveau 3:** Du kan mine Metal. fra en mineskakt tager 5 min for to malm

**Skjold bryder: 5 xp**

**Kan kun bruges med økse**

Efter 10 slag siger du skjold bryder. og skjoldet er nu knust, efter skjoldet er i stykker tæller dette nu som en del af armen. husk og tæl højt

**Alkymist: 5 xp**

**Smerte Dråber:** Tid 30 sek

I 30 sek skal du skrike i smerte. som om en tager en glød rød nål op under din negl,

**Søvn Dråber:**

Indtager man denne gift falder man øjeblikket i søvn og sover i 10 min. Kun læger kan helbrede denne gift. **Virker kun gennem indtagelse gennem munden**

**Nattens Skade:**

Får man gifte i sig, modtager man skadet over tid. Dvs. 2 skade pr. min. der går, før man får lægehjælp

**Sandheds Dråber:**

Du skal tale sandt om et spørgsmål.

**Lammelse Dråber:** 30 sek

Du bliver låst fast i 30 sekunder. Og må ikke bevæge dig på nogen måde,

**Bonde: 3 xp**

en bonde kan have 2 marker med korn. dette korn bruger han på og fodre dyr max 2 dyr, dyrene kan bruges til og lave læder 2 dyr=2 læder. til reparation af læder rustning og læder håndtage til våben,

**Bygger:** 1xp per niveau

niveau 1. du kan lave palisade væge. til og beskytte marker eller små lejre, man skal bruge 4 træ pr meter

niveau 2. Du kan lave sten mur. til og beskytte marker og lejre men skal bruge 4 kampesten pr meter

**Ekstra rigdom:**

(du kan vælge en af dem. og betale den pris for den)

niveau 1. du får 2 guld stykker om dagen xp 1

niveau 2. du får 4 guld stykker om dagen xp 2

niveau 3. du får 8 guld stykker om dagen xp 3

**Arvestykke:**

Arvestykke værdi ukendt. medbring selv arvestykket og gm-gruppen vurderer pris, og evt lille effekt pris i xp. 1-4 du vælger "Man kan evt komme med forslag til en lille effekt"