



Roller

Description

Om roller

Velkommen til komendiet om roller i Arcanaum-verdenen.

Arcanum er skapt av AnsuR - Experience Design, og kan ikke brukes uten eksplisitt tillatelse.

Dette kompendiet er laget som en hjelp til alle som skal lage sin egen rolle i Arcanum-verdenen, eller ønsker hjelp til å forstå hvordan rollen skal leses.

På Arcanum-laiver vil du motta en forhåndsskrevet rolle som inneholder bakgrunnen og personligheten til personen du vil spille på laiven. Dette er alt du trenger for å delta, men hvis du vil kan du også endre og utvide karakteren etter eget ønske eller skrive din egen fra bunnen av. Alle endringer må godtas av arrangørene men så lenge du holder deg innenfor historien har du massevis av muligheter. Å utvikle en interessant karakter som fungerer bra i et spill som dette kan være utfordrende, men disse retningslinjene vil hjelpe deg i prosessen.

-
- **Om ferdigskrevne roller**
 - Barneroller (10-16 år)
 - Voksenroller (16+)
 - **Om å skrive din egen rolle**
 - **Rolleskriving**
 - Vær oppmerksom på settingen
 - La det være plass til konflikter og vekst
 - Skurker trenger venner også
 - Samarbeid
 - **Om funksjoner og vesener**
 - Funksjoner
 - Vesener

Om ferdigskrevne roller

Dersom du får en ferdigskrevet rolle fra AnsuR, følger de et fast skjema. Her følger en forklaring av hvordan skjemaet skal leses

Barneroller (10-16 år)

Navn (du vil få etternavn og en forbokstav. Fornavn velger du selv ut fra forbokstaven).

Vesen: Mennesker, varulv, vampyr etc.

Klasse: Hvilken klasse du tilhører, dersom du er påmeldt en magiskole laiv.

Hus: Dersom du har tilhørighet til et hus.

Klubb: Dersom du har tilhørighet til en klubb

Magikultur: Hvilket samfunn og kultur du kommer fra.

1. **Beskrivelse:** Dette er karakterens personlige historie, og forteller hvor karakterene kommer fra og hvordan den endte opp der den er i dag.
2. **Lys og mørk:** Alle karakterer har positive og negative sider. Konflikten mellom disse sidene er et godt utgangspunkt for en interessant indre konflikt, og gir karakteren muligheten til å ta viktige valg.
3. **Spørsmål:** Dette er spørsmål som kan få deg til å tenke litt mer over karakteren, og utvikle rollen utover det som allerede står i skjemaet.r.
4. **Ting å gjøre:** Forslag for ting du kan gjøre under rollespillet. Ønsker du å skape trøbbel, løse et mysterium eller overvinne ein fiende i duell? Dersom du ikke vet helt hva du vil gir vi deg noen forslag.
5. **Ideer for relasjoner:** Eksempler på interessante relasjoner karakteren din kan ha. Du kan se etter slike relasjoner på forhånd gjennom laivens facebook gruppe eller under workshopen på stedet.

Voksenroller (16+)

Navn (du vil få etternavn og en forbokstav. Fornavn velger du selv ut fra forbokstaven).

Vesen: Mennesker, varulv, vampyr etc.

Funksjon: Er du lærer, vokter, gartner, noe helt annet...

Klubb: Dersom du har tilhørighet til en klubb

Magikultur: Hvilket samfunn og kultur du kommer fra.

1. **Beskrivelse:** Dette er karakterens personlige historie, og forteller hvor karakterene kommer fra og hvordan den endte opp der den er i dag.
2. **Lys og mørk:** Alle karakterer har positive og negative sider. Konflikten mellom disse sidene er et godt utgangspunkt for en interessant indre konflikt, og gir karakteren muligheten til å ta viktige valg.
3. **Spørsmål:** Dette er spørsmål som kan få deg til å tenke litt mer over karakteren, og utvikle rollen utover det som allerede står i skjemaet.r.

4. **Ting å gjøre:** Forslag for ting du kan gjøre under rollespillet. Ønsker du å skape trøbbel, løse et mysterium eller overvinne ein fiende i duell? Dersom du ikke vet helt hva du vil gir vi deg noen forslag.
 5. **Ideer for relasjoner:** Eksempler på interessante relasjoner karakteren din kan ha. Du kan se etter slike relasjoner på forhånd gjennom laivens facebook gruppe eller under workshopen på stedet.
-

Om å skrive din egen rolle

Dersom du ønsker å skrive din egen rolle legger vi til rette for det. I utgangspunktet er det stor frihet, men vi vil likevel at du sender rollen din til oss for godkjenning. En god tommelfingerregel er at det er alltid mest spennende om du ikke er perfekt fra starten av men har ting du vil lære, finne ut, oppnå etc. Karakteren din har gjerne en målsetning med å være på stedet.

Dersom du er barn (10-16) vil vi plassere deg i en klasse og et hus, men du kan gjerne komme med ønsker.

Dersom du er voksen (16+) kommer vi til å ta kontakt for å finne ut hva som passer best for deg!

Du kan gjerne ta utgangspunkt i vårt skjema når du lager rollen din, men som et minimum må du ha et navn, vesen og en liten beskrivelse.

Rolleskriving

På Arcanum-laiver vil du motta en forhåndsskrevet rolle som inneholder bakgrunnen og personligheten til personen du vil spille på laiven. Dette er alt du trenger for å delta, men hvis du vil kan du også endre og utvide karakteren etter eget ønske eller skrive din egen fra bunnen av. Alle endringer må godtas av arrangørene men så lenge du holder deg innenfor historien har du massevis av muligheter. Å utvikle en interessant karakter som fungerer bra i et spill som dette kan være utfordrende, men disse retningslinjene vil hjelpe deg i prosessen.

Vær oppmerksom på settingen

Alle spill har sin egen visjon og temaer, og å finne ut hvor karakteren din passer inn i disse temaene er et godt utgangspunkt. Hvis for eksempel laiven legger stor vekt på magiske blodlinjer og hierarkier, kan du tenke på hvor karakteren din står. Er de arrogante fra en lang, prestisjetung familie, en frittalende aktivist eller en blandet karakter mellom begge verdener? Noen ganger er de beste ideene ganske enkle - hvis konseptet ditt er for spesielt kan du ha problemer med å ikke bare formidle visjonen din til andre, men også få dem til å engasjere seg i den. Å tilpasse karakteren din til den overordnede visjonen sikrer at du alle spiller det samme spillet.

Husk også din plass i skolehierarkiet - selv om Junior-karakteren din er en eksepsjonell duellist, vil de sannsynligvis fortsatt tape for enhver Intermedio eller Senior. Ansatte er selvfølgelig bedre enn studentene i både dyktighet og autoritet. Bruk dette hierarkiet til din fordel, og finn yngre studenter du kan veilede, eldre studenter du kan beundre og professorer du spesielt vil lære av.

La det være plass til konflikter og vekst

Ingen er perfekte, heller ikke rollen din! Tenk på hva de er gode på, men også hva de er dårlige til. Hva vil de oppnå, hva slags utfordringer vil de løse? Presser foreldrene deres dem til å overta familiebedriften, men drømmen deres er å bli en sport-stjerne? Er de en reddhare som prøver å kvitte seg med frykten, slik at de kan bli en Vokter?

Når du lager karakterens bakgrunn, er det fristende å legge til litt for mye. Du trenger ikke å være en mystisk foreldreløs, adoptert av en rik og mektig familie som også er en duellmester, toppstudent og i all hemmelighet en varulv. Det som får de mest minneverdige karakterene til å skille seg ut i enhver historie, er deres rike personligheter og menneskelige feil, ikke deres overnaturlige egenskaper. De er interessante på grunn av sin lidenskap for de tingene de bryr seg om, kampene de må møte og deres relaterte svakheter. Hva er historien du vil fortelle med denne karakteren?

Skurker trenger venner også

Vi vet at laiven ikke alltid bare handler om vennskap og plikter. Verdenen kan også ha sine mobbere, rike elitister og arrogante drittsekker. Noen ganger kan det være veldig gøy å spille slike karakterer, men det kommer også med utfordringer. Skurker eksisterer fremdeles innenfor rammen til laiven, med sine egne kamper, mål og svakheter. En skurk med en kompleks personlighet, kanskje til og med sympatiske kvaliteter, er mye morsommere å leke og samhandle med enn noen som bare vil se verden brenne. Samtykke er også ekstremt viktig med alt negativt spill: ikke oppfør deg dårlig mot noen du ikke er sikker på sdynes det er greit!

Å spille en karakter som ikke kan likes risikerer også å bli stående alene, hvis du ikke planlegger det på forhånd. Sørg for at du fremdeles har venner eller allierte du kan stole på, siden det å være møtt med konstant forakt kan være veldig slitsomt å spille i det lange løp. Det samme gjelder stille eller asosiale karakterer: det er ikke gøy å gruble helt alene, så sørg for at du har venner som vil trekke deg med på eventyr. Uansett om du spiller en hovedperson, en antagonist eller noen på det grå moralske spekter må du sørge for at karakteren din ikke er alene om deres sak, historie eller interne kamp.

Samarbeid

Du forteller ikke karakterens historie alene, og andres karakterer kan være til stor inspirasjon. Når andre spillere begynner å introdusere sine karakterkonsepter, se etter mulige relasjoner: kanskje noen trenger et søsken, en rival eller en kjærlighetsinteresse? Tenk på hva slags forhold du søker, og hva kan du tilby andre: Skylder du noen en tjeneste? Kjenner noen hemmeligheten din? Vil du ha en hemmelig forelskelse eller en brennende rivalisering? Prioriter karakterer fra samme klasse, hus, kultur eller klubb som ditt, da det er de

menneskene du naturlig nok vil tilbringe tid med. Laiven er stor, og det kan være vanskelig å støte på noen ved en tilfeldighet. Uansett hva du leter etter, ikke vær redd for å ta kontakt med andre - vi er alle her for å lage historier sammen.

Om funksjoner og vesener

Det er mange forskjellige funksjoner en rolle kan ha og vesener de kan være, og mange er ganske selvforklarende, men noen krever en grundigere presentasjon. Dersom du vil spille noe på denne listen må du ha godkjennelse fra arrangør!

Funksjoner

- Rektor - leder en av de magiske skolene i Arcanum-verdenen, f.eks Nidaros Trollkraftskole.
- Professor - underviser i et eller flere fag ved en av de magiske skolene i Arcanum-verdenen, f.eks Nidaros Trollkraftskole.
- Vokter - Arcanum-verdenens politi. De er skremmende, brutale og ikke til å spøke med.

Vesener

- **Trollbinder** - Standard menneske med magiske krefter. Du trenger ikke tillatelse for å spille dette.
- **Mundan** - Menneske uten magiske krefter.
- **Varulver** - Lykantropi er en fryktelig sykdom for mange og en livsstil for noen få utstøtte. Den spres gjennom bitt og spytt fra en varulv. Det er historier om mennesker som er født som varulver - selv om de fleste magiske forskere avviser dette som fantasifulle historier som varulv dynastier bruker for å legitimere seg. For de fleste trollbindere er det helt klart at lykantropi bare spres gjennom bittet. Lykantropi har potensial for å gjøre sine ofre gale ved fullmåne. Dyret tar over og kaster seg over alt det kan få klørne på. De fleste nye lykantroper er skapt på denne måten - fra de få individer som er heldige (eller uheldige) nok til å overleve bittet. Det særegne med dette er at de fleste fullmåner ikke medfører galskap, men det er lettere å endre form (noe som varulver også kan gjøre en hvilken som helst annen natt, men med større vanskeligheter). Varulver overviner maskiner, muskler og pels og klør. Deres eneste kjente svakhet er sølv - til og med å berøre sølv brenner huden. Sølvvåpen skjærer gjennom varulver som en varm kniv gjennom smør. Det er også bevis for at varulver blir frastøtt av belladonna-urt.
- **Spøkelser** - Om spøkelser virkelig kan sies å være sansende er et spørsmål, men likevel er de en fremtredende tilstedeværelse i Arcanum. Få forskere forstår nøyaktig hvordan et spøkelse blir til, men det er kjent at de fleste spøkelser er skapt på en av to måter. Enten blir de tvunget til å bli på jorden ved bruk av svært farlig og ulovlig bruk av Necromantikk (magi som påvirker døden), eller de manifesterer seg spontant i kjølvannet av en trollbinder som dør. Det er kjent at mundane spøkelser eksisterer, men de er noe mer sjeldne enn spøkelsene som kommer fra døde trollbindere. Spøkelser har en tendens til å fortsette å gjøre hva de gjorde før de døde. Derfor er det mange

spøkelsesbibliotekarer, lærere og byråkrater i den magiske verdenen.

- **Vampyrer** - Vampyrer er en merkelig gjeng. De fleste anser dem for å ha en slags tilstand - akkurat som varulver - selv om den eksakte naturen til nevnte tilstand er noe mer kontroversiell. På samme måte som lykantropi er utadvendt og høyt, er vampyrismens tilstand innadvendt og stille. Det ser ut til å fylle vampyrene med et behov for å gjemme seg og å bli oversett.

Det kan ha noe å gjøre med det massive og absurde sett med svakheter som ser ut til å ramme vampyrer. Manglende evne til å krysse rennende vann, avvik mot religiøse symboler, religiøse ritualer og trepåler, en antipati mot sølv, eksistensiell trussel fra ild og sollys. Få vampyrer viser alle disse svakhetene på en gang - det ser ut til å være ganske tilfeldig hvilke svakheter de viser, selv om det ser ut til å være en sammenheng mellom svakhetene de vil vise og svakhetene til skaperen. Selv en vampyr som er omgjort til støv, kan komme tilbake til livet i tide. Trollbinder-vampyrer mister ikke evnen til å trylle, men det "blekner" alltid noe - slik at de blir mindre kraftige enn før.

Det eneste alle vampyrer har til felles er deres behov for blod. Vampyrer er i teorien udødelige - eller alltid døde. I det minste har ingen sett en vampyr dø av naturlige årsaker, og ingen har observert en vampyr med puls eller funksjonelle tarm. Denne avhengigheten av blod og deres urovekkende natur har ført til at mange avviser dem som lite mer enn parasittiske skadedyr, selv om andre forblir mye mer fordomsfrie når det gjelder vampyrene i deres midte.

- **Fae** - Faer er ikke som oss. De kan se ut som mennesker, men de har en tendens til å være ekstremt vakre, slik at de skiller seg ut. Likevel, selv om de kan virke som oss, er de helt fremmede. De er og har alltid vært "Fair Folk". Innbyggere i drømmer, de skinnende, fae. De er skøyere, de er krigere, de er fortærere av menneskelige barn, de er elskere, de er monstre. De fortjener vår respekt, vår tilbedelse og frykt. Ta aldri imot en gave fra en fae og ikke spis mat eller drikk fra dem, ellers blir du deres håpløse tjener. Du vil gå deg vill i en drøm i ett år og en dag. Når natten er mørk, hvis du hører musikk i skogen, ikke delta i dansen, ellers vil de stjele deg bort. Ikke forveksle faer med feer. Til tross for lignende stavemåte og uttale er de helt forskjellige. Denne feilen var vanlig på 1800-tallet, og mange mennesker endte med å bli forbannet eller brent som et resultat.

Noen hekser lager pakter med faer, og ber om hemmelig kunnskap eller svar på spørsmål om liv eller kjærlighet (da det er her de pleier å spesialisere seg). Det er alltid en pris å betale for en farlig hemmelighet, og den prisen er alltid for høy.

Men hvis du ønsker å omgås dem, bør du behandle dem med all den gjestfriheten du kan mønstre. Først kan du møte dem med ofringer av brød, honning eller melk. Du må ære dem, bøye deg for dem og gi dem ytterligere gaver med mat og drikk. Syng sanger eller komponer dikt om deres nåde og skjønnhet. De er forfengelige skapninger og lett påvirket av vers. Til gjengjeld kan de gi deg svaret på tre spørsmål eller ingrediensene som brukes til kraftige kjærlighetsdrikker. Magien deres er lik vår, men ikke den samme. I hjertesaker er den utvilsomt kraftigere, men i hodet mindre.

For å få øye på en fae, se etter gylden hud og vakre øyne. Se dypt inn i øynene og se trusselen under huden. Faer er rovdyr. Du bør også huske at faer avskyr jern. En hestesko over døren din holder

dem i sjakk. En jernkjettinglengde holder dem borte fra deg. Viktigst er at våpen laget av meteorittjern er gift for en fae og vil ødelegge dem fullstendig. Det å bære meteorittjern (eller 'kaldt jern') regnes som det ultimate svik av faeer.

