

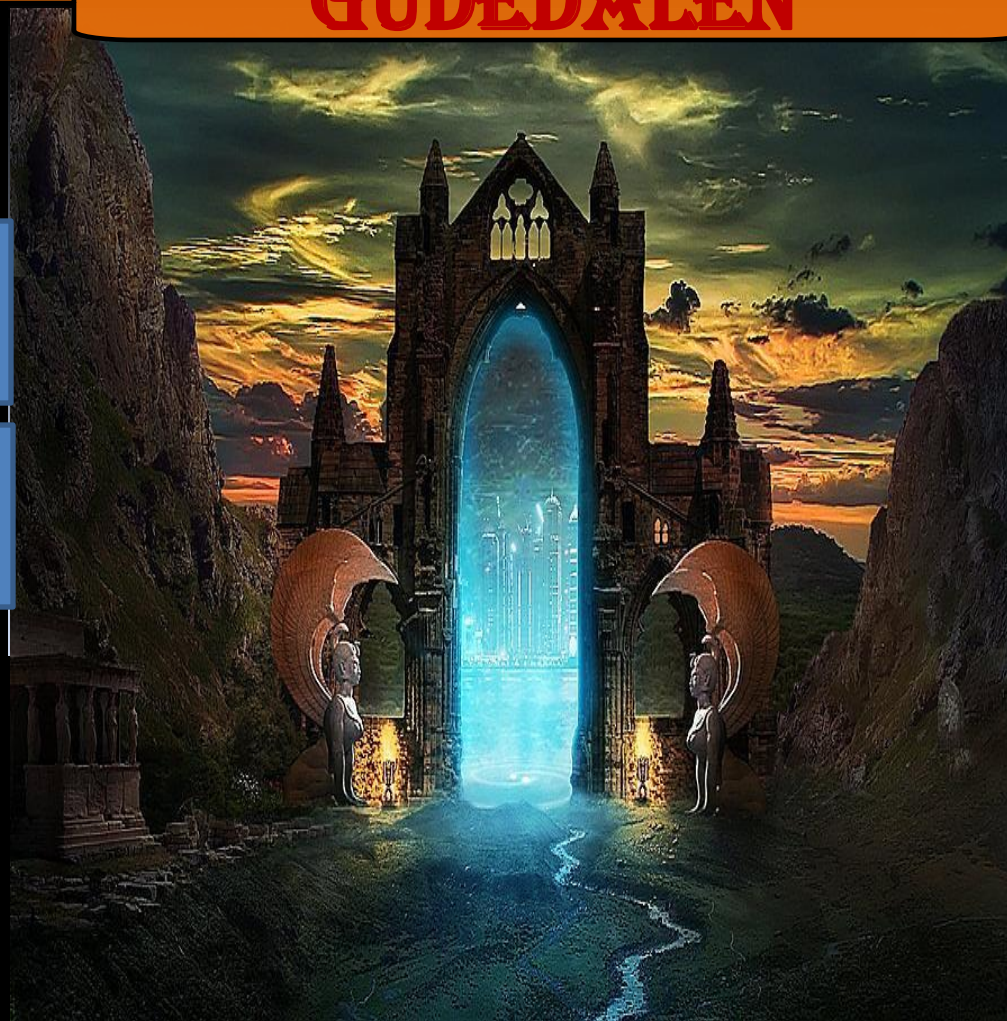
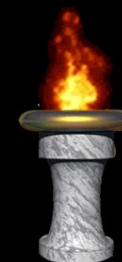
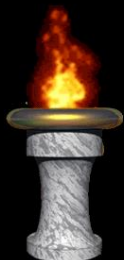
# VELKOMMEN TIL GUDEDALEN

Hvad er  
rollespil?

Spillets  
regler

Den store  
historie

Væsener i  
Gudedalen



Afslut

Bavmorda

Elverpasset

Grak Ulag

Andre steder



# BAVMORDA

Bavmorda er et stort kongerige. Kongeslægten Gyldenhjerte har ført menneskene gennem mange krige med sine stolte riddere. Bavmordas nyeste storby har fået samme navn som landet og ligger lige ved grænsen til Gudedalen, som er det næste land der kan blive en del af kongeriget. Byen Bavmorda, også kaldet Alstad, er ingen dag ens, da byen er under evig forandring - men sådan er menneskets natur også.

Racer

Ridder-  
Ordenen

Torkil  
Dragedræber

Frilands Kro  
(sange)





# Elverpasset

Elverpasset er en mur af træer, som beskytter hjemstedet for elverne. Skoven kaldes Tusindårsskoven og er der elverkongen har sit palads. Stedet er forbudt for alle på nær elverne og dyrene, hvilket gør, at det er indhyllet i stor mystik. Man siger, at Tusindårsskoven er magisk og giver elverne deres magi. Elverkongens palads kaldes blot "Slottet ved Spejlsøen", da søen ved paladset er den reneste sø i hele Aslan.

Racer

Skovens Gud

Orion den  
Vise

Frilands Kro  
(sange)





# Grak Ulag

Grak Ulag er en dyb jungle fyldt med farlige dyr. Dette er også kendt som orkernes hjemland. Stedet er kun for dem, der er stærke og gode til at overleve, da store sultne øgler, giftige planter og fugtig varme, er hvad der findes her. Orkerne er delt i flere stammer og i Grak Ulag er Grums stamme den største. Grak Ulag har næsten ingen spiselige planter og kun gode jægere får mad. Grak Ulag har også en stor vulkan som sender en mørk skygge over området. Rygter går, at en ilddæmon bor i den og holder hånden over Grak Ulag. Spørgsmålet er blot, hvad er ilddæmonens pris for at hjælpe orkerne?

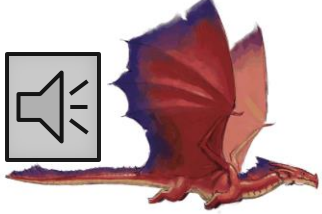
Racer

Vulkanguden  
Ares

Grum den  
Grusomme

Frilands Kro  
(sange)

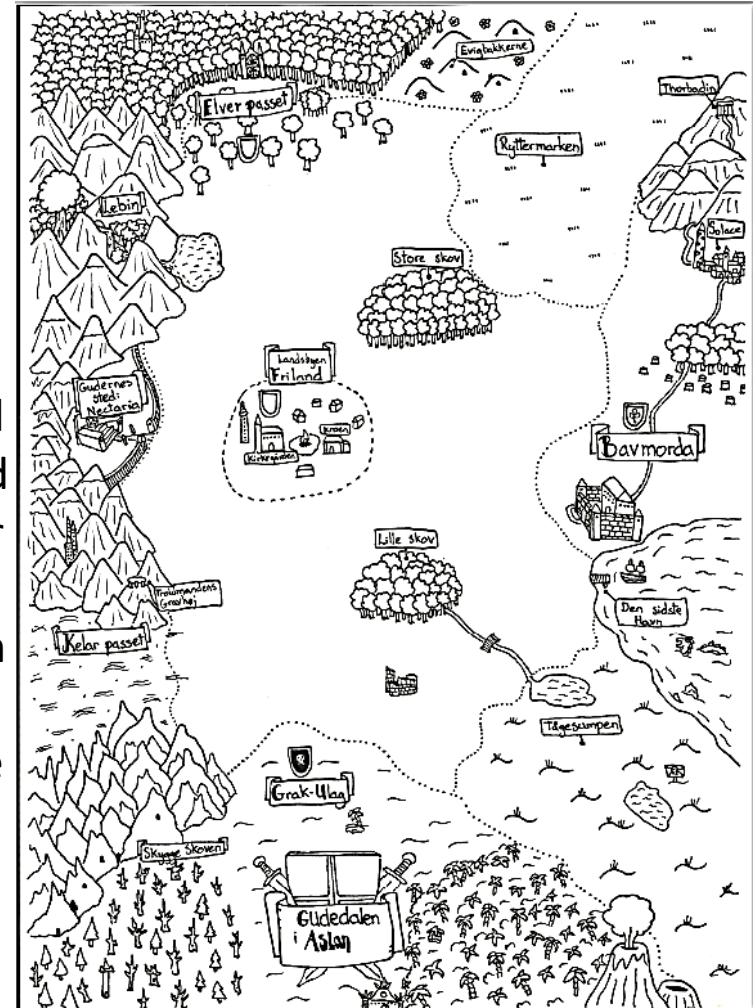




# GUDEDALEN I ASLAN

Gudedalen er blot en lille del af verdenen Aslan. Dette er dog her elvernes, orkernes og menneskenes riges mødes, hvilket let fører til problemer når racer med forskellige syn på hvad der er ondt og godt i denne verden støder på hinanden.

Gudedalen har sit navn fra den mystiske by af guld som har en trappe op til en trone på størrelse med et bjerg. Ingen ved hvem der bor der eller hvornår den blev bygget, da den har været der så længe nogen kan huske. Ingen kan dog komme ind i byen og undersøge nærmere, da den er beskyttet af en magisk mur. Derfor har man gættet på, at guderne hører til i den by når de besøger vores verden og ingen dødelige kan komme ind.



Racer

Kortet over  
Gudedalen

Væsener i  
Gudedalen





# Den Store Historie 1

År 1017

Kampen om Gudedalen

De 3 racer drives alle til Gudedalen. Nogen for at bosætte sig, nogen for at få ressourcer og nogen for at opretholde orden.

Det ryktes hurtigt, at en troldmand havde mistet en magisk sten, som skulle give utrolige evner. Både elvere, orker og mennesker gik i krig over denne sten og det endte med, at alle delene blev skaffet til troldmanden.

Troldmanden viste sig dog at være ond og anvendte magi til at vække de døde til at kæmpe imod alle de andre racer.

Heldigvis blev han besejret og stenen delt blandt racerne der sluttede fred til sidst og indgik i en alliance.

Næste Side 

Kortet over  
Gudedalen

Karakter  
Galleriet 



# Den Store Historie 2

År 1018

Kongens Fald

Årsdagen for fred mellem racerne var begyndt og Barmordas konge havde inviteret de andre racer til en fest med mad, drikke og gaver.

Dog blev kongen, Arthur Gyldenhjerte, forgiftet og beskyldningerne kastede Gudedalen ud i atter en krig.

Efter at have samlet beviser nok, og med hjælp fra en neutral troldmand, viste det sig at være Loris, kongens livvagt, som stod bag mordet. Han ville have krig, da han var lovet store stykker land og en fred mellem racerne ødelagde hans planer.

Loris havde flere tilhængere og sammen slog de Orion, Torkil og Grum tilbage. Loris erklærede sig derefter konge af Gudedalen.

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over  
Gudedalen

Karakter  
Galleriet





# Den Store Historie 3

År 1019

Død over Kong Loris

Loris er nu konge over Gudedalen og viste sig at være en dårlig konge, dette har gjort at alle vil tage kronen for ham og blive den nye konge af Gudedalen. Dog sker det utænkelige, at Loris frasiger jeg kronen og afslører et en dyster hemmelighed, hvor beviser på at Arthur, den tidligere konge, var blevet besat af en dæmon kaldet *Slaug* igennem en grøn ring og ville ødelægge alt.

Torkil kaldes væk, da en vigtig besked er ankommet. Kongens ældste søn Heimdal, som har været forsvundet i det nordlige rige Niflheim i mange år, er fundet i live!

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over  
Gudedalen

Karakter  
Galleriet







# Den Store Historie 4

År 1020

Valget/Kongen vender tilbage

Netop som Gudedalen står uden konge melder der sig en ankomst. Heimdal som er Arthurs ældste søn ankommer og siger han er den nye konge. Dette bliver endnu mere forvirrende, da Ragel Krodatter pludselig står frem og viser en fødselsattest på at hun også er en datter af Arthur. Heimdal og Ragel vil dog begge bestemme over Gudedalens fremtid; Heimdal siger alle skal følge ham mod en stor trussel fra nord og det er med ham som leder. Ragel derimod synes hele kongedømmet skal forkastes og alle skal have medbestemmelse.

Efter mange kampe og skænderier, ender det med folket i gudedalen følger Ragels beslutning. Heimdal går pludselig amok og angriber folk sammen med Orion og Torkil der er blevet dæmonbesat. Det viser sig at de har ringe på og de besejres da ringene tages af. Melar sørger for at fjerne ringene og gemme dem et sted ingen kender til, da de ikke kan destrueres.

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over  
Gudedalen

Karakter  
Galleriet





# Den Store Historie 5

År 1021

Melars Runetavle

Efter Ragel har forkastet kongedømme over Gudedalen og indført medbestemmelse, har folk stemt om hvem der skal være i Rådet, da det er besluttet der vælges én fra hver race som repræsentere deres art. 3 racer fra Elverpasset (elvere, feer og dryader), 3 racer fra Bavmorda (dværge, hobitter og mennesker) og 3 fra Grag Ulag (gobliner, orker og sortelvere.

Men mens Rådet skal samles finder folk gamle papirer og ting, der taler om en magisk runetavle, der gør besidderen stærkere end nogen anden og dermed i stand til at overtage hele Gudedalen.

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over  
Gudedalen

Karakter  
Galleriet





# Den Store Historie 6

## År 1022

Rådet er endelig samlet og Melar åbner en portal så alle i Gudedalen kan se den endelige fredsaftale finde sted. Dog sker det utænkelige og personer i rådet falder døde om og portalen lukkes. Dette kaster Gudedalens beboere ud i beskyldninger og krigen rammer atter engang Gudedalen.

Man finder ud af det må være en af rådsmedlemmerne der står bag. Torkil rejser afsted for at samle spor og leder sin General Torwik overtage sine tropper imens.

Sporene samler sig og det viser sig, at være et dobbeltspil, da man først antager det er feen Esl Sukkerblomst der står bag, men liget af selvsamme fe findes og det afsløres at være ingen ringere end sortelvernes konge Sle der står bag.

Sle angribes, men hans magi er alt for stor. I stedet stikker han af ved at dræbe sig selv med ordene "Jeg vender tilbage i en ny skikkelse! Gudedalen vil aldrig kende til fred!"

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over  
Gudedalen

Karakter  
Galleriet





# Den Store Historie 7

År 1023

Gudedalen overraskes over at der kommer en hel skare af skibe til kysten med nogle menneskelige havvæsner som søger land, da deres hjemland er overløbet af de uddøde nordpå. Samtidigt dukker Orion ikke op, da hans hjemland, med livets træ, er under angreb fra de selvsamme uddøde og hans søn træder frem i stedet, Alanion. Grum dukker heller ikke op, da han kæmper i Grag Ulag mod de sortelvere der har valgt at følge Sle i stedet for ham.

Ingen vil give plads til havfolket, ledt af prinsessen Andoria som derefter vi tage deres del af Gudedalen med magt. Kroen bliver berøvet og det viser sig at være en ork, der stod bag. Under denne afsløring finder en simpel bonde en mærkelig stav der ligner et kranie. Staven viser sig at tilhøre en nekromantiker som er ankommet for at lægge Gudedalen øde med uddøde. Alle faktioner vælger at samles under ét banner for at bekæmpe Nekromantikeren. Det lykkedes Gudedalen at vinde over de dødes invadering.

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over  
Gudedalen

Karakter  
Galleriet





# Den Store Historie 8

År 1024

Orkerne med deres leder Grum vender tilbage til Gudedalen.



Kortet over  
Gudedalen

Karakter  
Galleriet





# Væsener i Gudedalen

Der findes tusindvis af ukendte racer i Aslan, dette er blot de mest kendte:

## Minotaur

– Halvt tyr, halvt menneske. De bliver let vrede og ser derfor ofte rødt.

## Kentaur

– Halv hest, halv menneske. De lever i skoven og er venner med elverne.

## Engle

– mennesker med vinger som er sendt af de gode guder for at beskytte os alle.

## Dæmoner

– onde skabninger, hvor ikke 2 er ens. De tjener kun sig selv og de onde guder.

## Drager

– Drager er enorme dyr, som sjældent viser sig. De kan spy ild, is, gift eller lyn ud af deres gab. De er kendt for at være intelligente og nogle af dem besidder magi til at antage andre skikkelser.

## Guder

– De mægtigste skabninger i hele Aslan, de er mange og de er langt fra enige om hvordan verdenen skal hænge sammen. Derfor er guderne ofte i krig, hvilket gør at dem som støtter de forskellige guder også er.

De 3 Racer





# Hvad er rollespil?



- Rollespil er grundlæggende et skuespil hvor alle er medvirkende og der er intet manuskript. Rollespil er altså en illusion. Den er noget der foregår i vores hoveder, og vores hoveder spiller bold til hinanden, så at sige.
- Spilmestrene styrer dog spillets gang og driver en handling frem i spillet således de deltagende kan forholde sig til hvad der sker.
- Handlingen finder sted i en fiktiv verden som man kender fra medier som Harry Potter, Ringenes Herre og World of Warcraft.

Brætspillet:  
Kampen om  
Gudedalen

Spillets  
regler

De pædagogiske  
årsager til rollespil





# Spillets Regler



Spillets regler kan samles i nogle få punkter:

1. Man tilhører et hold som er dem man hjælper.
2. Man spiller *en klasse* som har bestemte regler, følg dem.
3. Man slår ikke andre i hovedet, skridtet eller for hårdt.
4. Når spil-lederne siger "**stop/frys**" så stopper man lige meget hvad.
5. Man har nogle livspoint, når de er brugt (når man er ramt det antal liv man har) skal man tilbage til "kroen" og få et nyt livsarmbånd.
6. Snyder er ikke sjov for nogen parter! Spil rigtigt og husk det er kun for sjov!

*Husk! Det er op til spil-lederne at vælge klasser, da en gruppe kun med én slags type hurtigt bliver et kedeligt/ubalanceret spil!*

- Typer af klasser man kan være i spillet:

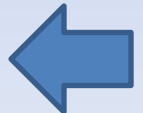
Kriger

Tyv

Præst

Troldmand

Engel





# Racerne i Gudedalen

Grøn

Blå

Sort

Andre

Aslan er fyldt med forskellige slags, her er blot nogle få af dem.

Derefter er der nogle andre racer som er meget forskellige fra de andre. De er kendt for at være meget stærke og hurtige. De er kendt for at være meget stærke og hurtige. De er kendt for at være meget stærke og hurtige.

lever de kun omkring 1200år.

De elsker sang, dans og eventyr. De ligner små kæmper - langsomme, dumme og farlige krigere. De er kendt for at være meget stærke og hurtige. De er kendt for at være meget stærke og hurtige.

De er kendt for at heale dyr, skoven og naturen. De er kendt for at heale dyr, skoven og naturen. De er kendt for at heale dyr, skoven og naturen.

Andre væsener i Gudedalen  
Kortet over Gudedalen

Fjern Tekst: Grøn

Fjern Tekst: Blå

Fjern Tekst: Sort

Fjern Tekst: Andre





# Torkil Dragedræber



**Navn:** Torkil "Dragedræber" Gyldenhjerte

**Race:** Menneske

**Klasse:** Kriger / Drageblodsbærer

**Ophavsland:** Bavmorda. Byen Waterdeep

**Kendetegn:**

Har mistet et øje i kamp og kendt for at have et meget svingende temperament.



**Baggrundshistorie:**

Torkil er nevø til kongen, Arthur Gyldenhjerte, og er del af en stolt ridderslægt. Da han mister sin tvillingebror Ketil under lumske omstændigheder, og en elverpil som eneste bevis, mister Torkil troen på ridderære og lader sit had påvirke hans humør som svinger meget. Han har derfor intet tilovers for elverne eller orkerne som altid prøver at plyndre menneskene. Torkils lyst til magt har gjort ham kendt for at gøre drastiske ting, som at dræbe en drage for dens skat selvom det kostede ham hans øje. Nogen siger at dragens blod blev blandet med hans under den kamp og derfor er hans humørsvingerne så voldsomme.





# Ridder-Ordenen

Ridderordenen var skabt af Sigmar, den første ridder, som skabte et kodeks, nogle regler, for hvordan man burde opføre sig i krig, hvis man ville være en ridder af ære.

- 1) *Angrib ikke de forsvarsløse – Men beskyt de svage!*
- 2) *Mød din fjende ligefor – dræb ikke fra skyggerne!*
- 3) *Alle Riddere af Sigmar er brødre – Behandl dem derefter!*
- 4) *Retfærdighed sker i dagens lys – kun krystere angriber om natten!*
- 5) *En Ridder uden ære er ikke en Ridder – Min ære er mit liv!*

Disse 5 regler skulle en ridder kunne udenad og leve efter hvis de ville optages af ridderordenen. *Riddere af Sigmar* er blandt de højeste og bedste krigere fra Bavmorda.





# Orion den Vise



**Navn:** Orion "Den Vise"

**Race:** Elver

**Klasse:** Troldmand/Kriger

**Ophavsland:** Tusindårs-skoven. Slottet ved Spejlsøen

**Kendetegn:**

Elvernes konge som besidder evner både indenfor sværd og magi. Hans visdom er kendt vidt og bredt i Aslan.



**Baggrundshistorie:**

Søn af Oberon, den tidligere elverkonge. Orion mistede sin far, der blev fundet med en økse plantet i hans brystkasse. Øksen var ork-skabt og der var tegn på det var orken Grum som gjorde, selvom Grum benægter kendskab dertil. Orion har svoret hævn over orkerne og vil udlette dem alle. Hans titel som konge betyder han skal beskytte skovene, hvilket er blevet svært når menneskene er begyndt at fælde træerne. Det er hans overbevisning de må stoppes inden naturen forsvinder helt.





# Skovens Gud

Elverne tror på at alt levende, planter og dyr er skabt af deres gudinde Gaia. Gaia er den skabende kraft og alt der ødelægger hvad Gaia skaber, er fjender i Gaias øjne.

Elverne ser sig selv som Gaias børn og gør alt hvad de kan for at udøve Gaias lov, at beskytte al liv. Dette selvom de må tage andres liv for at beskytte Gaias skabninger som ikke kan forsvare sig selv.

Gaia giver elverne deres magi og det er sagt, at hun vil rejse selve naturens kræfter imod dem der vil true elvernes hjemland Tusindårsskoven.

Gaia er trods sit navn hverken hunkøn eller hankøn, men en naturkraft og kan derfor antage mange skikkelser.





# Grum den Grusomme



**Navn:** Grum "Den Grusomme"

**Race:** Ork

**Klasse:** Krieger/Shaman

**Ophavsland:** Grak Ulag. Byen Sgark

**Kendetegn:**

Den største ork blandt orkerne og kendt både for sin styrke samt sin grusomhed overfor sine fjender.



**Baggrundshistorie:**

Grum er den største og stærkeste blandt orkerne. Rygter taler om han besidder troldeblod i årene, men ingen af orkerne taler derom, da Grums temperament går ud over dem der hentyder til han ikke er en rigtig ork. Grums stamme mangler mad, da livet i junglen er hårdt, og har rejst til Gudedalen for at finde mad. Hans forældre er begge dræbt da han var lille og kun et flag med Bavmordas symbol stod tilbage da man fandt ham som spæd i ruinerne. Grum har derfor et had til menneskene. Grum har desuden en krig med elverne som beskylder ham for at have dræbt deres tidligere konge, dette er dog en beskyldning Grum ikke kender til og blot en undskyldning for at dræbe orker.





# Vulkanguden Ares

- Ares er en ild-dæmon som lever i vulkanen opkaldt efter den. Han lever for at se verdenen brænde og elsker krig. Orkerne har valgt at tilbede Ares fordi hans gaver er mange, og han har en kærlighed for orkernes krigslyst. Ares giver orkerne styrke og hjælper dem i krig, men kun hvis de til gengæld giver ham gaver. Disse gaver er i form af ofringer af liv for at behage Ares. Ares er således både en gud orkerne frygter og elsker, og stakkels den der tror man får noget af Ares uden at skulle betale det tilbage...









## Brætspillet

# Kampen om Gudedalen

- Vi har lavet et brætspil som omhandler et ukendt kapitel i Gudedalen. Spillerne skal dræbe den frygtelige drage før den udsletter Friland og vinderen er den som kommer først til dragens grotte og besejrer den. Spillet er vanedannende og kan vare 2 timers tid, med mulighed for flere spilvariationer.





Til Start

# Frilands Kro

## *Den Glade Ambolt*

- Velkommen til Den Glade Ambolt, kroen der ligger midt i Friland. Her mødes eventyrer af alle slags og racer til sang, dans og gode historier.
- Sæt dig ned og tag del af morskaben her!



*Sange fra*

*Bavmorda*

*Sange fra*

*Ælverpasset*

*Sange fra*

*Grak Uslag*

*Rygter fra*

*Krostuen*



# Rygter fra Krostuen

Ønsket	Født kort	Slik	Stiger	Grise
Kloge ord	Værtshus	Maleriet	Trampolin	Hullet

Hvad er forskellen på en trampolin og en elver?

Man tager da skoene af når man hopper på en trampolin!

Hvordan ved du, at en ork vil til at sige noget klogt?

- Når han starter med "Et"

Torkil og Grum sidder på et værtshus, da de kommer hen i mand forbi og siger:

Den anden ved det ikke. Torkil og Grum, som sidde der?

En elver, en ork og et menneske var alle faret vild i ørkenen. Mennesket har fortalt mig, og gned

Orken: "Hvad laver du her? For et grimt maleri du har på væggen der?"

Elveren: "Vi planlægger blot en kæmpe krig, et speil"

En and dukkede op og gav dem hver et ønske.

- Okay, og hvad skal den så gå ud på? du hvad grise helst vil slås med når de spiller rollespil?"

Orken ønskede, at være derhjemme. Poof! Han var tilbage hjemme.

- Vi dræber 400 millioner elvere, og en ged født på en onsdag.

Mennesket ønskede at være hjemme med sin familie. Poof! Han var tilbage med sin familie.

En dværg kom og så på Grum og klappede Torkil på skulderen.

Elveren kiggede rundt og sagde så, "Øv, jeg ville ønske mine venner var her! Menneskehjerner".

- "Spiller du kort?"

- "Nej, jeg er født sådan!"

Men kunderne klagede over at der ikke var noget i poserne.

Hvorfor har dværge stiger med på markedsdage?

- Fordi priserne er for høje!



# Sange fra Grak Ulag



Ork Liv

Jeg er en baby-ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Jeg er en baby-ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Da min moder sku' føde,  
Begyndt' hun at bløde.  
For jeg hugged' mig ud med en kniv.  
Tralala lalala.....

Jeg er en lille ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Jeg er en lille ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Jeg sover på sten,  
Min sut er et ben,  
Jeg har revet af en menneskemand.  
Tralala lalala.....

Jeg er en voksen ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Jeg er en voksen ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Slås med elver' og dværge  
Er der andet at lave?  
Knuse hovder er nemlig så skønt.  
Tralala lalala.....

Jeg er en gammel ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Jeg er en gammel ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Men jeg har masser at lave  
Med min Atlantika-slave.  
Nåhr, nej: Hun døde i går.  
Tralala lalala.....

Jeg er en stendød ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Jeg er en stendød ork,  
Min hjerne er lavet af kork.  
Mit liv det er slut,  
af min søn blev jeg skudt,  
Men sådan er livet som ork.  
Tralala lalala.....

Jeg er en rådden ork  
Min hjerne er lavet af kork  
Jeg er en rådden ork  
Min hjerne er lavet af kork  
Den dag da jeg døde, fik ungerne føde,  
for de åd mig med hud og med hår.  
Tralala lalala.....

Jeg er en zombie-ork  
Min hjerne er lavet af kork  
Jeg er en zombie-ork  
Min hjerne er lavet af kork  
jeg er slimet og klam og næsten lam  
mit liv er ikke så sjovt.  
Tralala lalala.....



# Sange fra Elverpasset

*Gaias Lov*



*Måneskin og stjerneild  
Himlene sendte os ned  
Månemild og stjerneblid  
Skabt blev vi af kærlighed*

*Bueskytte, skovdvæler  
Månens spidsørede børn  
Ædelmod og gavmildhed  
Øjne og flugt som en ørn*

*Dyr i skov og fugl i sky  
Med søskende lige på fod  
Lever i skov og gylden by  
På Jorden har vi slået rod*

*Drømmevæver, harpekunst  
Sangen vil lyde i skov*

*Musik er vor gudindes gunst  
Gudinde, vi priser din lov*

*Skjaldedigt og skjaldesang  
Historierne bliver fortalt  
Lyt til visen, kort som lang  
Glæden ved livet er alt*

*Fejrer sol og fejrer maj  
Våren er kommet hertil  
Danse sammen du og jeg  
Feste for livet vi vil*



# Sange fra Bavmorda



Har I aldrig..

Krigeren

Der fandtes en krigeri: Har du aldrig set Per Syvsping danse  
Så ung og så stærk

Tilbage i svundne tider

Hans blod var af ild

Og hans hjerte af guld

Han var så sandelig en ridder

Da dagen oprandt

Til det store slag

Det største i mands minde

Da stod han på marken

Med trukket sværd

At flygte han havde ej på sinde

Hvad er krigerens navn

Hvem slås som en skygge

Hvad er krigerens navn

Budbringeren af ulykke

Han huggede og led

i langden tid

han kæmpede med mod og vilje

Og da han havde høvet

Sejren i land

Så han en ridder sig stille

Hvad er krigerens...

Ridderen bar en

Brynje af sølv

Hans sværd der brændte som ild

Hans ganger var sort

Som natten selv

Vor kriger forfærdes af sværd

Har I aldrig hørt en elver hyle?

Har I aldrig hørt en elver hyle?

For han hyler som en pi'

Når der er et hjerte at stikke i.

Og det var én.

Og det var to.

Har I aldrig set en fe græde?

Har I aldrig set en fe græde?

For det er nemlig ingen sag

Man hugger bar' deres vinger af

Og det var én

Og det var to.

Har I aldrig hørt en Ork råbe?

Har I aldrig hørt en Ork råbe?

For ham du stoppe kan

Du skal blot hug' over hans Tisse....

Og det var én

Og det var to.

Hvad er krigerens...

De kæmpede til tusmørket

Det faldt på

De stod med krydsede klinger

"De kæmper ikke"

Vend blot ryggen til

Og flyv som havde de vinger

Hvad er krigerens...

Og det var to.

Men videre de stred

I sorten nat

Vor kriger kan fælte krig som en

Men da han fattede

Sit greb om sit sværd

Da skilte han fiende fra' hende

Hvad er krigerens...

Der fandtes en kriger

Så ung og så stærk

Tilbage i svundne tider

Hans blod var af ild

Og hans hjerte af guld

Han var så sandelig en ridder

Hvad er krigerens...

[Tekst om den danser vores sejrslans som omkom

efter slaget, da han gik i seng. Han blev fundet med en elverpil begravet

i halsen næste morgen]

Og det var én.

Og den var go'.





- **Kriger**

*Krigeren er den der er bedst til at kæmpe med våben og oftest kan klare flere slag end de andre, da krigeren er trænet til kamp.*

Livspoint	Våben	Evner
3	Alle	Skjold

*Skjold* – Krigeren kan bære skjold. Dette kan afværge alle slags angreb.



- **Tyv**

*Tyven er den mest snedige klasse. De har evner til at gemme sig, samle oplysninger fra fjenden og begå snigmord i det skjulte.*

Livspoint	Våben	Evner
2	Kniv	Skyggeskjul + Backstab

*Skyggeskjul* – Tyven er usynlig når dette siges. Dog kan tyven ikke lave andre handlinger imens han er usynlig dvs. kun sidde stille. Der skal gå 10 sekunder før man kan bruge det igen.

*Backstab* – Tyven kan give 3 i skade hvis tyven rammer sin modstander mellem skulderbladene. Skal siges.

- **Typer af klasser man kan være i spillet:**

Kriger

Tyv

Præst

Troldmand

Engel



- **Præst**

*Præsten er den der taler med guderne. Præsten kan være den der redder de andre med sine magiske evner. Præsten kan heale de sårede og selv kæmpe bravt.*

Livspoint	Våben	Evner
3	Sværd / Hammer	Heale + Antigift

*Heale* – Præsten kan heale andre spillere op til fuld liv (dog ikke genoplive de døde). Dette gøres ved at sige hele "heal dig" imens man river et blad over. Præsten kan ikke heale sig selv.

*Gift Rensning* – Præsten kan fjerne al slags gift. (Præsten skal holde den forgiftede på skulderen og sige "Gift fjern dig", dette kan bruges på sig selv hvis nødvendigt).

---

- **Engel (Dem der arbejder i kroen)**

*Englen er den klasse der er for dem der ikke kan lide kamp, men gerne hjælper dem som har brug for det. De er stort set udødelige og prøver at få en balance i verdenen.*

Livspoint	Våben	Evner
-	Intet	Genopliv + Immun

*Genopliv* – Engle kan vække de døde til live. De kan skænke livsarmbånd til de døde og vække dem tilbage til livet.

*Immun* – Engle kan ikke skades af almindelige våben eller magi. Dette er i spil konstant.

- **Typer af klasser man kan være i spillet:**

Kriger

Tyv

Præst

Troldmand

Engel





## Troldmanden

*Troldmanden er blandt de mægtigste klasser og blandt de mest sårbare. De kan kaste farlig magi, men deres helbred gør at de let kan falde i kamp.*

Livspoint	Våben	Evner
2	Stav / Kniv	Ildkugle + Boble + Jordskælv

*Ildkugle*– En flammende kugle af død som giver 2 i skade.

*Boble* – Troldmanden kan gøre sig udødelig et kort stykke tid, men kan ikke bevæge sig imens.

*Jordskælv* – Kan få alle omkring til at falde til jorden med denne voldsomme besværgelse.

\*Det er op til spil-lederne hvilke evner troldmanden får og det er sjældent man få dem alle. Udtales evnerne forkert virker magien ikke.

- Typer af klasser man kan være i spillet:

Kriger

Tyv

Præst

Troldmand

Engel



# KARAKTER GALLERIET

Personer som indgår i vores fortælling, både levende og døde.

Klik og lyt med!



Fortælleren



Loris Langsværd



Den Sorte Troldmand

Hera Ravneblod

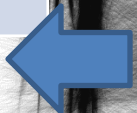
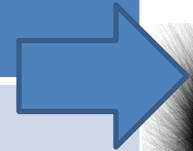


Arthur Gyldenhjerte

Heimdal Gyldenhjerte

Ragel Krodatter

Troldmanden  
Melar



# KARAKTER GALLERIET 2

Personer som indgår i vores fortælling, både levende og døde.

Klik og lyt med!

Ambassadøren



Illain



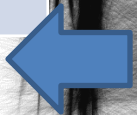
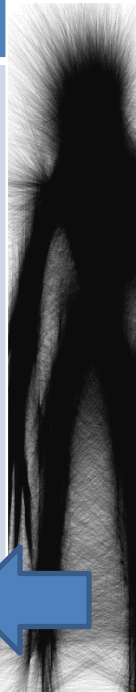
Andoria Sølvfinne



Sle Skyggefod

Slaug?

Orion  
Torkil  
Grum



# De pædagogiske årsager til rollespil

- Planen er, at rollespillet bliver en tradition der hvert år vil blive implementeret i vores årshjul. Dette håber vi vil skabe forudsigelighed og styrke børnenes ejerskabsfølelse med Rumraketten som fritidshjem. Dette vil vi påstå er lykkedes og vi har børn der ser frem til dette event hvert år.
- Børnene vil via forskellige kreative workshops: Læderbælte, kofte, gummisværd og skjold fremstilling m.m.) opnå styrkelse af finmotoriske færdigheder.
- Børnene får mulighed for, at "opfatte" selv sig og andre, med nye og mere positive øjne. Børnene opnår respekt for hinandens styrker og forskelligheder og kan se sig selv som en ligeværdig del af børnefællesskabet.
- Børnene opnår større kendskab til hinanden og nye venskaber og legerelationer kan opstå. Vi skaber således sociale relationer på tværs af afdelingerne.
- Styrkelse af empatiske evner til gavn for fællesskabet og egne kompetencer.

## Rollespil som hobby i lokalområdet Valby:

<https://vprollespil.weebly.com/> - VP Valbyparkens Rollespil

<http://juniorrollespil.dk/amager-faelled/> - Rollespilsfabrikken: Junior Rollespil

- **Artikler med mere information om den positive effekt rollespil kan have:**
- Artikel i Børn&Unge – Rollespil i institutioner
- <http://www.boernogunge.dk/internet/boernogunge.nsf/0/C2F83AEFD8A432BDC1256F480035E852?opendocument>
- Fagbladet FOA – Rollespil skaber glade børn
- <https://www.fagbladetfoa.dk/Artikler/2018/09/14/Derfor-bliver-boern-lykkeligere-af-rollespil>
- Wikipedias korte beskrivelse af hvad er Rollespil
- <https://da.wikipedia.org/wiki/Rollespil>





Dette var alt fra Gudedalen,  
Må guderne og dit våben være med dig!

Program af:  
Nikolai  
Pædagog på Rumraketter