

Live-regelsystemet KIS

Vigtigste regel: Udvis respekt for alle

Næstvigtigste regel: Gør noget for at alle har det sjovt (aldrig modsat)

Også vigtigt:

- Siger eller råber nogen **stop**, så stoppes der med det samme.
- Hvis der sker uheld, stop op og giv jer tid til at finde ud af, hvor alvorligt det er uanset situationen.
- Live-rollespil er baseret på ærlighed, så vær altid ærlig om spillet.
- Det er vigtigt, at man læser og forstår reglerne, så der ikke opstår unødige misforståelser (specielt kampregler og de evner man selv har).
- Alle evner skal så vidt det er muligt rollespilles.

Krav:

- Spillelederne bestemmer suverænt hvis det bliver nødvendigt. Dvs. at bliver man bedt om at gøre noget relevant for spil eller sikkerhed, så **skal** man gøre det.

Info:

- Man spiller på eget ansvar og er selv ansvarlig for evt. skade på andre og omgivelser.
- En spilleleder kan med øjeblikkelig varsel udvise en spiller, hvis han finder det nødvendigt.

Husk:

- Det er ikke vigtigt at have en unik kombination af evner, det er derimod vigtigt at man er en unik personlighed.
- Det er ikke vigtigt, at man har en evne eller er meget god til den, det er vigtigt at man udfører handlinger som rollespiller og bruger de evner man har.
- Det er umuligt for arrangører og andre spillere at sørge for at der hele tiden "sker" noget, så vær ikke bange for selv at tage initiativ til aktivt live-rollespil med andre spillere.
- Dem der har overskud, kan være med til at gøre live-oplevelsen bedre ved at hjælpe til med at arrangere. Det er dog vigtigt, at man ikke påtager sig så meget, at man løber sur i det.
- Hvis der sker uheld, undskyld heller en gang for meget, end en for lidt.
- Hold skoven ren og gener ikke andre skovbrugere, heller ikke for sjov, da det kan blive misforstået.

Sikkerhed

- Alle typer våben kan blive fraserteret pga. farlighed, udseende, forkert størrelse mm.
- Buer og armbrøst må maksimum trække 25 pund.
- Buer og pile skal altid godkendes før brug.
- Skadede våben bruges ikke.
- Kastevåben må ikke have nogen form for hård kerne.
- Der må ikke stikkes med våbnene ud over med kortsværd og spyd der er bygget til det.
- Spillere **skal** være øvede i de(t) våben, de bruger, for at opnå nødvendig kontrol under spil.
- Ikke alle mennesker behersker evnen til at styre visse våben rigtigt og dette kan medføre at en person ikke må bruge en eller flere typer våben.

| | |
|-----------------------------------|----|
| Sikkerhed | 1 |
| Opbygning af karakter | 4 |
| Racer..... | 4 |
| Mennesker..... | 4 |
| Elvere | 4 |
| Dværge..... | 4 |
| Valg af evner..... | 4 |
| Evneskema..... | 5 |
| Regler for evner..... | 6 |
| Håndværk | 6 |
| Brygge..... | 6 |
| Høste..... | 6 |
| Jage..... | 6 |
| Madlavning | 6 |
| Smede..... | 6 |
| Stenarbejde..... | 6 |
| Tømre | 7 |
| Urtesamle | 7 |
| Flair..... | 7 |
| Forhør..... | 7 |
| Førstehjælp..... | 7 |
| Handel..... | 7 |
| Henrette/Slå ned..... | 7 |
| Lægekunst | 8 |
| Læse/Skrive | 8 |
| Magikendskab | 8 |
| Viljestyrke | 8 |
| Spille død..... | 8 |
| Kamp | 8 |
| Bære rustning..... | 8 |
| Bære skjold | 8 |
| Livskraft | 8 |
| Mod | 8 |
| Skræmme | 8 |
| Slåskamp | 9 |
| Styrke | 9 |
| To-våben stil..... | 9 |
| Specielle evner..... | 9 |
| Nattesyn..... | 9 |
| Regler..... | 10 |
| Våben | 10 |
| Livspoint..... | 10 |
| Rustningspoint..... | 10 |
| Skadet rustning..... | 10 |
| Kamp med våben..... | 10 |
| Sår | 11 |
| Healing | 11 |
| Hårdt såret eller bedre | 11 |
| Døende..... | 11 |
| Død | 11 |
| Kamp uden våben..... | 11 |
| Slåskamp mod bevæbnet person..... | 11 |
| Sex og voldtægt..... | 12 |
| Undersøge..... | 12 |
| Konstruktioner..... | 12 |
| Huse..... | 12 |
| Fæstningsværk..... | 12 |

| | |
|--|----|
| Urter..... | 12 |
| Magi..... | 13 |
| Magiske genstande..... | 13 |
| Administratorfunktion..... | 13 |
| Offgame | 13 |
| Time-out | 13 |
| Ressourceliste..... | 14 |
| Kampagneregler for Endor | 15 |
| Alder på karakter | 15 |
| Baggrundshistorie | 15 |
| Udbygning af evner | 15 |
| Våben og skjolde..... | 15 |
| Baggrund | 15 |
| Sprog | 15 |
| Vestron..... | 15 |
| Sindarin..... | 15 |
| Quenya..... | 15 |
| Khuzdul | 15 |
| Byen..... | 16 |
| Grupper | 16 |
| Gruppernes holdninger og ansvar..... | 16 |
| Rådet | 16 |
| Krigerne..... | 16 |
| Håndværkerne | 16 |
| Grønelvere | 16 |
| Udstyr..... | 16 |
| Bolig | 17 |
| Startpenge og gæld..... | 17 |
| Skattepenge..... | 17 |
| Fattigdom..... | 17 |
| Andre beboere..... | 17 |
| Regler for specielle spilskabende genstande..... | 17 |
| Magi..... | 17 |
| Kastet magi | 17 |
| Mesterevner..... | 18 |
| Supplerende regler for evner | 18 |
| Høste..... | 18 |
| Jage..... | 18 |
| Stenarbejde..... | 18 |
| Urtesamle | 18 |
| Kort over spillerområde..... | 19 |
| Kampagneinfo | 20 |
| Hjemmeside..... | 20 |
| Spilleområde | 20 |
| Tidspunkt..... | 20 |
| Krav | 20 |
| Betaling for at spille med..... | 20 |
| Tag vare om skoven..... | 20 |
| Ved aflysninger pga. forfærdeligt vejr | 20 |
| Husk..... | 20 |

Opbygning af karakter

Racer

Mennesker

Fordele: Alle kan vælge at spille (være) menneske
Krav: Ingen (alle kan spille mennesker)
Sprog: Modersmål og handelssproget (kan være det samme sprog)
Livspoint: 4

Elvere

Fordele: Evnen Nattesyn
Ulemper: Må maksimum have evnen Styrke på niveau 2
Krav: Må ikke have skæg
Man må ikke se "gammel" ud
Må ikke være for lav (mindst 1,75 m for mænd og 1,65 m for kvinder)
Må ikke være for robust eller tyk (ølmave accepteres ikke)
Skal have kunstige "spidse ører" på
Sprog: Modersmål og handelssproget (kan være det samme sprog)
Livspoint: 4

Dvæрге

Fordele: Flere livspoint end andre racer og evnen Nattesyn
Ulemper: Må ikke sprinte eller løbe hurtigt, højst lunte af sted
Krav: Skal have langt fyldigt skæg, rigtig eller kunstig
Må ikke være for høj (højst 1,75 m for mænd og 1,65 m for kvinder)
Med mindre personen er naturlig fyldig, skal der polstres, så personen virker robust
Sprog: Modersmål og handelssproget (kan være det samme sprog)
Livspoint: 5

Valg af evner

- En ny karakter starter med 14 point til at købe evner for.
- En ny karakter kan maksimum gemme 2 point af de 14 til senere brug.
- En ny karakter kan maksimum starte med at have niveau 2 i evner der har flere niveauer.
- En ny karakter vælger én evne som fokus (skrives på karakterskemaet) og skal være en af de evner man køber som ny karakter. Denne ene evne koster så kun ½ så mange point på alle niveauer.
- Kun det første våben man lærer koster normalt point (fokus er tilladt at bruge her). Vil man kunne bruge flere typer våben koster det dobbelt antal point (fokus må ikke bruges her).
- Tallet ud for niveauet i Evneskemaet, er det totale antal point nødvendige. F.eks. Brygge niveau 1 koster 6 point. Brygge niveau 2 koster yderligere 6, altså i alt 12 point for at få Brygge niveau 2.

Evneskema

| HÅNDVÆRK | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 | | | |
|-----------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------|-------------|---------|
| Brygge | 6 | 12 | 24 | | | |
| Høste | 6 | 12 | 24 | | | |
| Jage | 6 | 12 | 24 | | | |
| Madlavning | 4 | 8 | 16 | | | |
| Smede | 6 | 12 | 24 | | | |
| Stenarbejde | 6 | 12 | 24 | | | |
| Tømre | 6 | 12 | 24 | | | |
| Urtesamle | 6 | 12 | 24 | | | |
| FLAIR | | | | | | |
| Forhør | 4 | | | | | |
| Førstehjælp | 6 | 12 | 24 | | | |
| Handel | 6 | 12 | 24 | | | |
| Lægekunst | 6 | 12 | 24 | | | |
| Læse/Skrive | 4 | | | | | |
| Magikendskab | 6 | | | | | |
| Viljestyrke | 4 | | | | | |
| Spille død | 2 | | | | | |
| KAMP | | | | | | |
| Bære rustning | 4 | 8 | 16 | | | |
| Bære skjold | 4 | | | | | |
| Henrette/Slå ned | 4 | | | | | |
| Livskraft | 6 | 12 | 24 | | | |
| Mod | 2 | | | | | |
| Skræmme | 4 | | | | | |
| Slåskamp | 4 | 8 | 16 | | | |
| Styrke | 4 | 8 | 16 | | | |
| To-våben stil | 4 | | | | | |
| VÅBEN | | | | | | |
| Armbrøst | 8 | | | Min. længde | Max. længde | Tohånds |
| Bue | 8 | | | - | - | Ja |
| Kastevåben | 4 | | | 20 cm | 50 cm | Nej |
| Daggert | 2 | | | 20 cm | 50 cm | Nej |
| Kølle/Hammer, kort | 2 | | | 20 cm | 50 cm | Nej |
| Kølle/Hammer, lang | 4 | | | 50 cm | 85 cm | Nej |
| Kølle/Hammer, tohånds | 6 | | | 85 cm | 160 cm | Ja |
| Spyd, kort | 6 | | | 120 cm | 160 cm | Ja |
| Spyd, lang | 8 | | | 160 cm | 200 cm | Ja |
| Stav, kamp | 4 | | | 120 cm | 200 cm | Ja |
| Sværd, kort | 4 | | | 50 cm | 85 cm | Nej |
| Sværd, lang | 6 | | | 85 cm | 115 cm | Nej |
| Sværd, tohånds | 8 | | | 115 cm | 160 cm | Ja |
| Økse, kort | 2 | | | 20 cm | 50 cm | Nej |
| Økse, lang | 4 | | | 50 cm | 85 cm | Nej |
| Økse, tohånds | 6 | | | 85 cm | 160 cm | Ja |

Regler for evner

- Alle spilbare situationer tager den tid de virkelig tager (kampe, samtaler, tage rustning på, hente hjælp mm.)
- Alle hurtige simulerede handlinger tager mindst 30 sekunder (undersøge, forbinde m.fl.)
- Håndværk tager altid 10 minutter at udføre (under arbejde må der gerne tales, men arbejdet skal være i fokus).
- Alle håndværk og lægekunst kan ikke udføres iført rustning af nogen slags.
- Har man ikke købt minimum niveau 1 i en evne, betegnes man som havende niveau 0 i evnen.
- Har man niveau 0 i en evne, kan man ikke bruge evnen, med mindre niveau 0 står beskrevet under evnen.
- Vil man stjæle (kun spillemønter og spillegenstande), klatre, binde mm. så skal man fysisk gøre det (f.eks. klatre op et træ).
- Høste, jage, samle urter, hente tømmer og malm foregår alt sammen uden for byområde i terræn.
- Malm er fællesbetegnelsen for den type ressource som både smede og stenarbejdere bruger.

Håndværk

Brygge

- Niveau 1: Pr. 2 times spilletid, kan man brygge 1 tønne øl (fra 1 sæk korn).
- Niveau 2: Pr. 2 times spilletid, kan man brygge 2 tønner øl (fra 2 sække korn) eller 1 flaske vin (fra 1 sæk korn og 1 bundt krydderurt).
- Niveau 3: pr. 2 times spilletid, kan man brygge 3 tønner øl (fra 3 sække korn) eller 2 flaske vin (fra 2 sæk korn og 2 bundter krydderurter).
- Krav: Ølbryggeudstyr når der brygges øl og vinfremstillingsudstyr når der fremstilles vin.

Høste

- Niveau 1: Pr. 2 times spilletid, kan man høste 1 sæk korn.
- Niveau 2: Pr. 2 times spilletid, kan man høste 2 sække korn.
- Niveau 3: Pr. 2 times spilletid, kan man høste 3 sække korn.
- Krav: Høstesæt.

Jage

Et vildt kan enten bruges eller sælges, som kød eller skind (ikke begge dele).

- Niveau 1: Pr. 2 times spilletid, kan man jage 1 vildt.
- Niveau 2: Pr. 2 times spilletid, kan man jage 2 vildt.
- Niveau 3: Pr. 2 times spilletid, kan man jage 3 vildt.

Madlavning

- Niveau 1: Pr. 2 times spilletid, kan man lave 1 brød (fra 1 sæk korn) eller 1 steg (fra 1 vildt).
- Niveau 2: Pr. 2 times spilletid, kan man lave 2 brød (fra 2 sække korn) eller 2 stege (fra 2 vildt).
- Niveau 3: Pr. 2 times spilletid, kan man lave 3 brød (fra 3 sække korn) eller 3 stege (fra 3 vildt).
- Krav: Madlavningssæt.

Smede

- Niveau 1: Pr. 2 times spilletid, kan man forarbejde 1 malm eller reparere 1 rustning (højest læderrustninger).
- Niveau 2: Pr. 2 times spilletid, kan man forarbejde 2 malm eller reparere 2 rustninger (højest ringbrynjer).
- Niveau 3: Pr. 2 times spilletid, kan man forarbejde 3 malm eller reparere 3 rustninger (højest pladerustninger).
- Krav: Smedeudstyr.

Stenarbejde

- Niveau 1: Pr. 2 times spilletid, kan man udvinde eller forarbejde 1 malm.
- Niveau 2: Pr. 2 times spilletid, kan man udvinde eller forarbejde 2 malm.
- Niveau 3: Pr. 2 times spilletid, kan man udvinde eller forarbejde 3 malm.
- Krav: Stenarbejderudstyr.

Tømre

| | |
|-----------|---|
| Niveau 1: | Pr. 2 times spilletid, kan man udvinde eller forarbejde 1 tømmer. |
| Niveau 2: | Pr. 2 times spilletid, kan man udvinde eller forarbejde 2 tømmer. |
| Niveau 3: | Pr. 2 times spilletid, kan man udvinde eller forarbejde 3 tømmer. |
| Krav: | Tømrersæt. |

Urtesamle

| | |
|-----------|---|
| Niveau 1: | Pr. 2 times spilletid, kan man finde 1 urt (højst type 1 eller krydderurt). |
| Niveau 2: | Pr. 2 times spilletid, kan man finde 2 urter (højst type 2 eller krydderurter). |
| Niveau 3: | Pr. 2 times spilletid, kan man finde 3 urter (højst type 3 eller krydderurter). |

Flair

Forhør

Med evnen Forhør kan du få en, der er fanget til, at svare sandt på ét enkelt ja/nej spørgsmål (med mindre personen har evnen Viljestyrke).

Førstehjælp

Førstehjælp kan ikke give livspoint tilbage til personer der er døde.

Man modtager først livspoint når man har været forbundet (båret forbindingen) i 5 minutter.

En person kan kun modtage førstehjælp én gang, indtil han er oppe på fuld antal livspoint.

Man kan ikke bruge Førstehjælp på sig selv.

Du kan lave 1 skind om til 10 forbindinger (tager 10 minutter).

Krav: Forbindinger

| Førstehjælp | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 |
|--|-------------|-------------|-------------|
| Undersøge hvor såret en person er (spørg personen) | Ja | Ja | Ja |
| Forbinde en døende, så personen kun er dødeligt såret | Ja | Ja | ja |
| Give livspoint tilbage til en såret (en på mindst 1 point) | 1 livspoint | 2 livspoint | 3 livspoint |
| Udsætte virkningen af en gift i et antal minutter | 10 minutter | 20 minutter | 30 minutter |

Handel

Når man sælger skal man bruge administrationsfunktionen.

Niveau 1: Når man har 5 ens genstande fra ressourcelisten, kan man sælge dem til 10% højere pris end salgspris.

Niveau 2: Når man har 5 ens genstande fra ressourcelisten, kan man sælge dem til 20% højere pris end salgspris.

Niveau 3: Når man har 5 ens genstande fra ressourcelisten, kan man sælge dem til 30% højere pris end salgspris.

Henrette/Slå ned.

Med evnen Henrette kan du, hvis du har en fange og har et skarpt våben sat til struben af fangen, vælge at henrette ham, hvis du bliver truet.

Man kan ikke bruge evnen Henrette på en der har en ringbrynje der dækker halsen.

Med evnen "Slå ned" kan du slå en person bevidstløs i 5 min, hvis du, uden at personen forventer det, slår personen mellem skulderbladene med et stumpt våben af typen Stav eller Kølle, selv om man ikke har evnen til våbentypen.

Husk i slagøjeblikket at gøre personen opmærksom på at der bliver brugt evnen "Slå ned" på ham.

Man må ikke slå den samme person ned igen, før der er gået mindst 20 minutter.

Man kan ikke bruge evnen "slå ned" på en, der bærer en pladehjelme.

Lægekunst

Man kan ikke bruge Lægekunst på sig selv.

Krav: Lægesæt og forbindinger

| Lægekunst | Niveau 1 | Niveau 2 | Niveau 3 |
|--|---------------|---------------|---------------|
| Undersøge hvor såret en person er (spørg personen) | Ja | Ja | Ja |
| Forbinde en døende, så personen kun er dødeligt såret | Ja | ja | ja |
| Genkende påvirkningen af en gift (undersøge i 30 sekunder) | Niveau 1 gift | Niveau 2 gift | Niveau 3 gift |
| Læge en person op til fuldt antal livspoint i løbet af | 15 min | 10 min | 5 min |
| Maksimum antal patienter på en gang | 1 | 2 | 3 |

Læse/Skrive

Niveau 0: Du kan hverken læse eller skrive noget sprog.

Niveau 1: Du kan læse og skrive de sprog du kan tale.

Magikendskab

Du kan identificere, hvad magiske genstande kan gøre, men det kræver du undersøger dem intenst og nøje i 10 minutter.

Viljestyrke

Med evnen Viljestyrke, kan du modstå at svare eller lyve på det ja/nej spørgsmål der bliver stillet med evnen Forhøre.

Med evnen Viljestyrke, har du viljestyrken til langsomt at kravle op til 10 meter, selv om du er døende.

Spille død

Du har evnen til at lade som om du er dødeligt såret (på 0 livspoint) eller besvimet. Du kan forhindres i at kunne vågne ved at bruge evnen "Slå ned" på dig. Man kan også vælge at bruge slåskamp på dig og hvis du så vælger stadig at spille død, vil du blive slået ud efter 30 sekunders tæv.

Du kan vælge at spille død, selv om du modtager skade fra våben (husk rustningspoint ryger først).

Kamp

Bære rustning

Niveau 1: Giver evnen til at højst at bære læderrustninger.

Niveau 2: Giver evnen til at højst at bære ringbrynjer.

Niveau 3: Giver evnen til at højst at bære pladerustninger.

Bære skjold

Du har nu evnen til at bruge et skjold i kamp til beskyttelse.

Alle våben der er over 85 cm (samt bue og armbrøst), må ikke bruges samtidig med skjold.

Under kamp må du ikke holde noget i skjoldhånden, ud over skjoldet selv.

Livskraft

Niveau 1: Giver 1 ekstra i livspoint.

Niveau 2: Giver 2 ekstra i livspoint.

Niveau 3: Giver 3 ekstra i livspoint.

Mod

Med evnen Mod, kan du modstå effekten af en der bruger evnen Skræmme på dig.

Skræmme

Med evnen Skræmme kan du, hvis du står alene over for en person der vil skade dig, med velvalgte ord skræmme ham til ikke at angribe dig og lade dig flygte (med mindre personen har evnen Mod).

Slåskamp

Niveau 0: Giver ½ i slåskamp.
 Niveau 1: Giver 1 i slåskamp.
 Niveau 2: Giver 2 i slåskamp.
 Niveau 3: Giver 3 i slåskamp.

Styrke

En ressource kan består af en af følgende typer : én malm, ét tømmer, en sæk korn eller et vildt.
 Ressourcer skal bæres hjem fra hvor de bliver udvundet i terrænet.

| Niveau: | Bære antal ressourcer | Støtte en hårdt såret (på 1 livspoint) | Bære en dødelig såret (på 0 livspoint) |
|----------|-----------------------|--|--|
| Niveau 0 | 1 | Gå meget langsomt | For tung |
| Niveau 1 | 2 | Gå langsomt | Gå meget langsomt |
| Niveau 2 | 3 | Normal gå hastighed | Gå langsomt |
| Niveau 3 | 4 | Lunte hastighed | Normal gå hastighed |

To-våben stil

Man skal have denne evne for at have lov til at kæmpe med 2 våben på samme tid.
 Våbnene må maksimalt have længden 85 cm.

Specielle evner

Nattesyn

Denne evne kan ikke vælges. Elvere og dværge har denne evne gratis.
 Med denne evne kan man identificere væsner når det er for mørkt til det for et normalt menneske.
 Man bruger denne evne ved at råbe til en eller flere uidentificerbare skikkelser inden for ca. 10 meter, at man har "nattesyn", hvorefter de skal beskrive sig (minimum race, tøj og våben).

Regler

Våben

- Alle typer våben kan kun give 1 i skade.
- Alle våben, der er sat som tohåndsvåben (se Evneskema), må i kamp kun bruges med to hænder på.
- Man kan ikke skade andre med et våben, man ikke har evnen til at bruge.
- Man må ikke parere med buer, armbrøste, pile og bolte.
- Minimum og maksimum længderne (inkl. skæfte) af våbentyper kan ses på Evneskemaet.
- En afskudt pil i kamp er brugt (i spillet) og kan kun erstattes af en ny, hvis man kan lave eller købe en.

Livspoint

Hvor mange livspoint man har afhænger udelukkende af, hvilken race man er, og hvilket niveau man har i Livskraft.

| Race | 0 i evnen Livskraft | 1 i evnen Livskraft | 2 i evnen Livskraft | 3 i evnen Livskraft |
|----------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| Menneske/Elver | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Dværg | 5 | 6 | 7 | 8 |

Rustningspoint

Alle rustninger tilhører en af de 3 typer rustninger: læder, ring og plade (plade står for metalrustninger undtagen ring).

Man kan ikke få rustningspoint på en kropdel for 2 slags rustninger, kun den bedste tæller.

Ender man med et halvt point, rundes det ned og det giver ikke noget rustningspoint.

Har man kun beskyttelse på den ene arm eller det ene ben, giver det ikke noget rustningspoint.

| Rustningspointskema | Læder | Ring | Plade |
|---------------------|-------|------|-------|
| Hoved: | ½ | 1 | 1½ |
| Krop | 1 | 2 | 3 |
| Arme | ½ | 1 | 1½ |
| Ben | ½ | 1 | 1½ |

Eksempel 1: Bæres en ringbrynje med ærmer og en pladerustning på kroppen giver det: 3 rustningspoint for pladerustningen og 1 for ringbrynjen på armene, i alt 4 rustningspoint.

Eksempel 2: Bæres en pladerustning på kroppen med pladeærmer og læder-benbeskyttere giver det: 4½ rustningspoint for pladerustningen og ½ for læder-benbeskytterne, i alt 5 rustningspoint.

Skadet rustning

Når et rustningspoint er brugt op, så skal rustningen repareres af en smed før den kan give rustningspoint igen.

Bemærk at forskellige rustningstyper kræver forskellige niveauer i evnen smede.

Kamp med våben

Kampe foregår ved at lave realistiske (som om det var rigtige våben) svingbaner og bevægelser.

Husk at stoppe slaget, så det kun berører din modstander og ikke brager ind i ham (det kan nemlig gøre meget ondt).

Tag ære i at lave en flot kamp i stedet for en vild og ukontrolleret kamp.

Bliver man ramt, går der et øjeblik (ca. 4 sekunder) før man kan tage skade igen. Dette øjeblik bør bruges til at spille at man har fået en skade (f.eks. tager sig til såret, træder et skridt tilbage, råber, skriger eller bander).

Med ramt, menes der ikke at blive snittet næsten umærkeligt på tøjet eller kapper, men med slag man ikke er i tvivl om er i berøring.

Rustningspoint tæller altid først uanset om man rammes hvor man har rustning eller ikke.

Bliver man ved et uheld ramt i hovedet, halsen, hænderne eller skridtet, så får man ingen skade.

Eksempel 1: Hvis en elver (4 livspoint) der kun har en læderrustning der dækker kroppen (1 rustningspoint) bliver ramt i armen, så får han 1 skade (rustningsskade). Han har nu 4 livspoint tilbage. En pil rammer ham i brystet, så han ryger ned på 3 livspoint.

Sår

Bliver man skadet, så man ryger ned på:

2 livspoint: Er man meget såret og begrænset til højst at kunne lunte og kan hverken løbe eller sprinte.

1 livspoint: Er man hårdt såret og kan ikke angribe, men nødtørftigt forsvare sig. Man kan heller ikke bevæge sig nogle steder, men skal støttes hvis man skal et andet sted hen.

0 livspoint: Er man døende og kan kun ligge ned uden at røre sig.

| Livspoint | Tilstand | Max. bevægelse | Kampmuligheder |
|---------------|---------------------------|----------------|-------------------------------------|
| 0 | Døende, bevidstløs | Ligge | Ukampdygtig |
| 1 | Ved bevidsthed, i smerter | Stå | Kun forsvar |
| 2 | Ved bevidsthed | Lunte | Stående angreb (maksimum et skridt) |
| 3 eller flere | Ved bevidsthed | Sprinte | Alle angrebstyper |

Healing

Alle former for forbindelse skal udføres ved at lave en fysisk synlig forbindelse af stof, som skal bæres indtil man har alle sine livspoint igen (brugte forbindelser er ude af spillet og skal afleveres til en spilleleder).

Hårdt såret eller bedre

Har man mindst 1 livspoint (hårdt såret), kan man modtage livspoint.

Døende

Er man døende og bliver man forbundet (tager 30 sekunder) af en person med Førstehjælp eller Lægekunst, stoppes forblødningen og man er nu kun dødeligt såret.

Efter man har været døende og er blevet forbundet, er ingen form for aktivitet, ud over at tale med svag stemme tilladt, indtil man er fuldstændig rask igen (oppe på fuld antal livspoint).

Har man været døende og er blevet forbundet, kan man ikke heales yderligere før man holder sig holde sig i ro i 20 minutter eller behandles af en med evnen Lægekunst.

Død

Man dør hvis man:

- Er døende i 10 minutter uden at blive forbundet af en person med Førstehjælp eller Lægekunst.
- Er taget til fange i mindst 20 minutter og blive henrettet.
- Er taget til fange og har et skarpt våben sat til struben af en person med evnen Henrette og personen bliver truet og vælger at henrette fangen (også inden 20 minutter i fangenskab).
- Er blevet forgiftet, med en dødelig gift, der har taget effekt (sker hvis man ikke inden for 20 min behandles eller får udsat giftens virkning).

Er man død og indgår den døde krop ikke i yderligere rollespil, så går man offgame og kontakter en spilleleder, for at aftale, hvad der så skal ske.

Kamp uden våben

Når en eller flere begynder at angribe en eller flere personer ubevæbnet, bliver der slåskamp med mindre en af siderne vælger at flygte (løbe uden for synsvidde).

Så nævner man så ubemærket som muligt, hvad man har i slåskamp. Den side der sammenlagt har højst i slåskamp, vil komme ud af kampen som vinder(e).

En slåskamp er ikke ovre, før de 2 sider har rollespillet kampen i mindst 30 sekunder (gerne længere).

Den afsluttes med, at tabersiden er slået i gulvet (man kan også vælge at ende som bevidstløs) og kan ikke lave brugbar aktivitet (f.eks. kan ikke trække våben, drikke selv, forbinde mm.) og kun bevæge sig med vaklende skridt i 5 minutter.

Er siderne lige med hensyn til styrken af slåskamp, ender kampen med at begge sider skal opføre sig som tabersider.

Slåskamp mod bevæbnet person

Man kan ikke angribe eller vinde over en der har et trukket våben, med mindre denne ikke har til intention at bruge det. Har personen intentionen at bruge det vil man få skade ved at forsøge og kan stadig ikke angribe uden at få yderligere skade.

Sex og voldtægt

Sex rollespilles ikke, men kan aftales at have foregået såfremt der har været et tidsrum det kan have foregået i og situationen for akten også har været mulig.

Voldtægt bruges ikke, da det er svært at repræsentere eftervirkninger visuelt og spillere forhåbentligt ikke ved, hvorledes de psykologiske eftervirkninger rollespilles korrekt.

Undersøge

Man kan undersøge en person, der er død, dødelig såret eller bevidstløs og se efter mønster og spillegenstande. Det tager 30 sekunder at checke lommer (ofret udleverer selv spillemønter og spillegenstande, for at undgå mulig uønsket kropskontakt). Tasker og andre beholdere skal undersøges på naturlig måde.

Konstruktioner

Der spilles ikke med at huse, mure og palisader kan bliver brændt ned eller ødelagt under spil.

Skal en port slås i stykker med rambuk, skal der være en spilleleder til stede til løbende at vurdere om porten bliver ødelagt. En rambuk kan laves af en tømmer på 10 minutter med 1 styk af ressourcen tømmer.

Der kan hverken skydes eller kæmpes gennem mure, palisader eller porte (Man kan heller ikke klatre over).

Huse

Huse laves i størrelser defineret ud fra hvor mange personer det er bygget til at kunne bo der.

I fysiske mål skal der afsættes 1 kvadratmeter til den plads, der kræves per person.

- Træhuse laves af personer med evnen Tømre og kræver ressourcen tømmer (1 per meter væg).
- Stenhuse laves af personer med evnen Stenarbejde og kræver ressourcen malm (1 per meter væg).

Fæstningsværk

- Palisader laves af personer med evnen Tømre og kræver ressourcen tømmer (1 per meter palisade).
- Mure laves af personer med evnen Stenarbejde og kræver ressourcen malm (1 per meter mur).
- Porte laves af personer med evnen Tømre og kræver ressourcen tømmer (1 per meter port).

Urter

Krydderurter (pebri), bruges i fremstillingen af vin.

Alle andre typer urter skal tygges eller blandes i en drik og drikkes for at kunne påvirke den, der indtager urten.

Hamasar, Nadarin og Quala er gifte og modtageren kan først 5 minutter efter at giften er indtaget mærke der er kommet gift i kroppen (føler sig sløj og utilpas med lettere brækfølelser), dog uden at virkningen er trådt i kraft endnu.

| Navn | Type | Virkning | Tid til effekt | Varighed |
|----------|------|--|-------------------|-------------|
| Alkolin | 1 | Som at være stærkt beruset (hønefuld) | Med det samme | 30 minutter |
| Harmarin | 1 | Man mister 1 livspoint (virker ikke på en med 0 livspoint) | Efter 20 minutter | - |
| Loborin | 1 | Giver +1 niveau til bære såret (niveau 3 er maksimum) | Med det samme | 30 minutter |
| Rakarin | 1 | Modgift til Nadarin (hæmmende) gift | Med det samme | - |
| Brakasar | 2 | Modgift til Quala (dødelig) gift | Med det samme | - |
| Kurasar | 2 | Giver evnen Mod | Med det samme | 30 minutter |
| Nadasar | 2 | Hæmmende gift (man opfører sig som værende på 1 livspoint) | Efter 20 minutter | 30 minutter |
| Tigasar | 2 | Man kan bære 1 ressource mere | Med det samme | 30 minutter |
| Bala | 3 | Giver +1 niveau til bære dødelig såret (niveau 3 er maks.) | Med det samme | 30 minutter |
| Hala | 3 | Man hører og ser syner (Som LSD) | Med det samme | 30 minutter |
| Menla | 3 | Svarer til at modtage niveau 1 førstehjælp (1 livspoint) | Med det samme | - |
| Quala | 3 | Dødelig gift | Efter 20 minutter | - |

Magi

Magiske genstande

Magiske genstande virker, når de bæres som beregnet (f.eks. ring på finger eller halskæde om halsen) eller hvis det er en brugsgenstand, der har en funktion, så er det, når funktionen bruges (f.eks. sværd i kamp eller spisning med ske).

Administratorfunktion

På ressourcelisten kan man se en salg og købspris. Disse priser bruges hvis man ikke sælger, køber, eller får udført et stykke arbejde af en spiller. Hvis det er muligt, varetages håndteringen af en spilleleder.

Er der ikke en spilleleder til at håndtere det, bør der være en pung med penge, hvor spillerne selv foretager håndteringen. I en by vil det være naturligt at have et bestemt sted i byen til pungen. Er det en gruppe der flytter rundt, bør en i gruppen have ansvaret for at administrere pungen.

Pengene må selvfølgelig ikke stjæles, da de kun repræsenterer en regelteknisk funktion.

Offgame

I spilletidsrummet er det ikke meningen at man skal gå offgame, med mindre det er bydende nødvendigt.

Går man offgame, skal det til markeres ved at putte en arm over hovedet i hele det tidsrum man er offgame.

Offgame bruges primært, hvis man er helt død og skal tilbage til en spilleleder eller hvis man er en NPC (Non Player Character), der skal et andet sted hen uden at risikere at skabe u hensigtsmæssige situationer.

Time-out

Sker der uheld og bliver der sagt eller råbt stop (time-out), stopper alle indtil den kritiske situation er overstået, hvorefter spillet kan fortsætte.

2 grupper eller personer kan kort lave time-out, for at udveksle og aftale nødvendige spilleinformationer (bruges normalt kun af spilleledere).

Ressourceliste

| Type | Nødvendig ressource | Evne | Min. evne | Salg | køb |
|---------------------------------------|-----------------------------------|-------------|-----------|---------------------------|-------|
| Ressourcer | | | | | |
| | | | | (ks=kobberstykke) | |
| 1 krus øl (fast pris i by) | - | - | - | - | 1 ks |
| 1 glas vin (fast pris i by) | - | - | - | - | 2 ks |
| 1 skive brød (fast pris i by) | - | - | - | - | 1 ks |
| 1 skive kød (fast pris i by) | - | - | - | - | 2 ks |
| Korn (1 sæk) | - | Høste | 1 | 2 ks | 4 ks |
| Krydderurter (1 bundt) | - | Urtesamle | 1 | 1 ks | 3 ks |
| Malm (1 sæk) | - | Stenarbejde | 1 | 3 ks | 5 ks |
| Tømmer (1 stk) | - | Tømre | 1 | 2 ks | 4 ks |
| Vildt (1 dyr) | - | Jage | 1 | 2 ks | 4 ks |
| Skind | 1 vildt | Jage | 1 | 2 ks | 4 ks |
| Brød (5 skiver) | 1 sæk korn | Madlavning | 1 | 4 ks | 6 ks |
| Kød (3 skiver) | 1 vildt | Madlavning | 1 | 4 ks | 6 ks |
| Flaske vin (3 glas) | 1 sæk korn + 1 bundt krydderurter | Brygge | 2 | 4 ks | 6 ks |
| Tønne øl (5 krus) | 1 sæk korn | Brygge | 1 | 3 ks | 5 ks |
| Udstyr og sæt | | | | | |
| Høstesæt | 1 malm | Smede | 1 | 5 ks | 7 ks |
| Smedeudstyr | 4 malm | Smede | 2 | 18 ks | 24 ks |
| Tømresæt | 2 malm | Smede | 2 | 10 ks | 14 ks |
| Stenarbejdeudstyr | 3 malm | Smede | 3 | 15 ks | 21 ks |
| Lægesæt | 2 malm | Smede | 3 | 11 ks | 16 ks |
| Ølbryggeudstyr | 3 tømmer | Tømre | 2 | 11 ks | 16 ks |
| Vinfremstillingsudstyr | 3 tømmer | Tømre | 3 | 12 ks | 18 ks |
| Madlavningsæt | 2 malm | Smede | 2 | 10 ks | 14 ks |
| Førstehjælpsæt (10 forbindinger) | 1 skind | Førstehjælp | 1 | 2 ks | 4 ks |
| Våben | | | | | |
| Bue | 2 tømmer | Tømre | 2 | 8 ks | 12 ks |
| 10 pile | 1 tømmer | Tømre | 1 | 4 ks | 6 ks |
| Armbørst | 2 malm | Smede | 3 | 11 ks | 16 ks |
| 10 bolte | 1 malm | Smede | 1 | 5 ks | 7 ks |
| Kastevåben | 1 malm | Smede | 2 | 6 ks | 9 ks |
| Daggert | 1 malm | Smede | 1 | 5 ks | 7 ks |
| Kølle/Hammer, lille | 1 malm | Smede | 1 | 5 ks | 7 ks |
| Kølle/Hammer, stor | 2 malm | Smede | 2 | 10 ks | 14 ks |
| Kølle/Hammer, tohånds | 3 malm | Smede | 3 | 15 ks | 21 ks |
| Spyd, kort | 1 tømmer | Tømre | 1 | 4 ks | 6 ks |
| Spyd, lang | 2 tømmer | Tømre | 2 | 8 ks | 12 ks |
| Stav, kamp | 1 tømmer | Tømre | 1 | 4 ks | 6 ks |
| Sværd, kort | 1 malm | Smede | 1 | 5 ks | 7 ks |
| Sværd, lang | 2 malm | Smede | 2 | 10 ks | 14 ks |
| Sværd, tohånds | 3 malm | Smede | 3 | 15 ks | 21 ks |
| Økse, kort | 1 malm | Smede | 1 | 5 ks | 7 ks |
| Økse, lang | 2 malm | Smede | 2 | 10 ks | 14 ks |
| Økse, tohånds | 3 malm | Smede | 3 | 15 ks | 21 ks |
| Rustninger | | | | | |
| Læderrustning til krop | 5 skind | Smede | 1 | 16 ks | 22 ks |
| Læderbeskytter, per arm eller ben | 1 skind | Smede | 1 | 4 ks | 6 ks |
| Ringbrynje, lille (kun krop) | 5 malm | Smede | 2 | 22 ks | 29 ks |
| Ringbrynje, per arm eller ben | 1 malm | Smede | 2 | 6 ks | 9 ks |
| Pladerustning til krop | 8 malm | Smede | 3 | 35 ks | 46 ks |
| Pladebeskytter, per arm eller ben | 2 malm | Smede | 3 | 11 ks | 16 ks |
| Hjelm | 1 malm | Smede | 1 | 5 ks | 7 ks |
| Træskjold, lille | 1 tømmer | Tømre | 1 | 4 ks | 6 ks |
| Træskjold, stort | 2 tømmer | Tømre | 2 | 8 ks | 12 ks |
| Metalskjold, lille | 2 malm | Smede | 1 | 9 ks | 12 ks |
| Metalskjold, stort | 3 malm | Smede | 2 | 14 ks | 19 ks |
| Andet | | | | | |
| Bære ressourcer | 1 ressource per styrke | Styrke | 1 | - 2 ks pr. båret res. | |
| Reparere rustningspoint. | - | Smede | Som type | - 2 ks per rustningspoint | |
| Arbejde på konstruktioner (per meter) | 1 ressource per meter | forskelligt | 1 | - 2 ks per meter | |
| Førstehjælp eller Lægekunst | - | forskelligt | 1 | - 2 ks per livspoint | |
| Overnatning | Ledig beboelse | - | - | - 2 ks per person | |

Kampagneregler for Endor

Alder på karakter

Alderen på karakter skal holde sig indenfor det beskrevne interval og afspejle den alder man rollespiller.

- Edain (mennesker): 16-50 årig.
- Grønelvere: 30-300 årig.
- Dværg: 25-150 årig.

Baggrundshistorie

Alle spillere skal lave en skriftlig baggrundshistorie, der afleveres til spillearrangørerne (helst på diskette eller via e-mail). En "brugbar" baggrundshistorie medfører, at man får 1 ekstra evnepoint.

Til hjælp med at lave en baggrundshistorie er der lavet et baggrundsskema, med stikord.

Udbygning af evner

Man modtager et 1 helt evnepoint, når man får udleveret penge mm. ved spillestart og så et ½ evnepoint mere når man har spillet hele dagen og man afleverer penge mm. ved spillestop.

Når man har nok frie evnepoint, kan man forbedre nogle evner eller vælge en ny. Dette skal ske før spillet går i gang og skal ajourføres hos den spilleleder der står for det. Kun de hele point kan benyttes til forbedring af evner eller nye evner. Skifter man karakter starter man forfra (point kan ikke overføres).

Våben og skjolde

Som nærkampsvåben, kastevåben og skjolde spilles der kun med latexvåben og latexskjolde (intet gaffa og træ).

Baggrund

Tolkiens verden. Dog ikke begrænset til, hvilket vil sige der kan forekomme forskelle og forekomster af f.eks. monstre eller hændelser der ikke findes eller omtales i Tolkiens verden.

Starttidspunktet for kampagnen er: År 455 i den 1. alder under det 4 slag.

Kvinder står ligefor med mænd og kan derfor være lige så hårdtslående.

Sprog

Skulle det ske at to forskellige racer repræsenterer deres sprog ved at tale på engelsk, så går man ud fra racen til at afgøre hvilket sprog, der tales af den enkelte.

Vestron

Dette er menneskernes sprog og er også handelssproget i kampagnen.

Vestron repræsenteres altid ved at tale på dansk.

Sindarin

Dette sprog tales af alle elvere.

Sindarin repræsenteres altid ved at tale på engelsk.

Quenya

Dette sprog tales af alle Noldoelvere og kun af Noldoelvere.

Quenya repræsenteres altid ved at tale på engelsk.

Khuzdul

Dette sprog tales af alle dværg og kun dværg.

Khuzdul repræsenteres altid ved at tale på engelsk (eller andet sprog hvis muligt).

Byen

Byen hedder Dolin og er en menneske by, hvor der også bor dværge og ses elvere fra tid til anden.

Lov i byen: Det er ulovligt at true eller håndtere våben med skade for øje.

Grupper

Der er 5 grupper i kampagnen:

- Håndværkere (byboere)
- Krigere (byboere)
- Byens råd (byboere)
- Grønelvere (lever uden for byen)
- NPC-gruppen

Det er vigtigt der er en rimelig fordeling af antal spillere i disse grupper, da der skal være en hvis balance for at holde et underholdende spil kørende. Derfor skal karakteren laves i samråd med en arrangør og godkendes.

Rådets sammensætning er valgt af arrangørerne og annonceres før spillestart og vil normalt ikke bestå af, hverken krigere eller håndværkere.

Gruppernes holdninger og ansvar

Rådet

Rådet består normalt af 3-5 personer (en spilleleder har en af pladserne).

Rådet samles og træffer kun beslutninger i byen (er rådsmedlemmerne ude, ventes der til mindst 3 er tilbage)

Rådet har til ansvar at træffe beslutninger der beskytter byen og dens beboere.

Rådet ønsker at bruge landet uden unødigt blodsudgydelse, hvilket vil sige de ikke ønsker at gå i krig med Grønelverne eller andre grupper der generer dem.

Krigerne

Krigerne har til ansvar at beskytte byen, rådet og borgerne (i den rækkefølge).

Det er helt i orden, at alle krigere er udenfor byen, da byen kan beskytte sig selv rimeligt, men bliver byen angrebet, har krigerne forpligtigelse til at returnere og forsvare den.

Krigerne modtager ordrer fra rådet.

Håndværkerne

Håndværkerne har til ansvar at arbejde for byens bedste.

Håndværkerne er underlagt rådets regler.

Grønelvere

Grønelverne ønsker at naturen forbliver naturlig. Dvs. at byer, byboere, marker, skovdrift mm. er noget de vil modsætte sig at bliver udført af andre i det område de overvåger.

De ønsker dog hverken at føre krig eller dræbe væsner der ikke er direkte onde.

Derfor vil de modarbejde, skræmme, ødelægge materiel, men ikke dræbe med mindre de er tvunget til det. Med tvunget menes der, at de er nødt til at dræbe for selv at undgå at dø.

De kan dog godt finde på at jage og henrette en der har dræbt en Grønelver.

Samarbejde mellem Grønelvere og indtrængere i skoven kan forekomme, men kun hvis der er en meget større fælles trussel mod skoven.

Udstyr

Våben, rustninger, skjolde og tøj, skal man have rent fysisk for at kunne bruge det i rollespillet.

Alt hvad man har af andet udstyr bør man have en passende repræsentation af (f.eks., smeden har en hammer, tømreren har stemmejern i bæltet og måske en økse osv.)

Hvis der under evner kræves "udstyr", så skal noget af det stå et fast sted, bruges der "sæt", kan man bære med sig.

Bolig

Er man byboere skal man have et sted at bo, hvilket vil sige at man enten selv skal have et hus eller bo til leje. En boligs størrelse er defineret ud fra, hvor mange personer den er bygget til kan bo der under normale forhold. Er man rig, kan man f.eks. bo i luksus ved at bo alene i et hus hvor der er plads til 2 personer, eller 3 osv. Bor der færre end der er plads til, så har man plads til gæster eller lejere, svarende til det ubeboede areal.

Startpenge og gæld

Alle spillere får 30 ks til at starte med til at købe udstyr for ud fra købspriserne i Ressourcelisten. Byboere kan også købe sig en bolig (man skal bo et sted). Køber man bolig, koster det 2 ks per 1 meter væg (F.eks. 1 kvadratmeter hus = 4 vægge = 8 ks). Krigere får 1 kvadratmeter hus gratis. Man kan låne op til 60 ks, der skal tilbagebetales med 1/4 for hver 3 spillegang man er der (bliver trukket ligesom skat).

Skattepenge

Rådet vil modtage penge fra spillelederne, der repræsenterer skattepenge der er kommet ind. Disse penge dækker også over den løn (og evt. forbrug af rustningsreparationer mm.) krigerne skal modtage fra rådet. De penge rådet modtager vil afhænge af hvor mange krigere der var gangen før og det er således Rådets pligt at sørge for en balance, hvor der altid er penge nok til lønninger. Byboere (undtaget krigere) vil blive trukket 1 ks inden næste spillegang, der repræsenterer den skat de betaler.

Fattigdom

Er man så fattig at man ikke har det ene ks, der bliver trukket til næste spillegang (eller penge til tilbagebetaling af gæld hver 3 spillegang), vil spillelederne næste spillegang give personen en passende opgave for at overkomme sin gæld eller evt. et handicap, som skal rollespilles hele den dag (f.eks. en arm kan ikke bruges eller personen skal halte).

Andre beboere

Spillerne kan kun repræsentere en del af de personer der bor i byen og i skoven. Med andre ord, så kan man forestille sig at der foregår ting som ingen spiller direkte er involveret i. Men der kan ske ting som spillerne så ser eller hører resultatet af. F.eks. kunne man få at vide at en bonde var blevet slået ned ikke særlig langt fra byen og frarøvet nogle kobberstykker og sin le.

Informationer af direkte betydning for stemninger, holdninger og aktioner, forbeholdes at komme fra spillelederne i en eller anden form.

Lettere sladder er selvfølgelig velkomment mellem spillere. F.eks. Janet var uheldig forleden og tabte sin kurv med æg.

Regler for specielle spilskabende genstande

Visse spillegenstande skal bruges til at skabe underholdning.

Disse genstande må højst være i besiddelse af den samme person (og gruppe) 3 spillegange.

Dagen, hvor en spiller får den i besiddelse, tæller som den først spillergang af de 3, man kan have den.

Den 3. spillegang skal genstandene enten sælges, foræres, byttes væk, være blevet stjålet eller på anden måde overgå til en anden person (ikke nogen ser står en nær i spillet). Herefter kan man ikke personligt erhverve denne genstand mere, med mindre man har aftalt andet med en spilleleder.

Magi

Magi (herunder magiske ting) påvirker kun dele af evner, aldrig hele evnen, hvis evnen består af flere egenskaber. F.eks. "Bære +1 ressource", gør at man kan bære 1 ressource mere end ens egen styrke tillader, men den giver ikke evnen til at støtte en såret person bedre eller bære en hårdt såret hurtigere.

Kastet magi

Virker ved at den der kaster magien, højt og tydeligt, som en del af det at kaste magien, nævner virkningen.

Ikke alle kan kaste magi. Visse NPC'er kan og med tiden måske spillere.

Muligvis vil magi være i kvæd, hvor det så kræves at det skal synges for at virke.

Mesterevner

Med tiden er det muligt, at man mestrer en evne så godt, at man kan noget der ligger ud over, hvad der er normalt (grundreglerne). Dette ekstra niveau eller denne ekstra virkning vil være afhængig af, hvordan man spiller sin karakter og af spilleledernes bedømmelse af balance i kampagnen, så forvent ikke du får det, men benyt det, hvis du gør.

Supplerende regler for evner

Når man ved spillestart, kender det forventede sluttidspunkt for spilledagen, så kan man beregne det antal gange, håndværkere kan lave noget den dag. På den måde er man ikke tvunget til at vente lang tid mellem at man henter og forarbejder ressourcer, men kan f.eks. vælge at starte dagen med at arbejde og tjene nogle penge til resten af dagen. For høste, jage og stenarbejde gælder der, at hvis man har arbejdet i alle hjørner eller kanter, så starter man forfra.

Høste

Man skal gå ud til en af kanterne af spilleområdet og derefter stille sig i terrænet og udføre så/høste handlinger (sprede frø, slå med le) i ca. 5 min.

Gåturen frem og tilbage, skal mindst tage 5 minutter, da der totalt skal bruges mindst 10 minutter i alt.

Skal man ud og høste flere gange samme dag, skal man gå til en kant man endnu ikke har brugt til at høste ved.

Jage

Man skal gå ud til en af kanterne af spilleområdet og derefter stille sig i terrænet og udføre snigjagt handlinger (snige, skyde pile) eller sætte fælder (binde reb, dække fælder med blade) i ca. 5 min. Gåturen frem og tilbage, skal mindst tage 5 minutter, da der totalt skal bruges mindst 10 minutter i alt.

Skal man ud og jage flere gange samme dag, skal man gå til en kant man endnu ikke har brugt til at jage ved.

Stenarbejde

Man skal gå ud til en af hjørnerne af spilleområdet og udføre minedrift handlinger (Hugge i jorden eller banke på sten) i ca. 5 min. Gåturen frem og tilbage, skal mindst tage 5 minutter, da der totalt skal bruges mindst 10 minutter i alt.

Skal man ud og hente malm flere gange samme dag, skal man gå til et hjørne man endnu ikke har hentet malm ved.

Urtesamle

Man skal gå ud i terræn og udføre urtesamlings handlinger (rode i skovbunden, studere planterne mm.) i ca. 5 min.

Gåturen frem og tilbage, skal mindst tage 5 minutter, da der totalt skal bruges mindst 10 minutter i alt.

Urter af type 1 kan findes i den tredjedel af skoven (arealmæssigt) der er nærmest ens by eller lejr.

Urter af type 2 kan findes i den anden tredjedel af skoven (forbi første tredjedel) væk fra ens by eller lejr.

Urter af type 3 kan findes i den tredjedel af skoven der er længst væk fra ens by eller lejr.

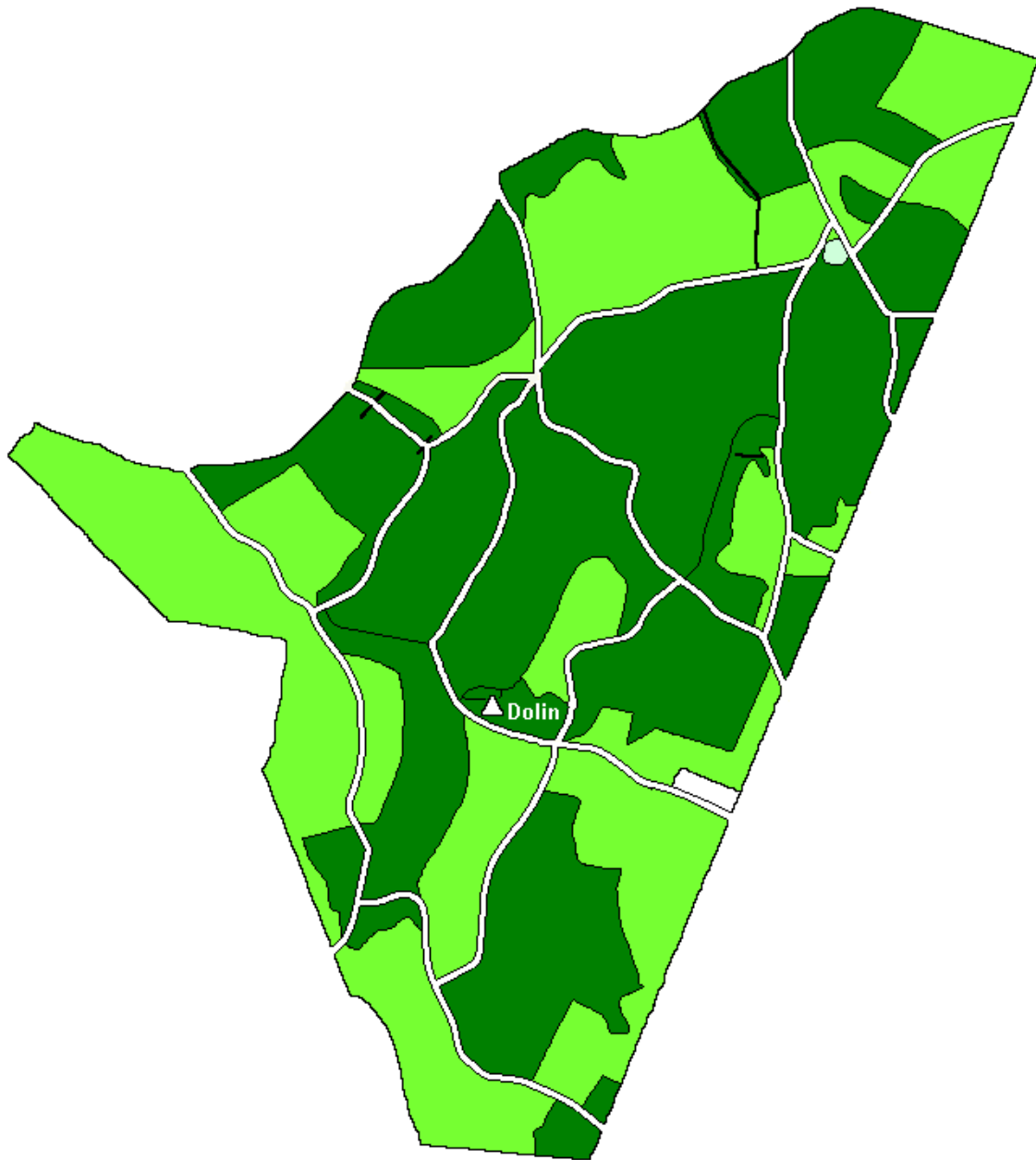
Niveau 1: Giver også evnen til at man kan tørre og gemme i alt 1 urt til næste spillegang.

Niveau 2: Giver også evnen til at man kan tørre og gemme i alt 2 urter til næste spillegang.

Niveau 3: Giver også evnen til at man kan tørre og gemme i alt 3 urter til næste spillegang.

Det er ikke muligt at gemme flere end 3 urter uanset om man har gemt tørrede urter fra tidligere spillegange.

Kort over spillerområde



Kampagneinfo

Hjemmeside

endor.dk

Spilleområde

Kampagnen foregår i den sydlige del af Rude skov (se området på kort).

Tidspunkt

Vi mødes ved teltet (byen) i skoven kl. 10.30 den anden søndag i hver måned.

Krav

Være fyldt 18 år på spilledagen.

Passende udklædning for rollen.

Ingen i øjenfaldende forkert beklædning (f.eks. ingen hvide sokker eller lyse gummisko).

Betaling for at spille med

Hver enkelt spillegang koster 30 kr. og skal betales kontant før spil.

Pengene går udelukkende til spilfremmende udgifter og aldrig til personlige køb.

1. Lokaleleje.
2. Fortæring der bliver brugt i spil (kvittering skal forelægges).
3. Udgivelser af Pipeurten til medlemmer.
4. Remedier, spillegenstande og udstyr.

Tag vare om skoven

Vi har alle til ansvar at passe på skoven. Blandt de ting vi specielt skal være opmærksom på er:

- Ikke at håndtere ild uden for bålpladser.
- Ikke efterlade gløder (heller ikke cigaretgløder).
- Ikke gøre skade på skovens levende træer, planter og dyr.
- Ikke efterlade skrald.
- Ikke genere skovens andre brugere (heller ikke for sjov, da det kan blive misforstået).

Ved aflysninger pga. forfærdeligt vejr

Det kan ske at vejret er så slemt at en spillegang må aflyses.

Ved aflysninger vil informationen være til stede via følgende muligheder:

- Internettet, på hjemmesiden: endor.dk
- Udsendes med e-mail til de adresser arrangørerne har modtaget.
- Ringe til Flemming Espersson på telefon: 40823824

Bemærk at vejret skal være ekstremt dårligt, før der ikke spilles.

Husk

- Egne drikkekrus og bestik
- Varmt tøj i den kolde årstid
- Rigeligt med vand i den varme årstid
- Godt humør ☺