

# Den korte udgave af reglerne v. 1.0.1

**Ordensregler:** Pas på skoven, hinanden og dig selv. Sluk mobil, ryd op efter dig selv og husk at drikke rigeligt med vand!

**Kys & kærtegn:** Er ikke tilladt til Første Søndag, da det er en ungdoms kampagne.

## **Helbreds Point (HP) og Kamp**

Man starter som menneske med 3 HP, som betegner hvor meget skade man kan tage inden man besvimer. Hvis man i kamp bliver ramt i maven eller ryggen mister man 3 HP. Hvis man bliver ramt i benene eller armene mister man 1 HP.

Når man går på 0 HP besvimer man, og ligger livløs hen indtil man bliver healet af en læge eller en præst. Hvis en sådanne ikke tilser en efter et passende tidsrum, kan man udmattet og forslået slæbe sig hen til et tempel eller en lægepraksis og blive helbredt.

Indtil man er blevet helbredt, er man stadigvæk på 0 HP og kan ikke kæmpe, men kun med nød slæbe sig afsted. Så snart man har genvundet 1 HP healer man naturligt 1 HP hvert kvarter.

**Rustning:** En rustning giver et antal RP, der vurderes ved tjek-in. RP fungerer i næsten alle aspekter som ekstra HP. Først mister man sine RP, dernæst sine HP (medmindre man bliver skudt). RP regenereres på samme måde som HP, dog regenererer HP altid først. For at bruge rustning skal man være dværg, præst af en krigsgud eller have niveau 1 på krigerstien.

**Bonk:** Man slår offeret i baghovedet med en dertil godkendt kølle. Offeret besvimer og falder lydløst om. Man er immun overfor bonk, hvis man har hjelm på, og bonk ændrer ikke på offerets HP. Kun ransmænd kan lave bonk.

**Snigmord:** Man sætter knivsbladet i armhulen, og trækker kniven tilbage, så man skærer armhulen op. Offeret falder lydløst om og er gået på 0 HP, uanset hvad denne havde før. Kun højt rangerende ransmænd kan lave snigmord.

**Nævekamp:** Så snart der er trukket våben, kan man ikke bruge nævekamp! Vi bruger ikke tal i nævekamps systemet, men vinderen afgøres ved rollespil ud fra kriterierne (der står i prioriteret rækkefølge): Dem der er flest vinder > Den der har en bonk kølle vinder > Den der er størst vinder.

**Krudt våben:** Man peger på offeret med krudtvåbnet og affyrer det, hvis våbnet siger "bang", er det lykkedes at skyde, hvorefter offeret der peges på mister 5 HP og vælter. Det kræver evnen specialvåben: krudtvåben at bruge denne type våben.

**At gennemsøge folk:** Man holder hånden på en slagen fjende og tælle langsomt til 30, derefter skal den faldne vise dig sine spilgenstande. Det er strengt forbudt at tage andet en spilgenstande, hvad dette begreb dækker over er beskrevet i reglerne, stjæles andet politianmeldes det.

**Magi:** De fleste formularer bliver forklaret af troldmanden når denne kaster dem. Dog skal du kende effekten af kamp magierne. Magiske missiler uanset farven giver samme skade, som hvis man blev ramt med et almindeligt våben, såfremt de rammer (dvs. 3 i kroppen og 1 i arme/ben). Rammes man på skjoldet eller våbnet, tager man 1 i skade. De giver dog skade direkte på HP'ne, og ignorerer dermed rustningen.

Den anden type af kamp magi er forhekselser med kommando ord, troldmanden peger på sit "offer" og råber kommandoordet, hvorefter effekten omgående sker på vedkommende. Kommandoordene er:

**Frygt:** Offeret flygter over hals og hoved, indtil magikeren er langt ude af syne og offeret kan ikke nå tilbage til kampen!

**Destruktion:** Du mister alle RP for din rustning, desuden ophæves alle gavnlige magier på dig. Tapte RP kan genvindes som normalt

**Søvn:** Offeret falder øjeblikkeligt i søvn og sover i 10 min. eller ind til nogen har forsøgt at vække vedkommende gentagende gange.

**Paralyse:** Offeret bliver øjeblikkeligt lammet og skal stå helt stille. Effekten varer indtil magikeren ikke længere berører spilleren eller offeret tager skade.

**Alkymi:** Effekten står på et lille stykke papir, der er påsat flasken, effekten må først læses, når man har indtaget noget flaskens indhold.

**Gift:** Der er tre gifte i spil. De kan kommes i mad, og smager af hhv. søvn (salt), besvime (sødt), dødelig (surt, man dør ikke men går på 0 HP, og det er meget svært at blive healet igen). Virkningen af giften tager effekt to til tre minutter efter den er indtaget. Dog har man store smerter i perioden, hvis man har indtaget dødelig gift.

**Racerne:** Det er muligt for spillerne at have roller med racerne: Menneske, Ork eller Goblin. At spille andre racer kræver tilladelse fra GM'en, hvilket skal ordnes senest dagen før spilgangen (evt. via mail).

**Evner/stier:** Man vælger fra start et erhverv/sti for sin karakter og får derefter den start evne, der er på niveau 1 af både læringsevnerne og erfaringsevnerne på den pågældende sti. Hvis man hellere vil spille karakterspil, kan man frit benytte evnerne: Førstehjælp, Brug rustning, Handel 1 og Specialevåben: bue.

**Karakter:** Find et navn til din karakter, der er til at udtale og ikke er blevet brugt i en kendt fantasy bog. Bestem dig derefter for en region du kommer fra, og hvorfor lige netop denne karakter befinder sig i grænseområdet.