GRUNDREGLER I KIMBRI

• Ud over det, det koster for at spille med, benyttes ingen rigtige penge i spillet. I stedet benytter vi os af rollespils-penge.

• For at holde fantasien i gang ser vi helst ikke tøj med tekst og varemærker, hold tøjet neutralt. Vi ser helst kostumer der passer til spillet.

• Der vil være mad og drikke inde i spillet. Du behøver altså ikke have en madpakke med.

• Der bruges naturligvis ikke rigtige våben. Derimod skal spillerne selv sørge for at skaffe sig våben til evt. kamp. (Der kan lånes våben af klubben.) Disse våben vil blive tjekket for fejl, og for om de er for hårde. ALLE våben skal igennem våbenkontrollen, før de må bruges i spillet. Dette gøres naturligvis for at holde et vist sikkerhedsniveau. Hvis du overvejer at bygge et våben selv kan du spørge en GM om sikkerhedskravene.

• Som udgangspunkt kan alle i Kimbri læse og skrive. Man skal dog have evnerne læse/skrive magi eller oldskrift for at læse magiske tekster og oldskrift.

• Off-game: Off-game betyder, at man for en kort stund ikke er med i spillet. Dette markeres ved at man ligger den ene hånd på hovedet.

Man kan gå off-game hvis man skal på toilet, bruge en GM eller hvis man er blevet ramt uheldigt.

Skal bruges sparsomt.

For at gøre spillet så sjovt og virkeligt som muligt opfordrer vi til, at man altid spiller sin karakter, med mindre man er off-game (og viser det med hånden på hovedet).

RACER

HALDANNERE 3 LP og 1 SP

Krav for at spille Haldanner: ingen da de er alm. Mennesker.

Haldannere er mennesker, der tror på tung beskyttelse, faste kampformationer og viljestyrke. De står sammen i kamp og troen på hersker og fædreland er grundlæggende i deres samfund. Haldannere er også håndværkere og handelsfolk. Haldannere går i farverige kofter og kapper samt strudshætter.

Deres yndlingsvåben er sværd og skjold, og de kan bruge alle typer rustning.

DVÆRGE 4 LP og 2 SP

Krav for at spille Dværg: At man bære et skæg.

Dværge er små, skæggede (også pigerne) og langsomme i terræn. Dværgene er en ældgammel race, der nærer en mistro over for andre racer (især elvere). De har en særlig forbindelse til metaller og ædelstene, og er de dygtigste smede i Kimbri. Til gengæld er de også meget grådige og stædige. En dværg vil vogte sine skatte og sit folk med sit liv, og det er ikke let at nedlægge en dværg i kamp. De fleste dværge har tunge rustninger (i læder eller metal), og deres yndlingsvåben er økser og hammere, gerne i samme højde som dem selv.

HOBBITTER 3 LP og 1 SP

Krav for at spille Hobbitter: gerne skindmuffer på fødderne.

Hobitter er små glade væsner som elsker fred, mad og mere mad. Deres påklædning er i neutrale, jordnære farver (grøn og brun) og de har store fødder med hår på tæerne. Hobbitter bruger sjældent rustninger, men kan ses i lette læder-brynjer (ingen metal-rustninger) De er ikke glade for kamp, men kan bruge våben som knive og kasteskyts. Hobbitter er gode bønder og med urder og har kendskab til fremstilling af mad og drikke.

SKOVELVERE 4 LP og 1 SP

Krav til at spille Elver: spidse øre.

Elverne er naturens beskyttere. Skovelvernes kærlighed til naturen er uendelig, og de kan derfor ikke fordrage nogen der skader eller går imod naturen og dens love. Skovelverne har uendelig levetid og kan derfor ikke ældes på samme måde som andre racer. Dette betyder, at de besidder en enorm viden og visdom, og føler sig hævet over smålige konflikter om skatte og magt. Skovelvere fokuserer på naturens balance og beskyttelse af alt liv. Elvere har kendskab til urder, og kan udføre en særlig lægekundskab i forbindelse med naturen. Det betyder, at elvere kan finde særlige 'åndelige' træer, som de kan samle energi fra og helbrede andre. Deres tøj er i naturens farver - grønt, brunt og gråt, men nogle få har også hvidt tøj.

SORTELVERE 4 LP og 1 SP

Krav for at spille Sortelver: Malet sort og gerne spidse øre.

Sortelvere kommer fra dybt under jorden, er sadistiske, ondskabsfulde og ligeglade med alle andre racer. De har samme uendelige liv som deres overjordiske fætre, skovelverne. Derfor har de udviklet samme enorme viden og erfaring om liv, død og for alt i verden smerte. De går klædt i sort og mørk-lilla eller rødt. Da de lever i skyggerne eller mørke, bruger de ikke skinnende påklædning, og bærer kun mørke rustninger.

ORKER 4 LP og 2 SP

Krav for at spille Ork: Malet grøn og gerne orkøre. For at være ork skal man være mindst 160cm høj.

Orkerne er simple. De er mørkegrønne, store, stærke, grimme og impulsive, de kan kun følge en idé ad gangen. Deres styrke og udholdenhed er kendt over alt som noget, man bør holde sig langt fra. I orkernes samfund er styrke vigtigst! Derfor er deres leder den stærkeste ork med de største våben. De går klædt i skind og læder samt hvad de kan stjæle. Store skjolde anses som et svaghedstegn blandt orker, så oftest bruger de økser eller køller – så store som muligt, da det er et tegn på stor styrke at kunne bruge store våben i kamp!

GOBLINER 3 LP og 1 SP

Krav for at spille Goblin: Malet grøn og gerne en goblin/ork næse. Gobliner må højst være 160 høj.

Goblinerne er beslægtede med orkerne, og de to racer holder til sammen. Gobliner er små, svage, lysegrønne og sadistiske. Deres fysiske svaghed har tvunget dem til at udvikle en større intelligens end orkerne. Derfor er det ofte goblinerne, der lægger planer og skaffer oplysninger, våben (og tyvekoster, selvfølgelig), når problemerne ikke kan løses med orkernes kølleslag. De bærer samme tøj som orker dog mere slidt og laset, gerne for stort.

DEMONER 3 LP og 2 SP

Krav for at spille Demon: Alle skal have samme farve.

Demoner er en lidt ukendt race, da man ikke rigtig ved hvor de kommer fra. Det er en race man skal være bange for, da man ikke ved hvad de kan finde på, er de ondskabsfulde, er de gode og hjælpsomme, det ved ingen rigtig. Det man dog ved er at de er dukket op ud af det blå.

KAMPREGLER

GENNEMGANG AF BEGREBERNE

Det vil aldrig blive muligt at skabe en komplet realistisk kamp til live-rollespil. Til gengæld kan vi komme tæt på ved at benytte et sæt simple, men præcise regler. Disse regler indebærer begreberne LP, RP, MLP, SP.

BESKRIVELSE AF BEGREBET ”LP”

LP står for ”Livs point”. Det er et begreb, der bestemmer, hvor mange slag en karakter kan holde til. Hvor mange LP, man har, defineres ud fra hvilken race man er, og man kan vælge at oplære sig til flere LP. LP er det, man kan holde til uden rustning eller anden beskyttelse. Netop fordi LP er naturlig beskyttelse regenererer man automatisk 1 LP hvert 5. minut, når man ‘slapper af’ (dvs, at man ikke regenererer LP hvis man løber eller kæmper).

Beskrivelse af begrebet "RP"

RP står for "Rustnings-LP". Ligesom med LP definerer RP hvor mange slag man kan holde til. RP er dog en anden ting og antallet af dem bestemmes ikke ud fra, hvordan din rolle er, men derimod ud fra, hvor stor og kraftig en rustning du bærer. Altså giver metalrustninger flere RP end rustninger i læder eller andet. RP regenereres ikke automatisk men den kan gå i stykker efter noget tid, alt efter hvor mange kampe man har været i. Det er vigtigt at forstå, at for at en rustning kan give dig RP, skal den også give reel virkelig beskyttelse. Det vil sige, at den beskytter kun de steder hvor den dækker ca. 50 procent eller mere. Altså skal du hele tiden være kritisk over for det, du køber. Dine rustningsdele bliver vurderet af en GM ved din første spilgang, og du får givet et antal rustningspoint derefter. (Se dokument om rustningspoint på hjemmesiden)

Beskrivelse af begrebet "MLP"

MLP står for "Magi-LP". Da det også er en form for LP definerer dette begreb ligesom de andre også et antal slag, man kan holde til. Som navnet siger, kommer disse LP dog fra magi og kan derfor ikke regenereres på nogen måde. Man får MLP fra magikere, urtedrikke eller magiske genstande i spillet.

Beskrivelse af begrebet "SP"

SP står for "Styrke-Point". Det definerer naturligvis, hvor stærk din karakter er. SP kan, som de fleste af begreberne i rollespil kan, forstærkes på magisk vis. For at kunne gøre bestemte ting, skal din person muligvis have et antal SP. SP defineres ud fra din race og du kan oplære dig til flere SP. Forskellige evner og hændelser i spillet stiller krav til din karakters SP. Dette er beskrevet i de forskellige regel-dokumenter.

Væbnet kamp

Regler for kamp:

- Man må ikke slå i hovedet, skridtet eller på brystet af piger (medmindre de har rustning på), og man skal slå kontrolleret (altså kunne styre, hvor hårdt, man slår)
- Hvis man rammer en anden spiller i hovedet (eller skridtet), eller er kommet til at slå for hårdt, siger man pænt undskyld og fortsætter kun kampen hvis ens modstander er med på den. Hvis modstanderen har brug for pause, fortsætter man som om kampen aldrig var sket. Spilleren der er ramt må gå off-game til de er klar igen.
- Alle våben, der bruges i kamp, skal godkendes i våbenkontrollen.
- Man skal huske at sige hvor meget man skader når man rammer en modstander ellers skader man kun 1.
- Pile må ikke bruges som håndvåben i kamp og har en sikkerhedsafstand på 6 meter.

• Når du bliver skadet i kamp, mister du LP, hvis du bliver ramt på dine arme, ben eller krop.

• Når der i regelsættet står, at du mister ”LP”, menes der, at du mister point efter følgende rækkefølge: MLP - RP - LP (MLP+RP+LP må maksimalt udgøre 24 point)

• Når du når 0 LP, besvimer du. Du vågner op når fjenden er gået, men kan først bevæge dig når du er blevet helbredt eller der er nogen der bærer dig væk.

• Hvis du er faldet i kamp er din rustning i stykker og skal repareres af en smed.

• Trommeslag er IKKE tilladt. Altså skal man efter hvert slag svinge sit våben ordentligt igen.

• Stave af træ (uanset længde) skader 1, selvom man har våbenkendskab. Hvis staven har metal på sig skader den 2 med våbenkendskab (den skader som alle våben 1 uden våbenkendskab).

DUEL

Duel kan blive brugt til at afgøre stridigheder mellem to spillere, eller i kongens retssager. Det foregår på den måde at de to parter der er uvenner finder en GM som skal dømme kampen mellem dem. Vinderen vurderes af GM, og vil oftest være den, der har ”mest ret”, eller højest SP. Hvis der er nogen der blander sig i en duel har dommeren af kampen lov til at slå dem ihjel.