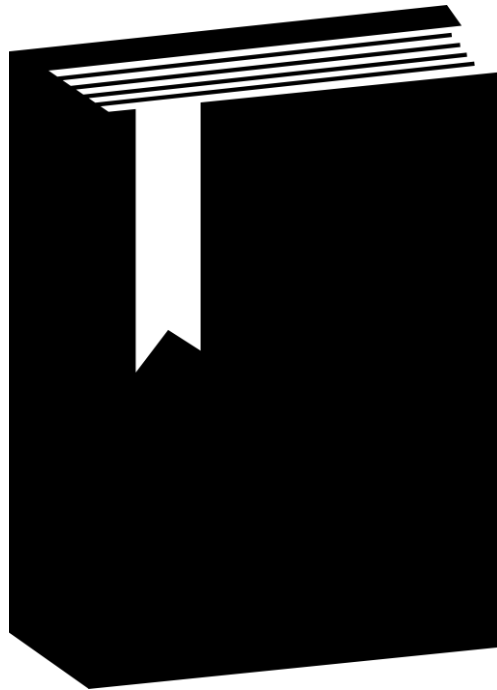


# Vitar Horsens Rollespilslaug

## Bosættelsen af Minhiriath

### Bind 1

### Generelle Regler



Dette regelsæt er udarbejdet af Vitar Horsens GM-gruppe og vil løbende blive opdateret.  
Forslag og rettelser bør sendes til GM-gruppen pr, mail til [tolkien@vitarhorsens.dk](mailto:tolkien@vitarhorsens.dk).

<u>Intro</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 3</u>
<u>Hvordan denne bog bruges</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 4</u>
<u>Oversigt over Regelbind.</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 4</u>
<u>Ordliste</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 5</u>
<u>Regler.</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 7</u>
<u>Regler for rollespil: Kan du, så kan du</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 7</u>
<u>Regler for tyveri og ligrøveri: Pas på fingrene</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 7</u>
<u>Regler for alkohol: Når flasken tømmes</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 7</u>
<u>Regler for kamp: Til våben mænd!</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 8</u>
<u>Regler for nævekamp: Slå først Frede!</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 9</u>
<u>Regler for karakter drab: Sjælen rejser videre</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 9</u>
<u>Regler for Usynlighed og "Offgame": Spøgelser og ånder</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 9</u>
<u>Regler for markeringer: Livets bånd der binder</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 10</u>
<u>Regler for våben: Kend dit våben</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 11</u>
<u>Regler for Krudtvåben og Teknologi: Et brag af en ide.</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 13</u>
<u>Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 14</u>
<u>Regler for slitage: Hos smeden</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 15</u>
<u>Regler for vægt: Masse og Fysik</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 15</u>
<u>Regler for penge: Klingende mønt</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 15</u>
<u>Regler for magiske genstande: Gudernes Gaver</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 16</u>
<u>Regler for magi og trolddom:</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 16</u>
<u>Karakterark</u>	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	<u>Side 17</u>

## Intro

*Den fjerde alder begyndte efter Sauron var besejret og hans Hersker Ring var blevet ødelagt. Herredet og kongerigerne Arnor og Gondor blev restaureret. Det markerede menneskenes stigning og Elves forsvinden. Gandalf, Elrond, Galadriel, Bilbo og Frodo sejlede efter De Udødelige Lande.*

*Saurons allierede led et altødelæggende nederlag, som ville tage dem århundrede at komme sig over, hvis de overhovedet gjorde det. Harad led et knusende nederlag og sluttede fred med Kong Aragorn II Elessar, hvor ved Umbar, hvis flåde var blevet komplet udslettet i Anduins Munding, returnerede til Gondor, og det sydlige Gondor blev generobret. Østlingerne led også et frygteligt nederlag da deres Ork allierede flygtede i rædsel ved slaget om Den Sorte Port. Dog sloges, Kong Elessar, hans efterkommere og allierede som eksempel Kong Eomer, stadig til tider med deres fjender om land, specielt over the meget bekrigede Rhûns Hav.*

*Syvogtres år er gået siden begyndelsen på den fjerde alder. Dværgene vendte tilbage til deres miner i Moria. De fleste af elverne drog til De Udødelige Lande på den anden side af havet. De få af mørkets tjenere, som overlevede slaget i Mordor og Saurons død. De har siden da levet liv på flugt. For dette var nu menneskets storhedstid. Rohan og Gondor lagde store mængder ressourcer i at alle Saurons håndlangere skulle udslettes, samt alle der havde en mørk forbindelse til ringen. På trods af dette løber mange Orker stadig rundt og gemmer sig i skovene. Og selvom deres herrer ikke længere er til, er de der dog stadig. Sauron og Sauroman's død har kun gjort Orkerne mere aggressive i deres jagt og kultur. Hvor de før skulle tage imod ordre, og indføre sig efter, at ingen af dem rigtigt havde noget at skulle have sagt, er de nu tvunget til at leve i et stammesamfund.*

*Verden har de sidste fem års tid haft lov til at tage en slapper, og genopbygge efter krigene. Men i en tid af fred, bliver folk svage, bløde, grådige og blinde for voksende farer...*

*I landet Minhiriath har menneskeheden arbejdet på en ny bosættelse. En, der takket være den generøse opbakning af Prins Eldarion, Søn Aragon, først af hans navn og retmæssige arving til tronen i Gondor, vil blomstre og trives. Bosættelsen er blevet planlagt, til at være i skoven Eryn Vorn, hvor det lokale træ vil blive brugt til fremstilling af byggematerialer, og de nærliggende blå bjerge vil fremskaffe materialer i form af sten, jern og så videre. Prins Eldarion havde én betingelse for at finansiere dette projekt, og det var for alle racerne, mennesker, elver, dværge og hobbitter kunne arbejde sammen om skabelse af denne nye udpost for Gondor.*

*Men hvor du finder lys, finder du mørke. For dybt nede i jordens kolde mørke, i længst glemte ruiner slumrer en ondskab klar til at fortære drømme, håb og livet af nybyggerne og resten af Midgård, hvis den får bare halvdelen af chancen til det. Sauron kan have været Morgoth's mægtigste "levende" tjener. Men han var langtfra den eneste igennem tidens løb og langt fra hans favorit... For lige som alt fred ender med krig, ender al orden i kaos...*

## Hvordan denne bog bruges

Dette regelsæt virker måske ved første øjekast meget omfattende med sine mange, og til tider store, bind. Men bare rolig, reglerne er til for at skabe enighed og et samlet punkt vi alle spiller fra. Så længe du læser og sætter dig ind i alt det generelle som kan findes i dette bind, så kommer resten af sig selv. De mere komplekse regler behøver du kun læse, hvis du selv har tænkt dig at benytte dig af dem. De kan findes i de andre regel bind, og spillere som benytter sig af disse regler, skal nok informere dig om hvad og hvordan du skal reagere, hvis du kommer i tvivl. Og opstår der uenighed så find en GM (Spil ansvarlig) og spørg.

For at opsummere: Tolkiens verden Arda er en fantastisk verden med magi og eventyr. Alt hvad du skal gøre for at deltage i spillet, er som minimum at have læst dette bind, samt have et basalt kostume. Der vil være mulighed for at få hjælp på særlige aftener og dage til disse ting, men det er vigtigt, at du får læst alle generelle regler i dette bind, og gør dig bekendt med de mange udtryk og forkortelser i Ordlisten.

Velkommen og slip fantasien løs!

## Oversigt over Regelbind.

- Bind 1: Generelle Regler
  - Her kan alle de regler som alle skal kunne findes, samt nogle udfyldt karakterark til hurtig udprintning.
- Bind 2: Karakter og Evne Regler
  - Her kan man læse om hvordan man laver en karakter og bruger de XP man optjener. Alle racer, erhverv og evner er også beskrevet i dette bind. Der kan yderligere findes en vejledning til skrivning af baggrundshistorier og tomme karakterark.
- Bind 3: Produktion og Konstruktion Regler
  - Her kan man læse om hvordan man samler, forarbejder og håndtere ressourcer af alle typer og hvad man skal bruge af rekvisitter. Erhverv fra Bind 2 er også beskrevet dybere her og specielle regler for byggeri
- Bind 4: Magi og Alkymi Regler
  - Her kan man læse om hvordan man designer, håndtere og kaster magi af alle typer. Troldmænd, ritualister og alkymister skal læse dette bind grundigt.
- Bind 5: Fraktioner og Klan Regler
  - Her kan man læse om hvordan man danner en gruppe og får bonusser ud af det.

## Ordliste

- **BG:** Baggrundshistorie. En BG er en beskrivelse af en karakter med alt den information du behøver for at kunne spille rollen. Ting som navn, familie, livs oplevelser, personlighed og andet vigtigt information er beskrevet i en BG.  
Der kan læses mere om dette i regel bind 2: Karakter og Evne Regler
- **BM:** Byggematerialer. Dette er en gruppe eller type af ressourcer, som skal bruges til mange evner, reparationer og konstruktioner af ting i spillet.  
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **EP:** Element Points. En ressource som ritualister har, forskellige ritualer kræver denne ressource for at kunne fungere.  
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 4: Magi og Alkymi.
- **GEK:** Genstandens Evner og Krav. Er oftest en lamineret seddel, der er sat fast til en spil genstand, og beskriver nogle evner eller krav, som genstanden giver eller kræver opfyldt. Sedlerne kan være sat fast til alle slags genstande, så når du finder en "ingame" genstand, så kig altid efter, om der er en GEK sat fast på den.  
Se Regler for magiske genstande omkring hvordan du håndtere GEKs.
- **GM:** Game Master. De engelske ord for "Spilmester". En spilmester er den eller de personer, som har det sidste ord, når det angår regler. Er du i tvivl om noget, der handler om reglerne, er det dem, som du opsøger. Har du idéer til spillet, og kan du ikke finde regler for det, er det også dem du spørger til råds. De kan oftest findes flere steder i spillet og de forsøger at være overalt for at observere at alle følger reglerne.  
De kan genkendes på den hat de bære med bogstaverne GM på.  
**En GM's ord er lov under spillet og diskussioner kan tages efter spillet er slut.**
- **HP:** Helbreds Point. Dette er et tal som siger hvor meget skade du kan tage før du er nedkæmpet eller gjort bevidstløs. De fleste har 4 hvis ikke de modtager bonusser fra forskellige ting.  
Der kan læses mere om HP under Reglen for Kamp, Reglen for Alkohol og bind 2: Karakter og Evne Regler.
- **Ingame/Offgame:** Når der omtales "ingame" betyder det, at du er i karakter, og du spiller den rolle du har og følger reglerne for Endor's verden. "Offgame" betyder, at du er trådt ud af spillet og dette vises ved at lægge en eller begge hænder på hovedet.  
Se Regler for Usynlighed og "Offgame" for mere.
- **ME:** Mad Enheder. Dette er en ressource som visse evner og magiske effekter skal bruge for at virke. Både RME og TME kan bruges som dette.  
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.

- **MP:** Magiske Points eller Mana Points. En ressource som magikere har, forskellig magiske formulere skal bruge dette til at kunne fungere.  
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 4: Magi og Alkymi.
- **NPC:** Non Playable Character. De engelske ord for "Ikke Spilbar Karakter". Roller markeret med disse forkortelser kræver særlig GM tilladelse at spille og vil være meget styret af GM'erne. Som NPC har du nogle meget specifikke opgaver, som du skal løse under spillet og meget lidt frihed til hvad du ellers kan foretage dig.
- **RM:** Rå Materiale. Dette er ressourcer, som skal forarbejdes inden det kan bruges til at bygge med i spillet. Det er ting som træ, sten, metaller osv.  
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **RME:** Rå Mad Enheder. Dette er en ressource, som skal bruges til visse evner og magiske effekter. Kan enten være kød, korn eller fisk, som skaffes i spillet.  
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **RP:** Rustnings Point. Dette tal er, hvor meget skade din rustning kan absorbere, inden du selv tager skade. Hvor mange man har bliver vurderet ud fra hvilken rustning man har på og hvor på kroppen. Se Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld for flere detaljer.
- **RT:** Rigtig Tid. Mange regler indeholder RT, dette er for at udspecificere at den tid, der er beskrevet skal gå i virkeligheden. De allervigtigste steder vil der være timeglas eller ned tællere, men hvis ingen timeglas eller nedtæller findes, så skal du selv tælle normalt til den tid, der beskrives. Hvis du spiller en rolle, som hele tiden støder på RT beskrevne regler, så er det i orden at medbringe sit eget nedtællings udstyr såsom timeglas, vandure osv. (dog ikke mobiler eller lignende).
- **TME:** Tilberedte Mad Enheder. Dette er en ressource, som skal bruges til visse evner og magiske effekter. Kan købes eller laves inde i spillet og er oftest ting som Brød, Stegt Kød eller Tørret Fisk.  
Der kan læses mere om disse ressourcer i regel bind 3: Produktion og Ressourcer.
- **XP:** Experience Point, eller erfaringspoint på dansk. Dette er points, som din karakter tjener hver gang den deltager til en spillegang og de kan bruges til at forbedre og forstærke den rolle. Der står mere om dette i Bind 2: Karakter og Evne Regler.

## Regler

### Regler for rollespil: Kan du, så kan du

Når det gælder ting som at læse og skrive, gå på hænder, spille guitar, synge og danse osv. er reglen den, at "kan man, så kan man". Altså, hvis du i virkeligheden kan, så kan du også i Endor. Du må også klare dig med dine egne evner, når du skal løse gåder og regne spor ud.

Det skal dog understreges, at der er ting, som kræver evner, såsom det at bruge bestemte våben og rustninger, hvis ikke du er kriger.

*"Alle kan da svinge et sværd? Hvorfor er det kun krigere, som kan bruge alle våben og rustninger?"*

I et forsøg på at lede spillere til at overveje hvilke roller de spiller, stiller vi dette krav. Men folk som meget gerne vil slås, kan stadig dukke op i alt deres rustning og medbringe deres våben, hvis de bare laver en kriger eller bruger lidt xp på at komme uden om dette krav.

Hvis du kommer ud for en situation, hvor du kommer i tvivl, så husk på følgende: "Kan du, så kan du og kan du ikke, så prioriterer godt rollespil, og at alle har det sjovt".

#### **Fuld Kontakt**

I kamp er der nogle særlige regler for hvordan man kæmper og her tæller "Kan du så kan du" reglen ikke. Men hvis spiller ønsker at "Kan du så kan du" reglen skal gælde i en kamp mellem to personer kan de acceptere "Fuld Kontakt"

"Fuld Kontakt" betyder, at man må takle, skubbe, kaster og brydes med hinanden som om, at det var en virkelig kamp og alle kneb gælder. Skader på udstyr og personer, blå mærker og knubs **vil** forekomme. Derfor er det KUN tilladt i 1 mod 1 kampe, hvor begge deltager på forhånd acceptere eget ansvar og har gjort alle omkring dem opmærksom på at Fuldkontakt er accepteret, men der skal stadig tages højde for andre spillere og deres udstyr.

Det gentages: "Fuld Kontakt" er tilladt på eget ansvar og KUN i 1 mod 1 kampe og hvis begge parter acceptere.

### Regler for tyveri og ligrøveri: Pas på fingrene

Selv om at det kan være fristende at spille tyv og stjæle alt hvad folk ejer, og at tyveri ikke er forbudt så længe at det kun foregår i spillet. Så skal det siges at enhver form for tyveri af offgame ejendele vil blive set som rigtig tyveri og vil blive meldt til myndighederne.

Når det er sagt. Så er der følgende regler for anskaffelsen af ingame værdigenstande fra andre:

- De eneste genstande man må stjæle er guld og sølvmønter, ressourcekort, GEKs, plastik juveler, farvede trækodser eller andre ingame genstande.
- Hvis du vil ligrøve eller stjæle fra en bevidstløs person skal du enten visitere (rode igennem deres kostume og tasker) eller tælle til 20 mens du holder en hånd på dem.

Det er op til personen som stjæles fra hvilken metode du skal bruge.

Når du har talt til 20 skal de så aflevere alle ingame værdier som de har på sig.

## Regler for alkohol: Når flasken tømmes

Da der er børn ned til 10 år, er det strengt forbudt at indtage alkohol før og under spillet og efter spillet, så længe man befinder sig i spilområdet. Opdages dette, bliver man øjeblikkeligt bortvist fra området. Men en kro er jo intet uden en drukkenbolt eller to, så de typer "alkohol", som købes på kroen i form af saftvand, juice og ice-tea, har også en ingame effekt. Alle, der ikke har en særlig evne beskrevet under deres rolle, kan drikke en genstand pr. HP (helbreds point) pr. 15 min RT (rigtig tid), deltager man i kamp mindre end 15 min. RT efter, at man har drukket, skal man huske, at man mangler HP, som er mistet til alkohol.

Når man 0 HP ved at drikke, besvimer man indtil, man er oppe på fuld eller 5 HP alt efter hvad, der kommer først. Når man er bevidstløs, kan man ikke registrere hvad, der sker omkring sig så, hvis man bliver bestjålet, ved man ikke af hvem. Vand i hovedet giver 1 HP til bevidstløse folk og vækker dem, men de er stadig påvirket, af hvad end der gjorde dem bevidstløse. Genvinding af HP igennem andre evner, kan også vække personen hurtigere.

## Regler for kamp: Til våben mænd!

I Endor benyttes et system, som kaldes "Flydende Helbredspoint". Det betyder, at du har én pulje af HP som svarer til det antal skade, du kan tåle, før du er "nedkæmpet". Mister du alle dine HP i en kamp, må du lægge dig helt ned. Dine venner eller allierede har nu 15 minutter til at helbrede dig inden du forbløder og dør permanent. Læs mere om hvad dette indebærer under reglerne for Karakter Drab som kommer lige efter reglerne for kamp uden våben.

Der er mange måder man kan blive helbredt på, Førstehjælps evnen, indtagelse af en eliksir eller en magisk formular kastet af en troldmand. Du kan godt skaffe eliksirer på forhånd, men du kan ikke selv drikke den hvis du har mistet alle dine HP. Du kan heller ikke fortælle en tilfældig forbipasserende, at du har en eliksir. Eliksiren kan kun anvendes af nogen, der i forvejen ved, at du har den på dig. "Død man taler ikke" princippet gælder her.

Et våben giver den skade, der står længere nede i regelsættet under "Kend dit Våben". Vær opmærksom på, at nogle roller kan købe magi til deres våben. Når du slår, hakker, stikker eller rammer på den måde våbnet tænkes anvendt, siger du højt hvor meget skade det forvolder, hvis det er anderledes fra den liste, som står under "Regler for våben: Kend dit våben".

Ud over at nogle ting kan gøre mere skade er der steder på kroppen som man skal undgå at ramme i kamp. Disse lokationer er: Ubeskyttede hoveder, hænder og kridt. På piger, opfordres man også til at undgå brystet. Skulle man ramme en af førnævnte steder. Så stop kampen midlertidig og tjek at personen klare sig og undskyld. Hvis slaget ignoreres af den ramte, kæmper man bare videre.

Når man kæmper, kan kampens hede dæmpe ens sans for fornuften. Med tiden lære de fleste at holde kontrollen, men kamp er en fysisk aktivitet. Derfor bør du forvente at kunne mærke du har været i kamp til tider. Specielt hvis din krop ikke er vant til at bevæge sig, eller du har været med til en kamp hvor alle deltagere har haft noget som afhang af kampens sejer.



## Regler for nævekamp: Slå først Frede!

Nævekamp er nærkamp uden våben. Ligesom alle våben gør skade når de rammer, så kan du også gøre skade med dine hænder, dog ikke livstruende skade. Når du røre ved en modstanders skuldre, overarme eller bryst med en hånd og siger: "Nævekamp" gøre du 1 skade.

HP eller RP, som man får fra rustning og magiske genstande tæller dog med i nævekamp og når kampen er slut går der 2 minutter inden du genvinder dem.

Reduceres du til 0 HP slås du bevidstløs i 5 minutter RT. I de 5 minutter er det i orden for hvem som helst at tage INGAME værdier fra dig (Se reglen for penge: Klingende mønt), og du skal spille på, at du er bevidstløs, så du ved ikke hvad, der sker omkring dig imens.

Man kan blive vækket før de 5 minutter ved at få vand i hovedet eller få helbredt den manglende HP.

## Regler for karakter drab: Sjælen rejser videre

*Hvordan kan man blive karakter dræbt?*

1. Du kan være blevet nedkæmpet i kamp og ikke blevet helbred inden for 15 minutter.
  - a. Hvis ikke du har 3 xp givende underskrifter får du 1 hp i stedet for at blive karakter dræbt efter de 15 minutter.
2. Du kan have gjort dig så upopulær i spillet at nogen har fået en GM godkendelse til det.
3. Du kan selv havde ønsket at gøre en ende på din karakter på en "spil skabende" måde.

Uanset hvad grunden måtte være, så vil en karakter, som bliver karakter dræbt ophøre med at eksistere. Karakter arket bliver pakket væk og spilleren vil skulle spille en midlertidig karakter indtil spillet slutter. Disse midlertidige roller vil ofte være fanger, slaver eller bønder uden andre evner end start evnerne for diverse erhverv.

Bliver man karakter dræbt og finder det uretfærdigt, skal man tage det op med GM gruppen EFTER spillet, hvor en eventuel genoplivning kan blive planlagt.

## Regler for Usynlighed og "Offgame": Spøgelse og ånder

Som ethvert andet rollespil vil der være tidspunkter, hvor det bliver nødvendigt at træde ud af spillet, For eksempelvis at få styr på en regel eller at bevæge sig rundt uden at være del af spillet. Når man træder ud af spillet, lægger man den ene eller begge hænder på hovedet og alle, som kan se en skal ignorere en. GM'er er udstyret med kasketter, hvor der står "GM" på. Når de bærer disse hatte på hovedet, er de også "Offgame" og fungerer som GM'er. Der er dog evner og genstande i spillet, som kan gøre en person usynlig for andre og dette repræsenteres ved, at personen binder et skrigende gult bånd om hovedet eller overarmen, hvor det er tydeligt at se. Skal det være en hurtig overgange mellem at være synlig og at være usynlig er det i orden at holde det gule bånd op i luften over hovedet og binde det senere.

## Regler for markeringer: Livets bånd der binder

- Endor er en verden fyldt med genstande og magi, og vi skal som rollespillere forestille os mange af disse ting. Men for at vi alle forestiller os de samme, benytter vi i dette regelsæt nogle farvede bånd til at repræsentere nogle ting.
- Ser du en person eller genstand, med et bånd omkring i en af de farver som står i tabellen, så skal du spille på at personen eller genstanden ikke ser ud som den gør i virkeligheden. Det er også vigtigt at når du laver et kostume og klæder dig ud, at du ikke fejl informere andre ved at bruge farvede bånd som del af kostumet. Specielt Gule og Lilla bånd.

Farve	Betydning
Sort	Genstanden med sorte bånd er totalt ødelagt og skal genskabes fra bunden af en med et passende erhverv. Magiske genstande skal genskabes og evt. GEK's skal afleveres til en GM. Der skal spilles på at genstanden er i flere stykker eller krøllet sammen. Læs mere i bind 3 Produktion og Konstruktion Regler.
Gult	Genstande eller personen med gule bånd om hovedet eller overarmen, er usynlig på ikke magisk vis og kan ikke ses. Hvis båndet holdes op i luften tæller det også. Der skal spilles på genstanden eller personen ikke kan ses, men stadig høres og mærkes. Forsøg ikke at gå ind i dem med vilje medmindre de virkelig står i vejen.
Lilla	Genstande eller personen med lilla bånd om hovedet eller overarmen, er usynlig på magisk vis og kan ikke ses. Ud over dette fungere Lilla bånd fuldt ud ligesom gule.
Blåt	Genstanden, som båndet er bundet til, er midlertidig magisk forstærket gennem et ritual, en formular eller en eliksir. Genstanden virker tungere, hårdere eller har et svagt indre lys, og uanset hvad du gør kan du ikke rigtig skade det. Læs mere i bind 4: Magi og Alkymi Regler.
Rød	Genstanden, som båndet er bundet til, er blevet forstærket med magi og gør midlertidig mere skade. Læs mere i bind 4: Magi og Alkymi Regler.
Orange	Genstanden er antændt og, ud over at gøre midlertidig mere skade, kan aktivere Torden Støv eller antænde Konstruktioner af træ. Læs mere i bind 3 Produktion og Konstruktion Regler.
Grøn	Personer, som er blevet forgiftet med en gift som ikke forsvinder efter noget tid. Skal bære et grønt bånd om armen eller hovedet, så både de selv men også andre kan se at der er noget galt og der skal spilles på det. Evner og effekter, som kan påføre langvarige gifte har et grønt bånd som krav i deres beskrivelse. Evner som fjerner gifte kan godt fjerne disse gifte.
Hvid	En pil eller en kniv med et hvidt bånd omkring reducere en person til 0 hp hvis der siges "snigmord" eller "snige skud" efter de har ramt. Det kræver dog en evne at benytte denne regel og der er evner som kan modvirke dette.

## Regler for våben: Kend dit våben

I Endor er det ikke ualmindeligt at man må gribe til våben for at forsvare sig selv eller for at tage noget, som man gerne vil have. Da vi jo kun spiller rollespil og vores våben er lavet af skum og latex, må vi have nogle fælles regler for, hvordan vi slås.

*Våben gør den anviste skade som standard, men kan blive forbedret gennem evner og magi.*

Våben kategori	Skade	Eksempler
Knive/Dolke	1	Knive, dolke, sten, krus, knojern
Ethåndsvåben	1	Kort sværd, lange sværd, økser, køller,
Tohåndsvåben	2	Hellebarder, Daneøkser, Forhammere, Claymores
Stagevåben	1	Spyd, Kampstave,
Kastevåben	1	Kasteknive, sten, kastestjerner, kasteøkser, krus
Pile	3	Fra en bue

### **Special note:**

- Tohåndsvåben som svinges i en hånd eller bare benyttes i en hånd gør skade som et ethåndsvåben. Dog fungerer magiske effekter stadig normalt.
- Nogle tohåndsvåben er polstret fra bund til top. De kan realistisk godt angribe med begge ender, men i det tilfælde fungerer de som stagevåben. For at forhindre forvirring, kan kun kampstave, troldmansstave og våben med tydelige klinger i begge ender skade med begge ender.

**For at mindske risikoen for at deltagerne til vores live rollespils arrangementer kommer alvorligt til skade, skal alle rustninger og våben følge nedenstående retningslinjer.**

*“Hvem godkender våben og hvornår?”*

Det er normalt arrangørernes opgave at godkende våben, men de kan få hjælp af en medhjælper. Alle våben bliver godkendt ved spilstart, men en arrangør eller våben kontrollant kan altid afbryde spil for at kontrollere folks våben, hvis det skulle være nødvendigt.

Efterkommer man ikke GM'ernes afgørelse, kan man ikke fortsætte i spillet og vil blive sendt hjem.

#### Generelle retningslinjer:

- Våben kontrollanten har altid ret!
- Alle våben skal kontrolleres ved spilstart og skal kontrolleres hver gang.
- Ikke godkendte våben bliver opbevaret af arrangørerne indtil spillet slutter.
- Følger man ikke våben kontrollantens anvisninger, risikerer man bortvisning.

#### Sikkerhedskrav til håndvåben

- Man skal ikke kunne mærke kernen, når der bliver slået med våbenet.
- Skaft og håndtag behøver ikke være polstrede, men alle ender skal være polstrede.
- Stager på stagevåben og spyd skal være polstret til mindst 40 cm fra våben hovedet.
- Der skal være god afstand fra kerne til spids. Også selvom man ikke stikker med våbenet.
- Kæder skal være lavet af et blødt materiale og må max være 30 cm lang.
- Kæder må under ingen omstændigheder være lavet af metal eller snor.
- Pigge eller lignende bliver ikke godkendt, hvis våben kontrollanten mener, at de er farlige for øjne eller andet.

Husk: Kun at stikke med våben, som er specifikt lavet til at stikke med.

#### Sikkerhedskrav til kastevåben

- Der må ikke være nogen form for kerne i kastevåben.
- Et kastevåben må ikke være så tungt eller hårdt, at det gør direkte ondt, når man bliver ramt.

#### Sikkerhedskrav til buer og pile

- Buer må max trække 30 pund ved 28 tommer.
- Der skal være mindst tre styrefjer.
- Pile hovedet skal sidde forsvarligt fast og må ikke kunne bevæges.
- Pilenes længde skal passe til buens styrke, så den ikke vender i luften.
- I pilehovedet skal der være en sikring, så pileskaftet ikke kan gennembryde polstringen. Sikringen kan f.eks. laves med en 28 mm spændeskive, og ikke i plastic.
- Pile hovedet skal være mindst 4,5 cm i diameter. Pile Hovedet skal være rundt, og må ikke være spids.

Om pilen vender i luften kan vi ikke kontrollere, men appellerer alligevel til spillerne om at holde øje med det. Hvis en pil er for kort, kan den vende i luften, hvilket kan være farligt.

Sigt aldrig over brysthøjde. Lad hellere pilen hvile end sende andre i fare.

#### **Armbrøste**

Armbrøster er forbudt ved lov i Danmark. Selv hvis du skulle have en CE-mærket armbrøst eller tilladelse til at bære en forbudt armbrøst, får du ikke lov til at anvende den, da reglerne skal være lige for alle.

## Regler for Krudtvåben og Teknologi: Et brag af en ide.

Meget er sket i Endor og konflikt har som i den virkelige verden fremskyndet udviklingen af teknologi. Dette betyder at man kan komme i kontakt med ting som virker magisk, men faktisk er teknologisk. Krudtvåben er den seneste og mest udbredte form for teknologi som er kommet til Endor.

Her følger en række specielle regler og uddybninger af regler som allerede er blevet dækket under Regler for våben: Kend dit våben.

*Våben gør den anviste skade som standard, men kan blive forbedret gennem evner og magi.*

Våben kategori	Skade	Eksempler
Krudt Pistoler	4	Alle krudtvåben som kan holdes og sigtes med én hånd.
Krudt Rifler	6	Alle krudtvåben som ikke kan holdes og sigtes med én hånd. Typisk krudtvåben over 50 cm i længde.

I modsætning til alle andre våben som blot skal ramme for at gøre skade, skal krudtvåben ikke ramme noget. Dette er fordi de ikke affyre noget projektil ligesom en bue affyre en pil. Derfor gælder der nogle andre regler for at gøre skade med krudtvåben.

- Krudtvåben er ikke præcise og kan ikke ramme noget over 5 meter væk.
- Krudtvåben affyre ikke noget projektil så man skal have øjenkontakt med den person man skyder på. Dvs, du kan ikke skyde nogen i ryggen eller bag bygninger.
  - Dette betyder ikke man er sikker ved at lukke øjnene eller stirre på sin modstanders føder. Står man overfor hinanden er det også nok. Så længe der ikke er tvivl om hvem der bliver skudt på.
- Krudtvåben er kraftige nok til at penetrer skjolde så de blokerer ikke skaden.
  - Rustning giver stadig RP som skades før HP.
- Krudtvåben kan ødelægge bestemte genstande ved at skyde dem i stykker:
  - Låse op til niveau 3 - Sæt løbet for nøglehullet og skyd.
  - Håndjern - Samme som låse.
  - Potion flasker - Du siger ikke skade men at du ødelægger en synlig flaske.

Sikkerhedskrav til krudtvåben og ladninger

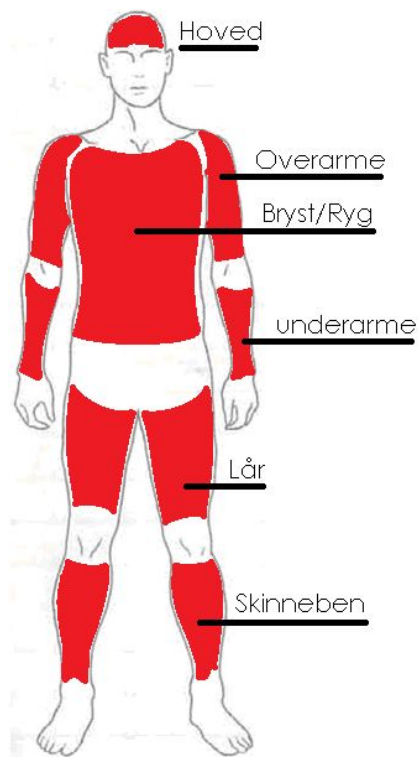
- Alle krudtvåben skal afgive et hørbart "skud"/"knald"/"bang" for at gøre skade i spillet. Dog må lyden ikke være så høj at der er risiko for høreskader.
  - Ved køb af krudt anbefaler GM-gruppen at du tester om ladningen er for kraftig hjemmefra. I tilfælde af du kommer med et våben, der afgiver for højt et brag, kan GM-gruppen vælge at afvise det til brug i spillet. Krudt i almindeligt børnelegetøj er typisk fint til at afgive et hørbart knald uden medfølgende høreskader. Nogle købe krudtladninger brager desværre alt for højt.
- Krudtvåben må under ingen omstændigheder affyres i nærheden af andres spilleres hoveder!
- Når krudtvåben affyres må de ikke frigive gløder eller andre brandfarlige emner.
- Krudtvåben må på intet tidspunkt affyre noget. (Ingen rigtige forlader!!!)

## Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld

I en verden, hvor stort set alle bærer en kniv eller andet våben, og monstre lusker om i skovene, er det naturligt, at man iklæder sig beskyttelse af forskellige typer, og ingen rustning beskytter lige godt. Derfor kan man forøge sine HP med Rustnings Points (RP) igennem rustning. Tykke og mere dækkende rustninger giver selvfølgelig mere beskyttelse, men vejer oftest også derefter.

Der er 6 steder, som kan dækkes: Hoved, Torso, Overarme, Underarme, Lår og Skinneben. Alle steder undtagen hoved skal dækkes på begge sider for at få fuld RP bonus. Dvs. bærer man rustning på højre side (eller bryst), men ikke på den venstre (eller ryg) får man kun det ½ RP for det.

Rustnings kategori	RP	Eksempler
Let	1	Hærdet læder eller slagkofte
Brynje	2	Ringbrynje eller hærdet læder med mange metaldele.
Plade	4	Overlappende metaldele.
Magisk	1-4	Latex rustninger og rustning lavet af andet materiale end læder og metal.



Måden man tæller RP sammen på, er ved at tælle hvor mange områder der er dækket, hvad de er dækket med, og så lægge sammen. Det er muligt at "stable" rustning af flere typer. Men uanset hvilke typer man "staber", vil de give 1 RP mindre pr del, og per lag man har på, til minimum 0. Derfor vil det maksimalt være muligt at have 60 RP (4 lag af forskelligt "Plade" rustning på alle 6 steder). Dog er det højeste man sandsynligt kommer op på er 30 (1 lag af "Plade" og 1 lag af "Brynje" og et lag af "Let" i form af slagkofte på alle steder.) Man tæller RP fra det yderste lag og indad, så man får fuld RP for det yderste lag og så 1 mindre for hvert lag under.

Eks. Brystplade (4 RP), ringbrynje (2 RP -1 altså 1) og slagkofte (1 RP -2 altså 0) giver i alt 5 RP.

### Generelt om Rustninger

- Læder rustninger giver først point når de er i kærnelæder med en tykkelse på omkring 3 mm - eller hvis den på anden måde er forstærket.

### Sikkerhedskrav til rustninger

- Nitter må ikke være spidse og eventuelle kanter skal være afrundede.
- Pladedele må ikke have skarpe kanter.
- Frie metalkanter skal være ombukkede eller dækket med læder.
- Gælder ikke skæl, som dog ikke må være spidse og skal være forsvarligt syet på, så de ikke kan flappe op.
- Ringe skal være ordentligt lukkede.

Sikkerhedskrav til skjolde

- Alle skjolde skal polstres i kanten - hele vejen rundt. Mindst 10 mm skum, og gerne haveslange under og skind udenpå.
- Overfladen skal være glat. Skruer, nitter og andet skal være afrundede eller eventuelt polstret.

Det er forbudt at slå og skubbe med sit skjold. Lige meget om det er lavet af træ, jern eller skum.

## Regler for slitage: Hos smeden

Nogle evner, eller hvis en GM siger det, kan ødelægge en genstand så grundigt, at den skal laves igen fra bunden. Genstande, som har denne tilstand er markeret med et sort bånd bundet omkring det, og må ikke bruges. I filmen Ringenes Herre bliver Aragons sværd smedet på ny. Men den tilstand hans sværd var i inden (i flere stykker) ville svare til at et sort bånd var bundet omkring det.

*"Hvordan reparere man ting?"*

I bind 3 Produktion og Konstruktion Regler er der et afsnit omkring Smedning under Produktion. Der er der en liste over hvilke materialer, du skal bruge hvis, du vil lave et våben eller en rustning fra bunden af. Læs mere i bind 3 om hvordan man gør.

*"Hvad med rustninger og tabte RP?"*

Rustninger beskytter dig i kamp og når kampen er slut og alle har sænket deres våben vil man genvinde all sine RP efter et minut.

## Regler for vægt: Masse og Fysik

Da der er mange rekvisitter, som er lavet af noget meget let materiale og som repræsenterer noget meget tungt, vil de have deres vægt skrevet på en GEK, som er fastmonteret på dem. Er der ingen vægt beskrevet, så vejer den, hvad den vejer i virkeligheden.

Som standard kan alle løfte genstande op til 30 kg af gangen, men husk at spil på at du bære på 30 kg!

Nogle racer er dog stærkere end andre og nogle personer har trænet sig til at kunne løfte mere.

Håndværkere kan flytte materialer rundt i deres værksted uden at skulle tænke på vægt, men skal ting flyttes mere end 1 til 2 meter, så gælder denne undtagelse ikke.

## Regler for penge: Klingende mønt

I Endor er det Guld- og Sølv mønter som bruges. Der skal normalt 10 sølv mønter til en guldmønt, men alt efter hvem du veksler med, kan dette varierer fra 2 sølv mønter til 20 sølv mønter.

Ved begyndelsen og slutningen af spillet vil der være en "Offgame" bank åben, hvor man kan hæve og aflægge sine mønter fra en konto, som man opretter, når man ankommer første gang. Dette er for at beholde de mønter, som vi har i spillet. Banken åbner kun i begyndelsen og i slutningen. Så i mellemtiden må man passe på, hvad man har og tjener.

Man er dog sikret, bliver man nedkæmpet i kamp eller slået ud må man ikke få sine sidste 10

Sølv mønter taget fra sig uanset hvad, men de kan stadig stjæles af lommetyve (dog ikke når man er bevidstløs eller nedkæmpet) eller gode handlende.

## Regler for magiske genstande: Gudernes Gaver

I verdenen Endor eksistere der mange vidundere, skabt af både guderne, men også de dødelige. Elvernes ældgamle smedeteknikker, dværgenes mystiske runer og genstande lavet af fabelagtige dyr. Disse genstande er repræsenteret af laminerede stykker papir med ordet "GEK" skrevet sammen med den magiske effekt, som genstanden har. Nogle af disse GEKs sidder på våben og rustninger og andre sidder på almindelig ting såsom flasker og reb.

I kamp kan disse magiske rustninger og våben være altafgørende mellem sejr eller nederlag. Og derfor vil man selvfølgelig gerne tage disse fra modstandere, og give til sig selv eller venner. Men da ingen bryder sig om at få taget sine genstande i virkeligheden, så er det kun GEK'en man må tage. Men før man kan tage GEK'en, skal man have en genstand magen til det, som GEK'en skal sidde på. Hvis GEK'en sidder på et sværd og man selv bære en økse, kan man ikke tage GEK'en, med mindre man har et sværd uden en GEK på sig. Dette gælder også for rustninger. Du kan ikke tage en GEK som sidder på en bryst rustning af læder og sætte på en hjelm af stål. Der kan sidde GEKs på stor set alt, og der er evner, som tillader dig at lave dine egne. Men tager du en GEK repræsenterer det at du erstatter din egen genstand med din modstanders. Så hvis der allerede sidder en GEK på din egen genstand kan du ikke sætte andre på den.

## Regler for magi og trolddom:

Da vi spiller i en fantasiverden med magi og trolddom vil alle spiller selvfølgelig komme i kontakt med det på et eller andet tidspunkt. Men selv om magi tillader fantastiske ting i historier og spil, så er live rollespils magi også bundet af nogle grundlæggende regler som er ens for alt magi.

- **Ansvar:** Det er den som kaster magien der er ansvarlige for at kunne reglerne for magien og effekten (fra bind 4 eller en GEK) og skal forklare effekterne korrekt. I tilfælde af misforståelser har magien ingen effekt.  
*Tydlig misbrug af dette bør påpeges til en GM så de kan tage sig af det.*
- **Synlighed:** Alle magiske effekter skal enten være repræsenteret med et farvet bånd (gul, blå, rød eller grøn), GEK's eller rekvisitter som kan repræsenterer effekten. Ingen bånd, GEK eller rekvisit = ingen magi.
- **Mulighed:** Hvis en effekt ikke kan udføres på en praktisk eller bekvemt måde off-game kan det ikke udføres.  
Eksempel 1: Hidkaldelse af noget som ingen til stede har kostume til eller som kan hentes inden for fornuftig tid vil også fejle. "Fornuftig tid" er typisk, men ikke altid, inden for et minut.  
Eksempel 2: Flytning af huse/bygninger kræver at de pilles ned og sættes op igen af personer. Hvorfor så bruge magi når du alligevel kommer til at skulle organisere mandskab for at udføre opgaven?  
Eksempel 3: Effekter som er beskrevet kræver en GM til stedet og alle GM'er er travlt beskæftiget kan ikke udføres før en GM er til rådighed.
- **Prioritet (Eller størst først):** Hvis flere magiske effekter gør det samme på samme tid (eksempel ekstra HP) så stables effekten ikke. Kun den højeste bonus modtages. Hvis magiske effekter overlapper, eksempel +2 HP og +2 RP og en anden giver +1 skade og +3 HP. Så får man begge effekter men der hvor de overlapper tæller den største effekt, så eksemplet i alt giver +1 skade, +2 RP og +3 HP.



## Karakterark

*“Hvad er et karakterark?”*

Et karakterark er dit bevis på at din rolle har de evner og den xp som du evt. måtte påstå du har. GM'er kan til enhver tid bede om at se dit karakterark hvis de mener du bruger en evne du ikke har. Derfor pas på dit karakterark! Smid det ikke væk!

*“Hvordan udfyldes et karakterark?”*

Karakterark følger en standard magen til mange spørgeark, men nogle ting er knap så indlysende at udfylde.

**Spillernavn:** Her skal du blot skrive dit rigtige navn, helst både fornavn og efternavn da flere spillere ofte har det samme fornavn.

**Karakter Navn:** Her skriver du navnet på den karakter du spiller, hvis ikke du har fundet på et navn endnu så lader du feltet være blank, men lige så snart du har fundet på et skal du skrive det.

**Spiller ID og Karakter ID:** Disse to felter skal efterlades blanke da de bliver udfyldt af en GM første gang du bruger banken efter et spil.

**XP og BG xp:** I de mange felter på højre side af de printbare karakterark skal en GM skrive en dato og en underskrift som hver er 2 XP værd. Du kan godt skrive datoerne men selve underskriften SKAL være fra en GM.

I toppen af arket skal du skrive på venstre side af “/”, den XP du bliver belønnet med, hvis du har skrevet en BG og sendt ind til vurdering hos GM gruppen, og få en underskrift på højre side fra en GM til næste spil.

De næste felter kræver at man har kigget i bind 2: Karakter og Evne Regler for at udfylde selv.

**Race:** Du skriver blot navnet på den race som du har valgt fra bind 2: Karakter og Evne Regler at spille i dette felt.

**Race Evne:** I bind 2: Karakter og Evne Regler er der også beskrevet en speciel evne som kun den race du har valgt har. Navnet på den evne skrives her.

**Erhverv:** Du skriver blot navnet på det erhverv fra bind 2: Karakter og Evne Regler som du har valgt i dette felt på venstre side af “/”. når du senere har tjent nok XP til dit andet erhverv skriver du det på højre side.

**HP:** Hver erhverv du vælger og skriver under Erhverv giver dig en smule HP som du skriver mellem hvert plus. Resultatet af det lille regnestykke er din totale HP pulje.

**Evner:** Alle evner du gerne vil have skriver du på linjerne herunder, med deres pris på den første linje og deres navn på den anden. Når en GM så underskriver ud for hver evne så har du evnen og kan bruge den. Du kan godt skrive alle de evner du regner med at skaffe på papiret uden at havde XP til dem. GM'er vil kun underskrive evner du har XP nok til.



