

RAMMEFORTÆLLING, REGLER OG RACER

Kimbri's Rammefortælling

Kimbri eksisterer i en mystisk fantasi verden, hvor mennesker langt fra er den eneste intelligente race. Kimbri er et lille område der ligger på grænsen mellem tre lande. I nordvest ligger Iden, elvernes rige. Her har dværgene bosat sig blandt elvere der respekterer deres håndværk og gamle skikke. I Iden reagerer de "vidende" som er de religiøse overhoveder. De mener at viden og visdom oprinder i deres tro, og disse kvaliteter er altafgørende i elevernes samfund. I nord øst ligger Stor Valron, regeret af Kongen Asgar II. Dette er menneskets rige, der sprudler med handel og ambitioner. Kongen har fuldmagt i landet. Det er dog almindeligt at byer har en folkevalgt borgmester, og store landområder styres af en Hertug eller Hertuginde. Mod syd ligger Golden, dette er det mest mangfoldige og ressourcerige sted. Området op til de 2 andre riger er fyldt med krat og farer. Det er først når man kommer langt nok ind i landet, at man finder sortelver byer, ork stammer, og trolde huler. Ingen regerer over golden, og man skal altid være på vagt når man rejser gennem det utæmmede landskab.

I mange år var der krig mellem Iden og Stor Valron, tusinde liv blev tabt på begge sider. Da Kongen Asgar II kom til magten foreslog han fred, og elverne accepterede. Efter et par år med lukkede grænser indgik landene endnu en aftale. Kimbri skal være forsøget på at skabe et område hvor racer kan leve ikke blot i fred, men også i fordragelighed. Der er derfor oprettet et råd, med repræsentanter fra alle racer. Dette råd skal varetage love og regler. Uforudset af menneskene tilsluttede væsner fra golden sig rådet, og da målet fra fred blev de lukket ind. (Du kan læse mere om de forskellige landes historier under Racer og Fortælling)

Begreber og forkortelser	4
“Ingame” versus “Offgame”:	4
Scene:	4
EP:	4
LP:	5
RP:	5
MP:	5
Regler og retningslinjer	6
Ved død: I kimbri skelner vi mellem “karakter død” og “død”.	7
Racer	8
Mennesket	9
Orken	11
Trolde	12
Mørkelvern	13
Elveren	15
Dværger	17
Dæmonen	19
Faunen	20



Begreber og forkortelser

“Ingame” versus “Offgame”:

Vi arbejder i Kimbri og generelt i rollespil med to verdener. Der er “offgame” altså “ude af spil” som er den virkelige verden hvor vi er os selv. Og så er der “ingame” altså “i spil” som er den fantasiverden vi spiller vores karaktere i. (kig på “Din guide til en ny karakter i kimbri” for at få lavet en karakter)

Her er det vigtigt at vi respekterer hinanden og vi husker at de ting vores karakter gør “ingame” altså “i spil” kan have en effekt på det menneske vi spiller med. Sker der noget i spillet du ikke forstår eller ikke synes er sjovt, har du på alle tidspunkter ret til at gå “offgame”. Du træder dermed ud af den fantasiverden vi leger i, og går tilbage til den virkelige verden. Du kan træde ud af spillet på 2 måder. Det kan være ved at holde en knyttet næve over hoved og sige “offgame” til dem du spiller med. Ellers kan du gå ned til shelteren, plassen forbundet med shelteren er et “offgame” område, og du kan her finde voksne som er parate til at hjælpe dig med hvad end du skulle have brug for. Hvis du har spørgsmål til spillet så gå til GM bungeren (Ingame spåkonens hygge)

Scene:

En scene består af interaktionen mellem spillere. Det kan være to karaktere skændes, der er en slåskamp eller et møde. Når de to der skændes går fra hinanden stopper scenen. Når de der vinder kampen forlader kamppladsen slutter scenen. Når mødet ophøre slutter scenen. Hvis der et sted i evnearket står at man skal spille en scene betyder det at karakterene skal interagere inden for evnen.

EP:

EP står for “Evnepoint” og er hvad du bruger til at købe nye evne på dit karakterark med. Alle starter med 15EP. Herefter kan du få yderligere 2EP for at deltage i en karakterworkshop hvor vi arbejder videre med din karakters baggrundshistorie og personlighed. For hver spilgang du deltager får du 1 EP. Du kan desuden købe dig til 1 EP for 1 guldmynt.

LP:

LP står for "Livspoint". Det er et begreb der bestemmer, hvor mange slag en karakter kan holde til. Alle starter med 4LP, og herefter kan man få flere ved at købe sig til dem med EP, ved brug af magiske artefakter eller lign. Når du rammer 0LP bliver du slået ud, og kan først rejse dig igen når scenen er ovre. Når du vågner igen, kan du ikke huske hvad der skete umiddelbart før du blev slået ud. (Ting som hvem der slog dig ned, om du blev bestjålet osv.) Derudover, er du hårdt såret og skal blive healet på den ene eller den anden måde, eller du kan regenerere alle dine LP ved at forholde dig i ro i en time.

RP:

RP står for "Rustningspoint". Ligesom med LP repræsenterer det hvor mange slag du kan tage. Til gengæld, er RP noget du får fra din rustning af alt slags. Du mister RP før du mister LP. Hvis du mister RP, regenerer det ikke som LP, men skal tjenes tilbage på en eller anden måde.

RP fra din rustning får du automatisk tilbage når en kamp er ovre, men RP fra andre steder (såsom evnen *Guddommelig Beskyttelse*) har unikke måder at regenerere RP på.

Der er fire steder på kroppen man kan få RP fra; hoved, arme, ben og torso.

Beskyttelse af disse steder med læder eller lign. let materiale giver 1RP stykket.

Hvis beskyttelsen er af metal (ringe, skæl eller plade) giver de 2RP stykket.

Derudover får du 2RP for at have en slagkofte på. Det er generelt en god idé at have en slagkofte på, så rustningen ikke er til gene.

MP:

MP står for "Magipoint". MP repræsenterer hvor meget magi man kan kaste. For mere info om magi, se "Magievner" i evne dokumentet.

Regler og retningslinjer

For at holde fantasien i gang ser vi helst ikke tøj med tekst og varemærker. Prøv så vidt som muligt at holde tøjet neutralt og rollespilsagtigt. 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 anbefaler vi at spillerne selv sørger 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.

Regler for kamp:

Man må ikke slå i hovedet, skridtet eller på brystet af piger (medmindre de har rustning på). Man skal slå kontrolleret (altså kunne styre hvor hårdt man slår)

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

Hvis man rammer en anden spiller et uheldigt sted, eller er kommet til at slå for hårdt, siger man pænt undskyld. Kampen fortsætter kun 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 offgame 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 1LP.

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.

Ved død: I kimbri skelner vi mellem “karakter død” og “død”.

“Karakter død” betyder at din karakter dør i kimbri, og kan derfor ikke umiddelbart vende tilbage.

“Død” betyder din karakter når 0 LP. Karakteren er nu bevidstløs frem til slutningen af scenen. Efter 30 sekunder genvinder karakteren bevidstheden og får 1 LP. Efter en halv time genvinder karakteren halvdelen af deres LP. (Det en god ide at søge lægehjælp)

En bevidstløs karakter kan blive søgt for værdigenstande. Det gøres ved at en anden spiller søger kroppen, altså holder en hånd på dem og tæller til 20. Man får nu op til 1 guldmønt's værdi af mønter, eller en anden værdigenstand. Man kan max tage halvdelen af en bevidstløs karakters in game ting, og de kan kun blive søgt 1 gang.

Flere evner der skader mere: Har en karakter flere evner der giver extra skade skal de ikke råbe alle de ting der giver den ekstra skade. De ligger i stedet tallet sammen, og råber tallet sammen med den af evnerne der skader mest.

Jeg er skadet: Er karakteren skadet kan de med fordel søge læge eller healer hjælp, ellers genvinder du halvdelen af dit mistede LP over 30 minutter. Er du i tvivl om tid kan du kigge på tidtageren bag kroen.

Racer

Der findes umiddelbart 7 racer i kimbri. Er der noget du ønsker at spille som du ikke kan se her, kan du altid snakke med gm om det.

Mennesket

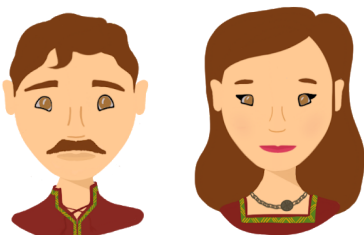
“Intet individs værd er større end deres ambition.”

Indledning

Når det kommer til at spille menneske i Kimbri-universet er der rigeligt med muligheder. Mennesker som den mest normale race, er naturligvis også den mest mangfoldige. Hvad der forener dem er at de alle har store ambitioner. Ambitionen ligger i hjertet af menneskeracen, og den kultur den har skabt er opbygget omkring dette.

I kimbri

Det kræver ikke noget særligt kostume at være menneske. Et menneske har 5 extra evne points ved karakterskabelse. Starter med 4Lp.



Mere om mennesker

For mere end 300 år siden samlede Hvaldemar den 1 menneskeracen i et fællesland kaldet Stor Valron. Landet havde 3 gyldne regler:

“Kend dit værd, kend din konge, kend din lov.”

Det skulle forstås således:

Kend dit værd) Har du ingen penge eller værdi til dit navn, er du intet værd.

Kend din konge) Alle i landet skal huske hvem der reagere, hvem de skal se op til, og hvem der kan tage alt hvad de gør noget forkert.

Kend din lov) Kongehuset styrer overraskende lidt, og lovgivning er op til den lokale hertug, borgmester eller ligene.

Menneskeriget fik hurtigt vokseværk og de begyndte at overtage mere land. Da elvernes jord var frugtbar og elverne ikke ville af med det opstod der krig. I år 316 kom kong Asgar II til magten. Som sin første kongelige handling sluttede han fred med elverne.

Mennesker har haft stor success med sende riddere til Golden, nedhugge monstre og tage deres skatte. Det er dog en farefuld færd og ikke alle er vendt hjem. Mange mennesker beundre elverne for deres stedfasthed under krigen, men mindst ligeså mange bager nag for alt det de mistede. Meget få ældre mennesker synes at fredsftalen er en god ide, men det kongens ord, så der er ikke noget at gøre.

Dværgenes håndværk har længe været beundret blandt mennesker, og mange af selve kongens våben er dværge håndværk.

Orken

“Stærkest bedst.”

Indledning

Orkerne er kendt for at være frygtindgydende, stærke og mere impulsive end kloge. Dog har de også en mere ukendt side, hvor de er i kontakt og forbundet med naturen, men på en anden måde end eleverne. Det er en vigtig del af orkernes samfund at kunne slå, derfor er det også den stærkeste ork der er Høvdingen.

I kimbri

For at være ork kræver det at du er malet grøn. Starter med 6 Lp ved karakterskabelse. Orker får +3 livspoints for hver ork i stammen som de er over i hirakiet. Der kan være op til 5 orker i en stamme. Orkere kan ikke være metodemagikere, eller have nogen af evnerne under “Håndværk og skabe noget nyt”. De kan desuden ikke være arkitekter.



Mere om Orker

Orkere lever i stammer med en høvding og en rådgivende shaman. Høvdingen er den stærkeste ork, og kan udskiftes ved kamp. Shamanen skal ved hjælp af ånderne vejlede høvdingen. De er udvalgt af den forrige, og er indtil den dag de overtager den gamle sharmans plads stammens samlere. Ork stammer er fordelt rundt i golden, og bekrieger hinanden og alle andre der kommer for tæt på. Stammerne har forskellige ritualer, og det skifter om de er fastsatte i telte eller nomader der rejser over landskabet.

Stammer der mister deres shaman bliver ofte overtaget af en mørkelver klan. De bliver behandlet som mindre stående men bliver holdt mætte og får lov at gå i krig. Et sted i golden ligger Staden, det er en kæmpe by ledt af sortelvere. Her står orkere som muskler og sikkerhed for handel. Nogle orkere får endda en lille uddannelse så de kan løbe ærner, og optælle penge.

Trolden

“Fuld mave og fuld kiste, gir’ et fuldt liv”

Indledning

Ude i det vilde, ikke så langt fra hvor vandet udspringer, der finder du den lokale troldehule. Trolde bor ofte i sumpe eller fugtige steder da de ellers får problemer med tør hud. En trolds største mission i livet er at have det mageligt. De vil gøre næsten alt for ting der gør dem glade, så som god mad, guld, og underholdning. Hvis nogen kommer i vejen for trolden bliver de mast.

I kimbri

For at være trold kræver det en hale, gerne lang og pjusket. En trold er immun over for evnen “bonk” og 6 livspoints. De kan ikke være metodemagikere eller lære evnen lægekundskab. De kan desuden ikke være arkitekter.



Mere om Trolde

Trolde kommer som regel fra Gråbjergene eller Sværmesumpen. Her lever de i huler og grotter, ofte i flokke af 3. Der er som sådan ikke nogen der bestemmer i en flok trolde, det kan føre til store skenderriger og slåskampe når de er uenige. Trolde bære heldigvis ikke nag så alt plejer at blive godt igen efter en lur. Staden er en kæmpe by i golden. Trolde tager sjældent til Staden, og kan bedst lide at holde sig for sig selv. Men de trolde der er særligt tiltrukket af skatte kan tage der til for at bytte og handle.

Mørkelvern

“Min fremgang står først”

Indledning

Mørkelvere opfører sig, som det gavner dem selv bedst. De har erkendt at de må tænke på sig selv først, og ser alle dem som tænker anderledes som naive. Mørkelvers samfund bygget op i et strengt hiraki, med en kældra på toppen. De er kendt for at bruge deres snilde til at lede andre folkeslag i golden.

I kimbri

Mørkelvere er sorte og har spidste øre, ofte med sort tøj. Mørkelvere starter med 4 Lp, niveau 1 i lommetyveri, niveau 1 i skjul og niveau 1 i gifte og smitte. Mørkelvere kan ikke være tildelte magikere, lære bannerets styrke, eller skjold knuser.



Mere om Mørkelvere

Fra længere siden end menneskers historie bøger datere eksisterede kun elverne. De tilbød den kosmiske balancen mellem de 5 elementer, Ild, Jord, Vand, Luft, og Inua. En dag stod elveren Nara frem. Hun vidste at der altid ville være en ubalance, at et element ville være stærkere end de andre. Så for at kunne styre verdnen i den rigtige retning, måtte man kontrollere det mest magtfulde element. Nara fortalte alle dem der ville lytte om hendes åbenbaring, og flere var enige. I frygt for sandheden blev Nara og hendes følgere forvist af elverene, og jaget ud af Iden.

Mørkelvere grupperede sig senere i hof med en Keldra til at lede dem. Idag lever Mørkelverne i samfund under godens jord. Palæer, gader og huse er alt sammen udgravet i goldens hårde kolde undergrunds klippe. Mørkelverne vælger at leve i mørket fordi de kender den mørke sandhed. De må reagere og trække i trådene fra skyggen, fordi resten af verdnen ikke er klar til sandheden.

Staden er en kæmpe by som sortelverne leder. Det er den største og mest kendte by i golden. Den har tusinder hemmelige indgange og alt hvad der findes i verden handles i gaderne. Ingen ved hvem Keldraen for golden er, men der er de i hendes hof som har kæmpe palæer i staden, og som styre hver deres bydel

Elveren

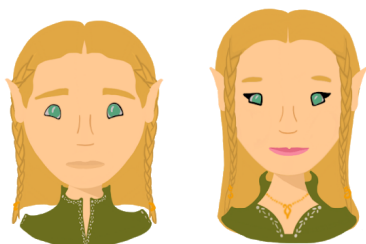
“Balance er nøglen til livet.”

Indledning

Elvere i Kimbri universet er et stolt folkefærd som binder sig til deres tro. Elverne er det ældste folkefærd med mange religiøse ritualer samt dyb kultur. Det vigtigste for elverne er deres balance med hinanden og verdenen omkring dem. De finder et fællesskab gennem denne balance, og anser dem selv overlegne da racen både er ældre og i mere balance.

I kimbri

Elvere har spidse øre, og har farverigt pragtigt tøj. Elvere starter med 4 Lp, Tildelt magikergrad 1 og overvågenhed 1. Elvere kan ikke være omvækslende magikere, eller lære skjold knuser.



Mere om Elvere

Elverne er de første i følge deres tidsregning. De ledes af de “Videne” som er de ændste og mest balancerede individer i deres land. Elvere tilber balancen mellem elementerne: Ild, Jord, Vand, Lunf, og Inua. Disse elementer udgør alt i universet. Hvis et element tilvinder sig større magt end et andet ville forfærdelige ting ske. Der ud over tilber elvere helgener. Det er elvere der gjorde noget stort i deres leve tid, og der efter blev en del af Inua. Nogle elvere tilbyder deres forfædre, nogle videne der har sprædt visdom, andre store krigere der har kæmpet for balancen. Der er et utal af helgener, og de variere fra by til by, og hjem til hjem. En elvers største mål er at opretholde balancen, og en dag tilslutte sig Inua som en helgen.

Elvere opretholder den kosmiske balance mellem elementerne. Dværgene laver små balacner i deres håndværk, og de har derfor længe været velkomme hos elvere. Lige siden mennesker kom til har de skabt ubalance, de gør alt hvad de kan for at få mere. En dag var ubalancen så stærk at elverne satte ind, og begyndte at kontrollere menneske racens tilvægst. Der udbrød krig. Efter århundrede med krig uden gode resultater ville de videne prøve en ny vej frem. Frem for at holde dem nede, skal menneskene ledes og føres ned af den rette i sti.

Dværger

“Den største ære, er arbejde godt gjort!”

Indledning

Dværge er stolte, stædige og kendt i alle tre riger for deres håndværk, punktlighed og iver. De lever i samfund af organisationer og lag, hvor de alle har en plads i den store maskine der er deres fællesskab. De har alle hver nyttige job der holder deres fællesskab kørende. Lige fra kongen der organiserer store handelstogter, til den mindste smed der laver værktøjet der skal sælges. Alle dværge har tegnet en rune i deres pande, der viser hvilken klan de tilhører.

I kimbri

Dværge har ansigtstatoveringer der viser deres familie linje. Det er ofte streger på hagen, over panden. eller prikker under øjne og på kindben. Dværge starter med 5 Lp ved karakter skabelse, og starter desuden med evnerne åben/lav låse niveau 1, Smed niveau 1, minearbejder niveau 1. Dværge kan ikke lære evnerne lommetyveri, skjul, stifinder, og våbentræning bue samt våbentræning kastevåben.



Mere om Dværge

Dværge har boet i hvide passet alt den tid bjergkæden har eksisteret. De har holdt sig for sig selv og perfektionerede deres håndværk. Familie betyder alt for dværgene, da det er fra din familie du lære dit håndværk og får klan symbol. 5 klaner er særligt kendte: **Stål hammer** (𐌺) Er særligt dygtige til robust smedrig så som værktøj, kister, og rustning. **Sølhjul** (𐌿) Er særligt dygtige til detaljer, ædelsten og smykker.

Tjærn Nøbe (𐌺) Specialisere sig i våben så som sværd, økser, og morgenstjerner.

Bartork (𐌺) Opfindere, der altid har gang i noget nyt. Det nyeste der kom ud fra denne klan er krudtvåben. **Fjod mjød** (𐌺) Specialisere sig i mad, i starten fik de ikke meget anerkendelse, men så blev de blot inviteret til aftensmad.

For at kunne bruge hele deres liv på deres håndværk begyndte dværge at sælge til elverne. Det var særligt mad og andre ting der skulle groes som dværgene byttede for smykker og senere åben. Efter mange år med krig mellem mennesker og elvere erfarede dværgene at mennesker havde nye spændene konstruktioner. Det var særligt

klan bartork der talte for et samarbejde med mennesker. Da elverne ville blive små sure hvis de vidste at dværgene også handlede med mennesker blev det gjort i smug.

Dæmonen

“Målet helligere midlet. Målet helligere alt andet.”

Indledning

Dæmoner er væsener skabt af magi. Dæmoner opstår oftest som reaktion på et hidkaldelses ritual, eller en stor samling af arkane kræfter. Der er dog mange andre måder hvorpå dæmoner kan blive skabt. De har en forbindelse til det overnaturlige, og er alle så ‘født’ med et mål. Hvad det mål er, er unikt til den specifikke demon. Dog er en ting sikkert. Intet er over målet.

I kimbri

Dæmoner har et eller andet overnaturligt ved sig, men kan ellers vælge hvad end form de ønsker. De vil dog altid have et eller andet der afsløre deres magi, det kan være et magisk tegn, horn hale eller andet. Starter med 4Lp



Mere om Dæmoner

Dæmoner opholder sig sjældent nær for mange andre dæmoner, og integrere sig i andre racers samfund hvis de ikke lever som nomader. Dæmonen har en ting de vil over alt andet; opfylde deres mål. Det stopper dem dog ikke i at have deres egne personligheder, forhold og karaktertræk. Det kan de gøre enten som tydelig dæmon, men også forklædt som f.eks. menneske. Det er et kendt dæmontrik at kunne hamskifte og ligne andre racer. Derudover kræver disse mål ofte en masse der tager lang tid at opnå, og dæmonen skal få tiden til at gå.

Faunen

“Livet har ingen begrænsninger, undtagen dem du laver.”

Indledning

Faune lever deres liv til det fuldeste i et med naturen, de er et livligt folkefærd som man møder i skove og tæt bevoksede områder. Det vigtigste for Faunene er at beskytte naturen og at sørge for at de og dem omkring dem har det godt. Faune er nysgerrige væsener som søger selskab i andre glade væsner. En faun vil som regel ikke dømme dig for andet end dine handlinger og tror på det bedste i alle naturens skabninger. Faunene er en fredelig og inkluderende gruppe, som ønsker at alle kunne leve sammen i fred.

I kimbri

Faunene har markeret næser, og horn i alle former og størrelser. Nogle faune har desuden en underkrop dækket af pels, en hale og hove. Fauner går typisk i naturlige farvet tøj uden sko.

Faune starter med 4 Lp, Vildmose magikergrad 1.

Faune er begrænset til Vildmose og Kærne magi. Faune kan modsat alle andre racer opnå 4 niveauer i Våbentræning Bue. De kan ikke lære Lommetyveri, bøddele forfalskning af dokumenter, eller være skøde ejer.



Mere om Faune

Der er ikke mange faune tilbage i verden da de i urtiden blev jaget for deres horn. Det siges at eje et faune horn bringer ungdom, helbred, og held. Faune får deres magi fra Vild Moderen, moderen til alt og beskytter af livets cyklus. De mener at moderen er i alt over alt og det derfor er helligt. Faune værdsætter vild moderens gave med at leve deres liv til det fuldeste. De ses ofte med mærkelige instrumenter groet af naturen. Rejsende der har mødt dem på deres vej beskriver hvordan træer danser og insekter summer med til faunens melodi.