

Grundregler

- Alle har 2 kropspoint fra start.
- Hvis man bliver ramt af et våben, så får man 1 kropspoint i skade.
- Ingen slag i hoved, skridt eller over hænder, og man tager ikke i skade af slag her.
- Man tæller ikke de andres kropspoint.
- Ingen brok under kampen. Sig det til en frivillig/voksen efter kampen.
- Leg pænt.
- Slås pænt og sikkert.

Døde og såret

Når man mister sit sidste kropspoint, er man død. Dette vises ved, at man lægger sig ned og bliver liggende til kampen er slut. Er der meget trængt eller er man bange for at blive trådt på, kan man tage hånden på hovedet, gå ud til siden og lægge sig der. Når kampen er forbi, samles man hos holdlederne og følger deres instruktioner. Husk, at når man er død og skal gå, har man hånden på hovedet, for at vise at man er død.

Er man levende og blot er såret, følger man ligeledes holdlederens instruktioner.

Man kan ikke tale med de levende når man er død.

Er man død, men ikke kan eller vil ligge sig ned, må man tage hånden på hovedet.

Er du blevet væk fra dit hold, så kan du altid finde en voksen i byen, og så vil de hjælpe dig med at finde dit hold.

Genoplivning

Døde og sårede spillere kan blive genoplivet ved en helbreder eller ved at finde et fjendefrit område og tilse de døde og sårede i 10 minutter. Man kan ikke komme tilbage i samme kamp, jo mindre at man modtaget Helbrederens Grønne bandage.

Våbenregler

Generelt

- Våbnets isolering i spidsen skal være intakt, og våbnets skal være i en generel forsvarlig stand.
- Der skal være bundsikring på alle våben.
- Man må kun stikke med våben, som er lavet til det.

Stagevåben

- Man skal altid have to hænder på stagevåbnet.
- Man må kun stikke med stager, som er lavet til det. (Det er de fleste købevåben ikke)
- Våbnet skal være polstret minimum ½ meter ned af skaftet.

Bue og pil

- Må ikke trække mere end 30" (pund).

- Spidsisolering, styrefjer og skumpolstring skal være intakt på pile. Dette skal du tjekke HVER gang inden du affyrer pilen.
- Man må ikke anvende hjemmelavede pile.
- Det er forbudt at samle andres pile op og skyde med dem.
- Sikkerhedsafstanden for at skyde mod en anden spiller er fem meter.

Kastevåben

- Alle kastevåben skal være kerneløse.
- Det er forbudt at samle andres kastevåben op og kaste med dem.

Andre våbentyper

- Kampstave skal være forsvarligt fuldpolstrede, hvis de skal bruges i kamp, og man skal altid have to hænder på våbnet.
- Krudtvåben er ikke tilladt.
- Kædevåben skal være fuldpolstrede, og kæden må maksimalt være 30 centimer.

Rustninger

Har man en rustning på, kan man få ekstra kropspoint (KP). Er du i tvivl, hvor meget ekstra KP, som din rustning giver, kan du altid spørge de frivillige/voksne. Herunder kan du se, hvad de enkelte rustningsdele giver i kropspoint:

*OBS, du kan max. have 5 KP, uanset hvor meget rustning du har.

*OBS, i vores KP-system runder vi altid ned. Det vil sige, at hvis du har 2,5 KP, så har du 2 KP.

- Armskinner på begge arme: ½ KP
- Slagkofte: 1 KP
- Torso-rustning: 1 KP
- Hjelm: 1 KP
- Benskiner på begge ben: ½ KP
- Skulderplader til begge skuldre: ½ KP
- Ringbrynje/Metalbrystplade: 2 KP
- Lårplader på begge låre: ½ KP

Spilgenstande

Hvis man besejrer andre, kan man tage visse ting fra dem. Disse ting kan være bannere, spilpenge og magiske genstande. Men husk, folk har også personlige ting med hjemmefra, og disse ting må man ikke tage. Spørg altid din medspiller, om det er i orden at tage tingene.

Det er også muligt at handle med spilgenstande.

Alle spil genstande og mønter skal afleveres efter spil.

Spilpenge

I stedet for danske kroner og ører bliver der brugt nogle metal mønter i spillet, der kaldes for sølvmønter. Sølvmønterne skal afleveres efter hver spilgang.

Magiske genstande

I spillet er det muligt at få fingrene i magiske ting såsom sværd, bannere, ringe og den slags. En magisk ting kan give flere kropspoint, ændre på ens personlighed eller gøre noget andet spændende. De magiske genstande og deres effekter bliver præsenteret før spilstart, og en lille seddel følger med rundt i spillet, som forklarer, hvad den gør. Husk at give sedlen videre, hvis du giver/tabber den magiske genstand til en anden. De magiske genstande afleveres til de frivillige ved spilstop.

Søge

Alle klasser og racer har evnen til at søge. Man kan søge en død eller bevidstløs person. Dette gøres ved at lægge sin hånd på den person, som man vil søge og tælle til 30. Derefter skal den, man har søgt aflevere alle sine spilgenstande. Dog ikke private ting, som de har taget med hjemmefra.

Helbreder

Til rollespillet kan du vælge at spille helbreder. Her gælder de følgende restriktioner:

- Må ikke bære rustning eller skjold.
- Skal have 5 bandager - hvor af 1 er Grøn og 4 er Hvide.

Som helbreder har du 5 bandager, som du kan bruge til at helbrede dine kammerater. Hver bandage kan kun bruges 1 gang per kamp, og den skal sidde fast og må først fjernes efter kamp.

Helbrederen kan ikke helbrede sig selv.

Grøn bandage: Helbreder en spiller til fuld liv. Kan også bruges på en død.

Hvid bandage: Helbreder 1 KP.

Færdigheder

Færdigheder er evner, som du kan lære i spil.

Urtekyndig

Når du dykker ned i urtekyndigheden kan du lære at lave forskellige eliksirer af skovens urter hos Heksedoktoren.

Der er 3 normale farver eliksirer, som enten kan have en positiv eller negativ effekt, når man drikker dem afhængigt af, om de smager Sødt eller Salt.

Derudover er der den gule eliksir, som smager surt og ophæver alle eliksirer og magiske effekter.

Grøn

Sødt: Healer til fuld

Salt: Dræber

Blå

Sød: Kan kun tale sandt i 10 minutter.

Salt: Kan kun lyve i 10 minutter.

Rød

Sød: Stenhud (+1 KP) i 10 minutter.

Salt: Forstenet i 10 minutter.

Gul

Surt: Ophæver alle eliksirer og magiske effekter.