

EHIR

Simpel rollespils system

Forord

Dette er et frit og gratis initiativ til nybegyndere der gerne vil prøve kræfter med rollespil uden at skulle sætte sig ind i mange regler eller bruge penge på dyre rollespils systemer. Der ligger rigtig mange timers sjov rollespil i dette simpel regelsæt.

På vegne af Tordenild Event

Troels Frostholm Søe-Larsen, d. 9. februar 2016

Bemærk venligst

Tordenild Event forbeholder sig alle rettigheder for følgende publikation på nær som beskrevet under forbehold. Der gives dog tilladelse til at printe og distribuere frit så længe dette gøres i dokumentets fulde uændrede form og kun til privat samt undervisningsbrug.

Forbehold

Der tages dog forbehold for billederne brugt i monster listen. Disse billeder er venligst lånt fra nette og alle rettigheder tilfalder de oprindelige ejere af materialet.

Rækkefølge i en runde

Alle spillere slår $1d20 + \text{Behændighed}$ (Behændighed finder man på sit karakterark). Game Masteren slår det samme for alle monstrene (Behændighed finder man på monsterets monsterark).

Man skriver en liste med alle navne på spillere og med plads til monstrene og skriver, hvad hver slår ud for deres navn/monster. Derefter reagerer alle i rækkefølge fra den som slår højest til den der slår lavest.

Hvis flere har slået det samme, ruller man en ny terning blandt dem som slog det samme. Denne terning bestemmer i hvilken rækkefølge de må gøre ting i forhold til hinanden.

Hver gang det er en spillers eller monsters tur, må denne gøre 1 ud af 3 ting: Lavet 1 angreb, bruge 1 færdighed eller flytte sig 10 meter. (Man kan altså ikke flytte sig og angribe i samme tur). Når alle har haft deres tur, er der gået 1 runde og så starter man forfra igen med den øverste på listen. Man slår ikke en ny liste, det gør man først næste gang, man kommer i kamp.

F.eks.

Peter slår 18 på terningen, altså $18 + 4 = 22$, Morten slår 16 på terningen, altså $16 + 1 = 17$, Rikke slår 20 på terningen, altså $20 + 2 = 22$, Pia slår 8 på terningen, altså $8 + 2 = 10$

Peter og Rikke har slået det samme så de skal slå igen for at se hvem der er først, denne gang slår Rikke 16 på terningen, altså $16 + 2 = 18$ og Peter slår 8 på terningen, altså $8 + 4 = 12$, de kommer stadig først fordi de slog 22 men Rikke kommer før Peter fordi hun slog 18 anden gang og Peter slog 12

Rækkefølgen er:

- Rikke med 22 og anden gang 18
- Peter med 22 anden gang 12
- Morten med 17
- Pia med 10

Angreb:

Man ruller det, som står under Angreb på ens karakterarket.

Hvis det, man slår, er lig med, eller mere, end hvad modstanderen har i rustning på sit karakterark, rammer man. Hvis man rammer, slår man den skade, der står ud for angreb på ens karakterark.

Hvis modstanderen får mere skade end denne har i Livs point så falder denne om og vil dø hvis den ikke får lægehjælp. Indtil da, er denne bevidstløs. Dette skal ske inden for 2 runder.

F.eks.

Peter angriber med sit to-hånds sværd. På Peters karakterark under to-hånds sværd står der $1d20 + 6$, han slår 10 på terningen altså $10 + 6 = 16$. Han kæmper mod Rikke som har 16 i Rustning. Peter rammer altså Rikke og må give skade. Under skade på Peters karakterark ud for To-hånds sværd står der $1d8 + 12$ han slår 2 på terningen altså $2 + 12 = 14$ i skade. Rikke har kun 14 Livs point så hun falder om, og hvis ingen hjælper hende dør hun efter 2 runder.

Færdigheder

Hvis man vil udføre noget, som ikke er vildt nemt, f.eks. at klatre eller gemme sig, så slår man det som står under færdigheden på karakter arket.

Hvis man vil gemme sig slår man f.eks. $1d20 + 1$ og det tal er så hvor godt man er gemt.

Hvis man vil opdage en, der er gemt finder man på sit karakterark under Opmærksomhed F.eks. $1d20 + 2$ så slår man det, slår man lig med eller højere opdager man, hvor den anden har gemt sig.

F.eks.

Rikke vil gemme sig for Peter, på Rikkens karakterark står der under Gemme sig $1d20 + 4$ hun slår 17 på terningen altså $17 + 4 = 21$ Peter vil finde hende og på Peters karakterark står der under Opmærksomhed $1d20 + 1$ han slår 17 på terningen altså $17 + 1 = 18$, altså kan han ikke se hvor Rikke har gemt sig for han slår kun 18 og hun slog 21 i alt.

Hvis man ikke slår mod en anden f.eks. ved at Klatre bestemmer Game Masteren hvor svært det er. Man kan få en idé ud fra nedenstående tabel.

- 5: Let
- 10: Normalt
- 15: Middel svært
- 20: Svært
- 25: Næsten umuligt

Spiller navn _____

Karakterens navn _____

6

Styrke

16

Rustning

15

Livs point

4

Helbred

1

Behændighed

1

Viljestyrke

FÆRDIGHEDER:

Gemme sig 1d20 + 1

Klatre 1d20 + 6

Opmærksomhed 1d20 + 1

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
To hånds sværd	1d20 + 6	1d8 + 12
Bue	1d20 + 1	1d8 + 1

PENGE:

Guld: _____ Sølv: _____ Kobber: _____

KARAKTER:

Klasse: **KRIGER**

Race: _____

Højde: _____ Vægt: _____

Øjne: _____ Hår: _____

Krop: _____

UDSTYR:

Spiller navn _____

Karakterens navn _____

2

Styrke

13

Rustning

8

Livs point

2

Helbred

6

Behændighed

2

Viljestyrke

FÆRDIGHEDER:

Gemme sig	1d20 + 6
Klatre	1d20 + 2
Opmærksomhed	1d20 + 6
Bagholds angreb	1d20 + 6 (+ 1d6)

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Kort sværd	1d20 + 2	1d6 + 2
Bue	1d20 + 6	1d6 + 6

PENGE:

Guld: _____ Sølv: _____ Kobber: _____

KARAKTER:

Klasse: **Tyv**

Race: _____

Højde: _____ Vægt: _____

Øjne: _____ Hår: _____

Krop: _____

UDSTYR:

Spiller navn _____

Karakterens navn _____

1

Styrke

10

Rustning

7

Livs point

3

Helbred

2

Behændighed

6

Viljestyrke

FÆRDIGHEDER:

Gemme sig 1d20 + 2

Klatre 1d20 + 1

Opmærksomhed 1d20 + 2

Magi viden 1d20 + 6

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Magisk missil (4 pr. dag)	1d20 + 3	1d8
Ild kugle (2 pr. dag)	10x10 meter område	3d8
Magisk rustning (2 pr. dag)	Ingen	+4 i 10 minutter

PENGE:

Guld: _____ Sølv: _____ Kobber: _____

KARAKTER:

Klasse: **TROLDMAND**

Race: _____

Højde: _____ Vægt: _____

Øjne: _____ Hår: _____

Krop: _____

UDSTYR:

Spiller navn _____

Karakterens navn _____

1

Styrke

14

Rustning

9

Livs point

3

Helbred

2

Behændighed

6

Viljestyrke

FÆRDIGHEDER:

Gemme sig 1d20 + 2

Klatre 1d20 + 1

Opmærksomhed 1d20 + 2

Religion 1d20 + 6

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Morgenstjerne	1d20 + 1	1d8 + 1
Heldbrede (6 pr. dag)	Ingen	1d8 + 3

PENGE:

Guld: _____	Sølv: _____	Kobber: _____
-------------	-------------	---------------

KARAKTER:

Klasse: **PRÆST**

Race: _____

Højde: _____ Vægt: _____

Øjne: _____ Hår: _____

Krop: _____

UDSTYR:

Spiller navn _____

Karakterens navn _____

2

Styrke

14

Rustning

9

Livs point

3

Helbred

6

Behændighed

1

Viljestyrke

FÆRDIGHEDER:

Gemme sig 1d20 + 6

Klatre 1d20 + 2

Opmærksomhed 1d20 + 6

Finde vej 1d20 + 6

Natur viden 1d20 + 6

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
En hånds sværd	1d20 + 2	1d8 + 2
Bue	1d20 + 6	1d8 + 6

PENGE:

Guld: _____ Sølv: _____ Kobber: _____

KARAKTER:

Klasse: **STIFINDER**

Race: _____

Højde: _____ Vægt: _____

Øjne: _____ Hår: _____

Krop: _____

UDSTYR:

ORK (FARLIGHED 1)



6

Styrke

4

Helbred

2

Behændighed

1

Viljestyrke

13

Rustning

15

Livs point

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
To hånds økse	1d20 + 6	1d8 + 6

BRUN BJØRN (FARLIGHED 2)



8

Styrke

4

Helbred

3

Behændighed

1

Viljestyrke

14

Rustning

33

Livs point

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Klo	1d20 + 8	1d8 + 8
Bid	1d20 + 4	1d6 + 4

* Må lave begge angreb hver runde

SKELLET (FARLIGHED 2)



4

Styrke

2

Helbred

1

Behændighed

1

Viljestyrke

10

Rustning

31

Livs point

ANGREB:

Type:

Et hånds sværd

Angreb:

1d20 + 4

Skade:

1d8 + 4

GOBLIN (FARLIGHED 1/2)



3

Styrke

4

Helbred

4

Behændighed

1

Viljestyrke

12

Rustning

5

Livs point

ANGREB:

Type:

Morgenstjerne

Bue

Angreb:

1d20 + 3

1d20 + 4

Skade:

1d8 + 3

1d8 + 4

TROLD (FARLIGHED 4)



9

Styrke

4

Helbred

1

Behændighed

1

Viljestyrke

14

Rustning

51

Livs point

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Kæmpe kæp	1d20 + 9	1d8 + 9

ILD ELEMENT (FARLIGHED 4)



6

Styrke

6

Helbred

6

Behændighed

1

Viljestyrke

16

Rustning

42

Livs point

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Ild angreb	1d20 + 6	2d8
Ild storm	10x10 meter	3d8

KÆMPE EDDERKOP (FARLIGHED 3)



3

Styrke

13

Rustning

38

Livs point

4

Helbred

7

Behændighed

1

Viljestyrke

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Gift stik	1d20 + 7	1d6+3

(Hvis skaden er 6 eller mere falder man i søvn i 1d6 runder)

DRYADE (FARLIGHED 2)



2

Styrke

14

Rustning

15

Livs point

3

Helbred

5

Behændighed

6

Viljestyrke

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Bue	1d20 + 5	1d8 + 5

(Hvis hun giver sig til at synge skal man slå 1d20 + Viljestyrke og slå 15 eller over eller falde i søvn)

RØVER (FARLIGHED 2)



4

Styrke

3

Helbred

2

Behændighed

1

Viljestyrke

14

Rustning

18

Livs point

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Økse højre	1d20 + 4	1d6 + 4
Økse venstre	1d20 + 4	1d6 + 4

(Må lave begge angreb hver runde)

ØGLEMAND (FARLIGHED 3)



8

Styrke

4

Helbred

4

Behændighed

1

Viljestyrke

16

Rustning

42

Livs point

ANGREB:

Type:	Angreb:	Skade:
Morgenstjerne højre	1d20 + 8	1d8 + 8
Morgenstjerne venstre	1d20 + 8	1d8 + 8

(Må lave begge angreb hver runde)

Spiller navn _____

Karakterens navn _____

Styrke

Rustning

Livs point

Helbred

Behændighed

Viljestyrke

FÆRDIGHEDER:

_____ 1d20 + _____

_____ 1d20 + _____

_____ 1d20 + _____

_____ 1d20 + _____

_____ 1d20 + _____

_____ 1d20 + _____

ANGREB:

Type:

Angreb:

Skade:

_____ 1d20 + _____ 1d8 + _____

_____ 1d20 + _____ 1d8 + _____

_____ 1d20 + _____ 1d8 + _____

KARAKTER:

Klasse: _____

Race: _____

Højde: _____ Vægt: _____

Øjne: _____ Hår: _____

Krop: _____

UDSTYR:

PENGE:

Guld: _____

Sølv: _____

Kobber: _____