

Hvad alle skal vide

Dette kapitel beskriver de regler som alle der deltager ude til Sidste Søndag skal kende. Det indeholder fire afsnit som beskriver fire forskellige dele af reglerne. Det første afsnit indeholder vigtige oplysninger som det er uhyre vigtigt alle har styr på. Det andet afsnit omhandler hvad der foregår på en spillegang. Det tredje afsnit omhandler kamp og regler der relaterer til det og det sidste indeholder generelle regler for spillet. Den sidste del af dette afsnit, afsnittet om Lensherrer, er som det eneste ikke strengt nødvendigt at læse, medmindre du enten har færdigheden Lensherre eller overvejer at få den.

Det er uhyre vigtigt at alle deltagere til Sidste Søndag har læst dette kapitel grundigt igennem. Det kan ikke understreges nok hvor vigtigt det er.

Vigtige informationer

Dette afsnit indeholder generelle informationer der er vigtige for alle deltagere til Sidste Søndag.

GM

GM er en forkortelse for Game Master. Udtrykket GM og arrangør dækker over det samme til Sidste Søndag. Det er de mennesker, som arrangerer Sidste Søndag og sørger for at alting fungerer. Det kan være lidt svært at vide hvem der er GM når man kommer første gang, for der er også folk der hjælper til, som ikke er GM'er. GM'erne er som regel dem der er i GM-bunkeren under spillet, og det er dem der holder briefing. Desuden er de fleste af dem der står for Tjek-in også GM'er. Hvis du er i tvivl, så spørg.

GM'erne har ansvaret for at afholde Sidste Søndag. De skal sørge for alt det praktiske og tage hånd om uforudsete situationer. Hvis du har set nogen der snyder, hvis du har behov for at komme hurtigt hjem, hvis du er kommet til skade eller har fået stjålet dit helt nye sværd, så er det GM'erne du skal henvende dig til, og de vil gøre deres bedste for at hjælpe dig. Men husk på at der er flere hundrede deltagere, og GM'erne skal være der for dem allesammen, så bare fordi du har tabt din madpakke har de altså ikke nødvendigvis tid til at hjælpe dig med at lede efter den.

Der gælder en uhyre vigtig regel omkring GM'er:

En GM har altid ret!

Hvis en GM har lavet en afgørelse, er det sådan det er. Det er ikke til diskussion – i al fald ikke ude til spillet. Hvis du er uenig i en GMs afgørelse kan du bringe emnet op bagefter – f.eks. på forummet på hjemmesiden, en mail eller ved at gå hen og snakke personligt med den pågældende GM. Men i situationen har han ret.

Hvorfor skal GM'er have så stor magt? Jo, Sidste Søndag er et stort arrangement, hvor der er mange opgaver der skal varetages og der er mange deltagere som alle skal have det sjovt. GM'erne

har ansvar for at Sidste Søndag fungerer, og det er en hård opgave. Hvis de skulle diskutere eller argumentere med alle spillerne hver gang de tog en beslutning ville Sidste Søndag ikke kunne lade sig gøre. Derudover har GM'erne stor erfaring og indsigt i hvordan spillet foregår, og ved måske ting som du ikke ved som påvirker deres beslutninger. Og der er ikke altid tid til at forklare alle folk hvorfor det er bedst at gøre tingene på en bestemt måde. En ting er helt sikkert; alle beslutninger de tager gøres med henblik på at du og alle de andre deltagere skal have det sjovt. Det betyder nogle gange at de beder folk om at gøre ting som ikke er sjove, f.eks. at hjælpe med at rydde op eller samle affald. Men hvis vi ikke gør den slags ting kan vi til sidst ikke få lov at spille derude.

Derfor har GM'en beføjelser til alt der relaterer til spillet. Det mest ekstreme en GM kan gøre er at smide en spiller hjem eller forbyde vedkommende adgang til Sidste Søndag. Det er ikke sket endnu og vi håber naturligvis aldrig der bliver brug for det, men hvis det er påkrævet vil det blive gjort. Mindre virkemidler kan dog også tages i brug, og har også været gjort, f.eks. advarsler og skidebatter. De vil også typisk blive brugt som advarsler inden folk smides hjem, så hvis du får en advarsel skal det altså tages seriøst.

GM'er er naturligvis ikke fejlfri. De er mennesker som alle andre og ved ikke alt og ser ikke alt. Hvis du mener en GM har lavet en fejl så sig det stille og roligt og forklar hvorfor. Så er det op til GM'en om vedkommende mener du har ret. Hvis ikke, så stopper diskussion der, og så må du tage diskussionen efter spillet, som beskrevet ovenfor. Det nytter intet at råbe og skribe, og det er en garanti for at GM'en i al fald ikke tager dig alvorligt.

Under spillet kan du altid finde en GM i GM-bunken som ligger der, hvor der er tjek-in. Der kan du komme hvis du har spørgsmål til en GM som ikke kan vente til efter spillet er ovre.

Illusion

Nej det er ikke en troldmandsformular vi snakker om her, men derimod oplevelsen i spillet.

Når vi spiller forsøger vi, så godt som muligt, at give det indtryk, at vi befinder os i en fantasiverden befolket af helte, riddere, skurke, underlige væsner, magi og fantastiske eventyr. Vi ved godt det er forskelligt fra virkeligheden, og der er nogle ting som findes i vores eventyrverden som ikke findes i virkeligheden, og omvendt. Det kaldes *"at opretholde illusionen"*. Vi forsøger at lave en illusion af at vi befinder os i denne eventyrverden.

Der er mange af de krav vi sætter og regler vi laver der kommer af at vi forsøger at lave denne illusion. Det er f.eks. derfor vi beder jer om at komme i et kostume, fordi folk i denne eventyrverden går ikke klædt i dynejakker og cowboybukser. Det er også derfor vi laver regler for magi – for det findes ikke i virkeligheden.

Af ting der ikke findes i denne eventyrverden kan nævnes mobiltelefoner, computere, internet, Bilka, skolen, din mormor, festen i fredags hos Ib, plastic og din cykel. Du kan sikkert også selv komme i tanke om en helt masse ting der ikke findes. Dem vil vi gerne, så vidt muligt, fjerne fra spillet. Vi snakker ikke om dem og vi vil ikke se dem. Nogle ting kan vi naturligvis ikke fjerne, f.eks. briller, men en lang række ting er det ganske muligt at fjerne.

Det sætter krav til samtlige spillere. Der er to ting der er meget vigtige i den forbindelse; din udklædning og det du snakker om.

Udklædning

Det er vigtigt at du kommer i en udklædning. Folk der ikke har udklædning på virker meget forstyrrende for illusionen. Udklædning kan enten købes eller laves selv. Som inspiration til

udklædning vil vi anbefale at du kigger på billedgalleriet på vores hjemmeside (www.troa.dk). Derudover har Liveforum (www.liveforum.dk) en del vejledninger til at lave udstyr, og links til sider, hvor du kan finde flere vejledninger. Desuden kan mange film bruges til inspiration.

Hvis du har et par mørke bukser (helst ikke cowboybukser), nogle mørke sko, en simpel kofte og et bælte, er du godt på vej. Se ivørigt afsnittet "Køb af evner" på side 68, hvor du kan se endnu en god grund til at have et ordentligt kostume.

Derimod er hvide kondisko med neongrønne striber, dynejakke, cowboybukser og diverse ting i skrigende farver ikke god udklædning.

Som du kan se i reglerne for karakterer længere nede er der også en anden god grund til at have et kostume; det gør det nemlig billigere at købe nye færdigheder for dine XP.

Tale

Når der spilles, ser vi meget gerne at du hele tiden snakker som den rolle du spiller. Hvis du snakker om andet, kaldes det offgame snak. Offgame snak er f.eks. hvis du snakker om festen i weekenden, din level 60 karakter i WOW, eller hvornår din mor kommer og henter dig. Kort sagt, hvis du snakker om noget som helst der ikke findes eller gøres i den eventyrverden vi spiller i, er det offgame snak.

Vil vi gerne, hvis du lader være med at snakke offgame. Vi ved godt at det ikke altid er muligt at undgå, og det er der også forståelse for. Men i det omfang det er muligt så lad være. Næsten uanset hvad I snakker om, så kan det sandsynligvis vente til spillet er færdigt.

Hvis du alligevel har behov for at snakke offgame under spillet, af den ene eller den anden grund, så gå væk fra andre spillere – det virker forstyrrende for dem. Hvis du sidder bag et træ sammen med en kammerat og I snakker stille om filmen i søndags, så er det jo ikke et problem – der er sandsynligvis ingen der kan høre jer (men spørg lige jer selv om det ikke kunne vente til efter spillet?). Men går I ude i skoven og snakker højlydt om hvilke lektier I har for, så kan det virke forstyrrende for andre, for der er helt sikkert nogen der kan høre jer.

I samme omgang vil vi bede jer om at slukke for jeres mobiltelefoner. Hvis du skal have den tændt, f.eks. fordi mor ringer når hun kommer og henter jer, så sæt den på lydløs. En mobiltelefon der ringer er ødelæggende for alle i spillet og kan høres meget langt væk. Og I det tilfælde du skulle være i tvivl så sidder man ikke under spillet og sender sms'er til kæresten eller noget i den stil. Mobiltelefoner findes ikke i eventyrverdenen, ergo vil vi hverken se eller høre dem.

Opførsel i skoven

Skoven vi spiller i er venligst udlånt af kommunen. For at kunne få lov at spille kræves det, at vi ikke gør skade på skoven. Det ansvar hviler på alle – også dig! Derfor skal du overholde følgende:

- Du må ikke smide dit affald i skoven – tag det med tilbage til kroen og smid det i skraldeposerne der.
- Du må ikke tænde bål i skoven.
- Du må ikke gøre skade på træerne.
- Vis hensyn overfor de andre brugere af skoven – også dem som ikke spiller med til Sidste Søndag.

Derudover så skal du naturligvis tænke dig om. Du må ikke grave et 10 meter dybt hul midt på vejen, bare fordi det ikke står på listen ovenover. Vi skal gerne efterlade skoven i samme tilstand da

vi kom – eller bedre. På den måde bliver kommunen glad for os, og vi kan måske få lov til flere ting i skoven, til glæde for alle spillere, også dig.

En spillegang

I dette afsnit vil vi forklare hvad der foregår til en spillegang. En spillegang kan deles ind i tre dele; Før spillet, Under spillet og Efter spillet.

Før spillet

Når du ankommer til spilområdet skal du tjekke ind. Det er den eneste kontakt du *skal* have med arrangørerne i løbet af en spillegang. Du har dog altid mulighed for at kontakte en GM i GM-bunkeren under spillet, hvis du får behov for det.

Indtjekning foregår ved containeren på vejen ned mod Nebelheim by. Du må ikke passere her og gå ned til byen førend du er igennem indtjekning. Alle deltagere til Sidste Søndag skal tjekkes ind, også monstre, NPC'er og lign.

Ved indtjekning er der en række ting du skal have foretaget. Første trin er våbenkontrollen, hvor dine våben og rustninger bliver kontrolleret, og du får rustningspoint for din rustning. For nærmere beskrivelse af hvilke regler der gælder der, se afsnittet om Kamp nedenfor. Hvis du har en gammel karakter skal du medbringe dit karakterark til våbenkontrol, da nogle våben kræver specielle færdigheder og det kontrolleres derfor om du har disse inden du tager disse våben med ind i spillet. Hvis du ikke har de nødvendige færdigheder bliver våbnene taget fra dig under spillet, også selvom de er sikre nok.

Dernæst er betaling. Her skal du betale for deltagelse, prisen står under "Praktiske oplysninger" – læg mærke til at det er markant billigere at deltage som medlem, så hvis du spiller derude tit, kan det bedste svare sig at melde sig ind. Derudover kan du også gøre brug af TRoAs øvrige tilbud og arrangementer.

Hvis du ikke skal have en ny karakter er du derefter færdig, og kan vente på briefing klokken 11 i Nebelheim by. Hvis du derimod skal have lavet en ny karakter, enten fordi du ikke har en eller fordi du gerne vil lave en ny, skal du efter betaling stille dig i kø til nye karakterer. Her skal du tage stilling til hvilken af de fem karrierer du vil spille. Læs mere om det under kapitlet Regler for karakterer.

Hvis du kommer for sent tjekker du bare ind når du kommer. Men vær opmærksom på at der kan være kø, og hvis du kommer i sidste øjeblik kan det sagtens tage 20 minutter at tjekke ind, og så kommer du for sent til briefing.

Savegame

Som du har bemærket, er du selv ansvarlig for dit karakterark. Og hvis du mister det, så har du et problem, for så har du ikke længere noget ark, og du har mistet alle din evner og dine XP. Det er jo noget værre noget. Der er dog en måde at undgå at du havner i denne lidt ærgelige situation, du kan nemlig lave det vi kalder et *savegame*.

For at gøre dette skal du tage en kopi af dit karakterark inden du tager hjemmefra på en kopimaskine eller lign. Det er ikke nok bare at skrive det ind på computer, det skal være en nøjagtig kopi. Den afleverer du efter tjek-in til den person, som sidder med savegames.

Hvis dit karakterark så bliver væk kan du henvende dig til ham med savegames før tjek-in, og få udleveret dit sidste savegame. Du kan altså godt miste nogle oplysninger omkring din karakter på den her måde, men næppe dem allesammen.

Hvis du bliver slået ihjel kan du naturligvis ikke hente dine savegames. De er udelukkende til at beskytte mod uheld og slid.

Vi anbefaler at du laver et savegame hver anden eller hver tredje spillegang, hvis du har mulighed for det. Vi vil gerne frabede os at du laver det hver gang da det vil give ret stor belastning på at skulle holde styr på savegames, men hvis du meget gerne vil gøre det hver spillegang er det ikke forbudt. Det er ikke et krav at du laver det, det er blot en sikkerhedsforanstaltning hvis dit karakterark skulle komme noget til.

Under spillet

Efter briefing klokken 11 går spillet igang. Hvad du laver under spillet er op til dig selv, for inspiration kan du læse i kapitlet "Spilmuligheder".

Efter spillet

Spillet slutter med at der råbes Spilstop, og så skal der ryddes op. Hvis alle giver en hånd med tager det ingen tid, så spørg en arrangør hvad du kan hjælpe med.

Du har selv ansvaret for at passe på dit karakterark og dine spilpenge til næste spillegang, så når oprydningen er ovre, kan du tage hjem med det samme. Mange vælger dog at blive til Markslag.

Markslag kæmpes umiddelbart efter oprydningen er ovre. Hvor lang tid det tager afhænger af hvor mange slag der kæmpes – når folk ikke har lyst mere, så er det slut. Du er velkommende til at være med til markslag i så lang eller kort tid du har lyst til. Markslag starter under ingen omstændigheder før arrangørerne har sagt det er i orden, da det er dem der har ansvaret for oprydning.

Kamp

I dette afsnit vil det blive forklaret hvorledes kamp foregår til Sidste Søndag

Kampreglerne

I dette afsnit vil reglerne for almindelig kamp blive gennemgået. Det er uhyre vigtigt at du har læst og forstået disse regler, uanset hvad du skal spille til Sidste Søndag.

HP og skade

Alle spillere har et antal HP, typisk 2 eller flere. Det står for Hit Points er betegner hvor meget man kan holde til.

Hvis du bliver ramt af et våben i kamp mister du 1 HP. Bliver du ramt i kroppen (inkl. skuldrene og helt ned til hoften) mister du ikke 1 HP, men 3 HP. Alle våben giver samme skade. Det er strengt forbudt at slå efter skridt og hoved, og slag der rammer disse steder tæller ikke. Hvis man ved et uheld rammer en modstander af de to steder skal man stoppe og sikre sig, at han ikke er kommet alvorligt til skade før man fortsætter

Hvis du ender på 0 HP besvimer du og forbliver besvimet indtil dine fjender er gået eller nogen forsøger at vække dig. Når du er vågnet op igen er du et nul; du kan ikke kæmpe, løbe eller anvende nogen form for magi, og kan kun halte afsted. For at komme på 1 HP igen skal du enten have hjælp af en med færdigheden førstehjælp eller af magi. Så snart du er på 1 HP kan du lave alting som normalt.

Du genvinder naturligt 1 HP for hver hele time der går, op til maksimalt antal HP. Du kan på ingen måde overstige dit normale antal HP, ej heller ved brug af magi.

Rustning

Hvis man har rustning på har man et antal RP. RP står for Rustningspoint og virker nøjagtig ligesom ekstra HP. Når man bliver skadet mister man først sine RP, og derefter sine HP. Du får tildelt RP afhængig af hvilken rustning du har på ved våbenkontrollen inden spilstart.

RP du har mistet skal repareres ved en smed. Det er ikke alle smede der kan reparere alle rustninger, så du skal være sikker på du finder den rigtige smed.

Du kan på ingen måde genvinde RP på naturlig vis, det kan kun gøres med magi eller ved en smed.

Magisk rustning

Udover almindelig rustning kan du have Magiske RustningsPoint, kaldet MRP. MRP virker igen nøjagtigt som almindelig RP og HP i forhold til kamp. Man mister MRP før man mister RP. Således vil alle former for skade først tages af MRP, derefter af RP og til sidst af HP.

Man kan under ingen omstændigheder reparere tabte MRP, men hvis man kan få kastet en ny formular på sig kan man få fornyet sine MRP. Man kan kun have MRP fra en formular, og det er kun den sidst kastede der gælder.

Kastevåben

Kastevåben har specielle regler. Hvis du har et eller flere RP og rustning på kroppen eller du har et eller flere MRP er du immun overfor alle former for kastevåben. Således er kastevåben stort set ubrugelige mod soldater, men de kan fint anvendes til at snigmyrde en intetanende købmand eller måske en uvarsom troldmand.

Vi vil indstille til alle der bruger kastevåben om at øve brugen af dem. Det kan være svært at styre, og ligesom med alle andre våben er det træls at ramme folk i skridt eller hoved.

Skjolde

Hvis du har et skjold kan du bruge det til at parere med, og på den måde kan du undgå at tage skade af et slag. Et skjold skal være båret på armen for at kunne bruges til at parere med, skjolde spændt på ryggen eller kroppen giver ingen beskyttelse overhovedet.

Det er strengt forbudt at slå med sit skjold uanset hvad det er lavet af. Dette gælder også latexskjolde.

Krudtvåben

Krudtvåben er meget mægtige våben, og der gælder helt specielle regler for dem.

Idet der anvendes hundepropper i krudtvåben vil arrangørgruppen gerne understrege, at vi frasiger os ethvert ansvar for skader pådraget af krudtvåben, og brugeren af krudtvåbnet har det fulde ansvar overfor ham selv og andre deltagere ved brug af krudtvåben. Vi vil dog også gerne tilføje, at vi endnu aldrig har oplevet skade grundet krudtvåben, og vi har brugt dem i snart 6 år til forskellige arrangementer, så vi anser det ikke for farligt så længe folk tænker sig om.

For at lade dit krudtvåben skal du følge denne vejledning:

1. Du tager dit krudthorn og lader som om du hælder krudt ned i løbet.
2. Du lader som om du putter en kugle i løbet.
3. Du tager din ladestok og stamper krudt og kugle ned i bunden af løbet.
4. Du putter en hundeprop på.

Ovenstående vejledning *skal* følges *hver* gang våbnet skal lades. Uden undtagelse.

For at bruge krudtvåbnet peger du på din modstander og får øjenkontakt med ham eller på anden vis sikrer dig, at han ved, at du skyder efter ham. Du må maksimalt være 10 meter væk fra din modstander når du trykker af. Hvis hundeproppen eksploderer har du ramt din modstander, ellers må du prøve igen indtil det virker, eller du giver op og vælger at genlade.

Når din modstander er ramt tager han 3 HP i skade – *dette ignorerer som det eneste i spillet både RP og MRP og giver således altid skade på HP!* Din modstander vælter automatisk om af dette, uanset om han stadig har HP tilbage – han skal kaste sig ned på jorden. Hvis han har flere end 0 HP tilbage må han gerne rejse sig igen og kæmpe videre, men han skal have været nede og ligge.

Som du nok kan se er krudtvåben et mægtigt våben der er særligt godt mod folk som ikke har ekstra HP. Det kræver dog færdigheden Specialistvåben: Krudtvåben for at man kan anvende det, og er således meget sjældent.

Fysisk kontakt

Alle former for forsøg på at skubbe, løbe ind eller vælte andre personer er strengt forbudt. Du må ikke bruge hverken dig selv, dit våben eller dit skjold til at skubbe eller vælte andre personer. Hvis du kommer til at gøre det ved et uheld skal du stoppe op og give din modstander tid til at rejse sig op, hvorefter I kan kæmpe videre.

Falder folk derimod selv ved et uheld (f.eks. ved at snuble i en rod eller glider fordi det er vådt) er du ikke forpligtet til at vente på de rejser sig op, selvom det selvfølgelig er meget høfligt.

Folk der skubber, løber ind i eller vælter andre folk risikerer at blive smidt hjem – også permanent! Vi vil ikke se det, og vi slår hårdt ned på folk der ikke retter sig efter det. Det er fuldstændig ligemeget hvor vild en berserker din rolle er, den slags fysisk kontakt kan på ingen måde tolereres til Sidste Søndag, hvor der er mange unge deltagere.

Eneste undtagelse fra denne regel er, hvis du og din modstand udtrykkeligt har aftalt det inden kampen og den pågældende kamp er uden andre modstandere, f.eks. en duel. Hvis er nogen som helst andre deltager i kampen er det strengt forbudt, uanset hvad I har aftalt på forhånd. Vi kan ikke understrege nok hvor vigtigt det er at alle overholder denne regel.

Hvilke våben kan jeg bruge?

Du kan bruge alle våben med nogle få undtagelser, som kræver specielle færdigheder:

- **Bue** kræver færdigheden **Specialistvåben: Bue**.
- **Krudtvåben** kræver færdigheden **Specialistvåben: Krudtvåben**. Derudover skal du bruge både en ladestok og et krudthorn. Du må kun medbringe et krudtvåben med et løb.
- **Tårnskjolde** kræver færdigheden **Specialistvåben: Tårnskjold**. Alle våben der er større end halvdelen af din egen højde i højden og en tredjedel af din egen højde i bredden er

tårnskjolde. Det betyder, at hvis du er 1.50m så må dit skjold maksimalt være 75 cm højt og 50 cm bredt.

- Kastevåben kræver færdigheden **Specialistvåben: Kastevåben**.
- Kædevåben kræver færdigheden **Specialistvåben: Kædevåben**.

Det vil blive kontrolleret ved våbenkontrollen om du har de rette færdigheder til de våben du medbringer, og du får ikke lov til at medbringe våben, du ikke har færdighederne til at bruge.

Våben- og rustningskontrol

Alle våben der anvendes til Sidste Søndag skal kontrolleres i Våbenkontrollen.

Det er uhyre vigtigt at du forstår, at vi bestemmer om et våben kan godkendes. Og vores beslutning er ikke til diskussion. Det er lige gyldigt hvad de sagde i butikken hvor våbnet er købt og det er lige gyldigt hvad det har kostet.

Der er ingen våben der er forhånds godkendte!

Hvorfor er vi nødt til at være så strenge? Det er vi fordi vi har ansvaret for folks sikkerhed derude, og vi vil ikke risikere, at nogen kommer til skade på dårlige eller farlige våben. Derfor forbeholder vi os ret til at bestemme egenrådigt om et våben kan godkendes eller ej.

Når det er sagt er der stor kvalitetsforskel på våben, og de fleste købevåben vil næsten altid gå igennem når der nye. Ligesom der er stor forskel på en badmintonketsjer til 20 kr, som er købt i Bilka og en til 800 kr. som er købt i en specialforretning, er der også stor forskel på købte våben. Du får hvad du betaler for. Så hvis du skal købe et våben så anbefaler vi, at du køber i en specialforretning og køber noget ordentligt. Anvendelige våben kan købes ned til 250 kroner nu om dage hvis man køber det rigtige.

Derudover vil dem i våbenkontrollen altid gerne være behjælpelige med råd og vejledning angående våben og våbensikkerhed. Du skal bare huske, at de skal kontrollere alle våben, så det er ikke sikkert at de har tid til en lang forklaring lige mens de kontrollerer våben. Så må du eventuelt spørge dem bagefter.

Udover selve sikkerheden er et andet aspekt udseende. Meget grimme våben kan også blive afvist. Det er meget sjældent at det sker, men vi har gjort det. Derudover er det også en god ide at tænke over hvordan dit våben ser ud når du køber det – hvis det har et kranie for enden kan du meget vel risikere at folk angriber dig og slår dig ned fordi de mistænker dig, med rette, for at være i ledtog med De Unævnelige. Køb et neutralt udseende våben i stedet, det er meget bedre, og kan bruges til mange forskellige roller

I det følgende vil vi beskrive nogle af de krav vi sætter til våben og de ting vi kigger efter. Dernæst vil vi beskrive noget om hvordan vi uddeler rustningspoint så du har en ide om hvor mange RP du får. Men husk, *alle våben* og *al rustning* skal kontrolleres.

Våben

Der er fire ting som våben oftest bliver kasseret på:

- For hårdt – våbnet er for hårdt, og gør simpelthen for ondt hvis det rammer – særligt hvis man uheldigvis rammer i hovedet eller skridtet.
- Dårlig spidssikring – kernen i våbnet er ikke sikret godt nok, og der er således risiko for, at det bryder igennem skummet når man stikker.

- For blødt – det hænder, at nogle folk laver våben så bløde, at folk ikke kan mærke de bliver ramt af dem, eller at det i praksis altid er kernen man slår med, fordi polstringen ikke kan mærkes. Dette er dog langt den sjældneste fejl af de fire.
- Kernen sidder løst i skummet – det betyder, at den lettere kommer ud gennem skummet på et tidspunkt, og medfører ofte, at våbnet slår hårdere end det føles.

Der kan også være andre ting, men langt størstedelen af de våben der kasseres, gøres på baggrund af en eller flere af ovennævnte årsager.

Derudover sætter vi specifikke krav til en lang række våbentyper, som beskrevet herunder:

- **Sværd**
Spidsen skal være i orden, også selv om du ikke stikker med dit sværd.
Parerebøjle og pommel (knoppen for enden af sværdet) må ikke være af rent metal eller lign. hårde materialer.
- **Økser og Hamre**
Hovedet skal sidde ordentligt fast
Skaftet skal være polstret ordenligt – rent træ duer ikke, da men meget let kommer til at ramme med skaftet.
Ved økser og hamre lavet til to hænder, skal hovedet være meget blødt, for man kommer let til at slå meget hård.
- **Knive**
Spidsen skal være i orden, også selv om du ikke stikker med din kniv.
- **Kasteknive**
Der må ikke være nogen form for kerne eller ”ekstra vægt” i disse våben.
Husk det kræver en speciel færdighed at anvende kasteknive – du skal således have dit karakterark med til våbenkontrol.
- **Bonk-kølle**
Der må ikke være nogen kerne i våbnet.
Bonk-køller er ikke rigtige våben og kan ikke give skade. De bruges enten sammen med nævekamp eller færdigheden Bonk.
- **Kædevåben**
Kæden på maksimalt være 15 cm lang.
Der må ikke være noget solidt i hovedet.
Kæden skal være blød, dvs. f.eks. ingen plastickæder.
Husk det kræver en speciel færdighed at anvende kædevåben – du skal således have dit karakterark med til våbenkontrol.
- **Stagevåben**
Spidssikring skal være ekstra god, specielt ved spyd. 10 cm eller mere fra kerne til spids er ikke usædvanligt, og kan i nogle tilfælde være for lidt.
Skaftet må gerne være af træ, men i så tilfælde sættes der nogle minimumskrav til polstringen: Hvis det er et spyd skal skaftet polstret min. 30cm ned fra selve hovedet. Hvis det er et slagvåben, f.eks. en hellebard, så skal skaftet være sådan at du kan slå din modstander med det og polstringen skal nå ned til hvor du holder.

- **Buer og pile**

Der vil være kontrol af om buen og pilene er sikre og egnet til brugeren. Det omfatter som regel at man skal kunne trække sin bue ordentligt og holde den spændt i 5 sekunder. Hvis man ikke kan det, er risikoen for at man ikke rammer der hvor man sigter, hvilket er farligt for stor.

Alle pile skal være købte – de er sikre, og det tager for lang tid at kontrollere alle mulige former for hjemmelavede pile.

Buer i diverse selvlysende eller skrigende farver er forbudte. Mal dem eller pak dem ind i skind.

Moderne komponent buer er ligeledes strengt forbudte.

Husk det kræver en speciel færdighed at anvende bue – du skal således have dit karakterark med til våbenkontrol.

- **Pistoler**

Selve pistolen skal være en replikapistol eller meget, meget flot hjemmelavet. Vi går ikke på kompromis med udseendet på pistoler, og anbefaler folk, at de køber replikapistolerne, da de er relativt billige og flotte. De kan f.eks. købes på www.hardballshoppen.dk.

Du skal have krudthorn og ladestok der ser ordentligt ud.

Du skal selv have ammunition.

Husk det kræver en speciel færdighed at anvende krudtvåben – du skal således have dit karakterark med til våbenkontrol!

- **Skjolde**

Både skjolde i latex og træ er tilladt.

Skjolde skal have polstret kanterne.

Skjoldbuler af metal er forbudt.

Vær opmærksom på, at der findes to skjoldtyper – almindelige skjolde og Tårnskjolde.

Et Tårnskjold er et skjold, som er højere end halvdelen af brugerens højde og/eller bredere end en tredjedel af brugerens højde. Således betyder det, at hvis du er 1.80 m må dit skjold være 90 cm højt og 60 cm bredt.

Husk det kræver en speciel færdighed at anvende Tårnskjolde – du skal således have dit karakterark med til våbenkontrol!

Vi håber at vi med ovenstående liste kan medvirke til, at folk laver sikre og bedre våben, og at færre våben afvises i våbenkontrollen.

Rustninger

I dette afsnit vil vi kort redegøre for nogenlunde hvor mange rustningspoint du kan forvente at få.

For beregning af rustningspoint kigges der på de forskellige dele af kroppen og hvad der beskyttet af. For hver kropsdel kigges der kun på den rustningsdel der beskytter bedst, mens alle andre ignoreres. I populære termer kan det siges, at der gives ikke RP for ekstra lag af rustning. Hvis du har en ringbrynje på og en læderrustning ovenover får du altså ikke ingen RP for din læderrustning

Der er to undtagelser. Den ene undtagelse er slagkofte – du kan altid få for din rustning plus slagkoften, hvis du har sådan en på. Så hvis du har ringbrynje og slagkofte på for du RP for begge dele.

Den anden undtagelse er hovedet. Her kan du kombinere en hjelm og en ringbrynnehætte, og få RP for begge dele.

Vi har kategoriseret rustningen så du her har en ide om hvad der giver RP:

- **Læder, Let panser**
Giver ikke mange RP, f.eks. 1 RP for læder på kroppen og omkringvis ½ RP for et sæt benskiner.
Læder er egnet til bueskytter, landevejsrøvere og lignede folk som har behov for at kunne bevæge sig hurtigt ude i skoven, og som lige har behov for et enkelt eller måske to ekstra RP.
- **Ringbrynje, Tung rustning**
Giver godt med RP, ca. 3 RP for en almindelig brynje med korte ærmer.
Bruges primært af bretonnianere og Kejserlige soldater der ikke har råd til bedre.
- **Plade, Tung rustning**
Giver lidt flere RP end brynjen. brystplade med ryg giver 3 RP, et sæt benskiner 1 RP.
Den store fordel i forhold til ringbrynje er, at det vejer mindre.
Da kejserlige provinsstyrker jo som bekendt går langt, fortrækker de pladerustning, da det ikke vejer nær så meget som ringbrynje. Det er dog nogle gange lidt mere hæmmende i forhold til at bevæge sig frit.
- **Slagkofte**
Slagkofte er beregnet på at bære under andet rustning, og af denne grund får du altid RP for slagkofte. Slagkofte på kroppen giver 1RP. Hvis arme og ben også er dækket kan man komme op på 2RP i alt.
Note: Pas på at din slagkofte ikke bliver for kraftig, for så kan du ikke mærke når du bliver ramt.
- **Hjelm**
Hjelme giver typisk 1 RP, hvis det er store tøndehjelme som begrænser udsynet markant kan de komme til at give 2 RP. Dette kan stadig kombineres med slagkofte og ringbrynjehætte.

Materialevalg har en betydning for hvor mange RP rustning giver. Slagkofter skal som oftest være lavet i stof og/eller skind. Læderbrynjer skal være lavet i læder der er 3 mm tykt eller tykkere. Ringbrynje skal laves i jern eller stål, 1,6 mm eller tykkere. Pladerustning skal laves i jern eller stål og en tykkelse der gør, at det ikke klassificeres som blik (se nedenfor).

Her er en oversigt over nogle af de alternative materialer vi har set og hvordan de vurderes i forhold til RP.

- **Aluminium**
Rustninger lavet i aluminium giver generelt mindre RP end rustninger lavet i forskellige former for stål og jern. Det gøres fordi det er markant lettere, og vi mener den fordel det er, at have en lettere rustning skal opvejes af at man får færre RP.
- **Skind**
Rustninger lavet i skind giver ingen RP med undtagelse af slagkofter. Hvis du vil lave en læderrustning skal læderet have en vis tykkelse, helst 3 mm eller tykkere.
- **Latex**
Rustninger eller rustningsdele i latex er tilladte, men giver ingen RP, uanset hvor flotte de måtte være.
- **Blik (tynde metaller)**
Giver ligesom aluminium generelt færre RP. Hvis metal er så tyndt at den kan bøjes af et slag med et våben eller en hånd, vil det som oftest klassificeres som blik. Noget der er

ultratyndt (f.eks. staniol og foliebakker) er ganske og aldeles forbudt, det er simpelthen for grimt.

- **Plastic**

Rustninger lavet i plastic giver ingen RP, og er som udgangspunkt forbudt.

Udseende er også en faktor. Flotte ting ekstra RP, mens sjuskede eller grimme ting giver færre RP. Særligt pladerustning er det meget svært at lave selv, og de fleste hjemmelavede pladerustninger mister RP på udseende.

Din rustning kan også blive afvist. Hvis rustningen har skarpe kanter der enten kan skade bæreren, andre eller være meget skadelig overfor våben, vil den blive afvist. Dette sker som oftest kun ved forskellige former for hjemmelavede pladerustninger eller andre hjemmelavede rustninger hvori der indgår metaldele.

Husk at det er op til rustningskontrollen at vurdere hvor mange RP du får. Selvom reglerne er forsøgt lavet meget firkantet så kan det godt variere, så du en gang får et RP mere eller mindre end du er vant til.

Andre måder at udøve vold på

Udover regulær kamp findes der andre måder at skade sine modstandere på. De er beskrevet herunder.

Nævekamp

Nævekamp er ubevæbnet kamp. Alle har et tal for nævekamp, forkortet NK. Det angiver hvor god de er til at kæmpe ubevæbnet kamp.

Hvis to personer havner i en nævekamp så kan de godt starte med at slå lidt efter hinanden. På et tidspunkt skal de have udvekslet NK tal, den der har det højeste vil automatisk vinde nævekampen, og man spiller den færdig. Taberen bliver slået bevidstløs som ved Bonk, se nedenfor. Hvis begge har lige meget i nævekamp ender kampen uafgjort.

Hvis der er mere end en person på den ene side af nævekampen så bruges den højeste værdi og der gives +2 NK for hver ekstra person.

En kølle som dem der bruges til Bonk (se nedenfor) kan også bruges i en nævekamp og tæller ikke som et almindeligt våben. Den giver +2 NK, men hver side kan maksimalt få +2 for en kølle. Så selvom der er 3 folk på den ene side og de alle har køller, får de kun +2 for en af køllerne.

Eksempel: Ulrik og Helmuth er i nævekamp mod Oswald. Ulrik har NK 4, Helmuth har NK 3 og Oswald har NK 3 og en kølle. Ulrik har højst på den ene side, og får +2 fordi Helmuth hjælper ham. Således har de ialt 6. Oswald har 3 i NK, men får +2 fordi han har en kølle, og har således NK 5. Det betyder, at Ulrik og Helmuth vinder. De slår lidt efter hinanden hvorefter Oswald bliver overmandet af Ulrik og Helmuth og bliver slået bevidstløs.

Såsnart en eller flere personer i en nævekamp trækker et almindeligt våben (f.eks. en kniv eller et sværd) ophører nævekampen.

Snigmord

Hvis du har færdigheden "Snigmord" må du begå snigmord. For at foretage et snigmord skal du komme om bag ved offeret og føre en kniv over struben, mens du siger snigmord. Hvis offeret har nogen form for beskyttelse over den del af halsen, er han immun. Det kan f.eks. være en ringbrynjehætte der dækker eller en krage i metal eller læder. Hvis offeret forinden har set dig og

hvad du har gang i, mislykkes snigmordet automatisk. Snigmord kan *aldrig* anvendes på en person der er i kamp.

Hvis snigmordet lykkes er offeret øjeblikket på 0 HP, men mister ingen RP eller MRP.

Bonk

Hvis du har færdigheden "Bonk" kan du slå folk ned. Det kræver en kølle i blødt skum eller lign., som du slår offeret i hovedet med. Hvis offeret har en metalhjem på, er han immun. Derudover gælder samme regler for at blive opdaget som ved snigmord. Tilsvarende kan bonk *aldrig* anvendes på en person der er i kamp.

Hvis det lykkes, falder offeret bevidstløs om. Han har stadig alle HP, RP og MRP, men han er bevidstløs indtil han bliver vækket eller alle personer er forsvundet fra området.

At karakterdræbe folk

Når du har slået en person ned, er han ikke død, men kun besvimet, Men du har muligheden for at dræbe ham.

Når en person er på 0 HP kan du slå ham ihjel, hvilket kaldes *karakterdrab* – idet du slår karakteren ihjel. Det gøres ved at gå hen til ham, tage din kniv, dit sværd eller lignende og stikke det ned i ham mens du højt og tydeligt siger "Jeg dræber dig!".

Derefter går den karakterdrabte op til GM-bunkeren og siger at han er blevet karakterdrabt. GM'erne spørger derefter hvem der slog ham ihjel og hvorfor. Her kan det være en god ide hvis du går med ham, og redegører for karakterdrabet overfor GM'erne. Hvis GM'erne vurderer, at han er blevet slået ihjel uden grund, kan de vælge at underkende drabet, og han er blot på 0 HP igen. Hvis de ikke gør det er karakteren død, han skal aflevere sit karakterark og lave en ny karakter.

At slå en karakter ihjel er en stor ting, og det skal kun gøres hvis det er den eneste mulighed. Nogle folk har spillet deres karakterer længe, og er glade for dem, og når deres karakter er død skal de lave en ny. Således skal du tænke dig meget grundigt om inden du vælger at slå en karakter ihjel. Ville du selv synes det var sjovt at miste en karakter?

Hvis du har planer om at slå en person ihjel er det en god ide at fortælle det til GM'erne først og forklare årsagen. Hvis de allerede der siger, at din grund ikke er god nok, så er der ingen grund til at gøre det, for du ved det bliver underkendt. Hvis de derimod siger god for det, så kan du arbejde videre med planen.

Men hvad er så grund nok? Det er svært at sætte regler op for. Byvagten kan gøre det for forbrydelser, som de vurderer er alvorlige, og de bliver stort set aldrig underkendt. Alle former for åbenlyst kætteri er også grund nok, da omgang med De Unævnelige er meget farligt. Hvis du har en ærkefjende som har været til alvorlig gene længe, så kan det måske også overvejes at slå ham ihjel på et tidspunkt.

En god tommelfingerregel er, at hvis du ikke kender navnet på personen er der helt sikkert ikke grund til at karakterdræbe ham – for så kender du ham ikke godt nok, til at du kan have tilstrækkeligt med had til ham, til at du kunne gøre den slags. Men på den anden side; bare fordi du kender folks navne er det ikke ensbetydende med, at du hader dem nok til at slå dem ihjel.

GM'erne slår meget hårdt ned på folk der karakterdræber folk uden grund. Oplever vi at det sker gentagne gange kan det let føre til permanent bortvisning. Så tænk dig om inden du karakterdræber nogen.

Andre regler

Udover reglerne for kamp gælder der en række andre regler i spillet. En del af dem knytter sig til specielle færdigheder, de kan findes i kapitlet Regler for karakterer. Du behøver dog ikke at læse hele det kapitel igennem for at kende de andre regler; alle de regler du behøver at kende for at spille til Sidste Søndag står i kapitlet "Hvad alle skal vide", som du er i gang med at læse nu.

Tyveri

Der er flere personer i spillet, som lever af tyveri. Hvis du vil foretage nogen form for tyveri så skal det foretages rigtigt – der er ingen færdigheder, som gør det lettere for dig at stjæle.

Følgende er en liste over ting som må stjæles i spillet:

- Spilpenge (rigtige penge er det ganske forbudt at stjæle!)
- Dokumenter som findes i spillet (dvs. dokumenter der ikke er skrevet på hvidt papir).
- Spilgenstande (dvs. ting som spillederne har sat i spil – deriblandt alle magiske genstand).
- Magiske drikke

Alt du stjæler, med undtagelse af penge, dokumenter og spilgenstande, **skal leveres tilbage til ejeren efter spillet!** Det er dit ansvar som tyv at levere det stjålne tilbage efter spillet. Hvis du stjæler noget fra en spiller og senere hen sælger det eller får det stjålet fra dig, er det dit ansvar at skaffe det og aflevere det til ejeren efter spillet. Kan du ikke det, skal du henvende dig til ejeren og forklare at du har stjålet det, og at du ikke kan finde det. Så må I sammen finde ud af hvad I gør ved det.

Hvis du stjæler noget og ikke afleverer det tilbage efter spillet **behandles det som tyveri i virkeligheden og kan politianmeldes!** Det samme gælder, hvis du stjæler noget som ikke står på listen over ting du må stjæle.

Eneste undtagelse fra listen af ting du må stjæle er hvis du tager en person til fange – så må du fjerne hans våben og skjolde. I det øjeblik du slipper personen fri igen, skal han have sine våben tilbage. Du må altså ikke stjæle folks våben.

Mure

For at der ikke skal være tvivl defineres det her, hvad der tæller som en mur i spillet.

- Alle rigtige mure er naturligvis også mure i spillet. Det bedste eksempel på dette er krobygningen.
- Alle sider på pavilontelte er også mure. Du kan altså ikke gå igennem dem eller kravle under dem eller kæmpe igennem dem og alt sådan noget – ligesom rigtige mure. Hvis du vil have ret til at slå et pavilontelt op skal det først bygges – læs mere i kapitlet "Regler for karakterer" mere specifikt under evnen Bygmester på side 70.

Alt andet der laves i spillet er ikke en mur. Så en bunke grene er ikke en mur. En flok buske er ikke en mur. En snor er ikke en mur. Listen fortsætter naturligvis, men du har vist fanget ideen. En bunke grene er dog stadig en effektiv hindring og kan være svær f.eks. at kæmpe over. Det samme gælder en busk. Men du kan altså sagtens gå igennem dem hvis du har lyst og kan komme til det.

Alkymi – hvad alle skal vide

Alle alkymistdrikke findes i små flasker. På dem er en seddel, som er foldet, så man ikke kan læse effekten. Når drikken er drukket må man folde sedlen ud og læse effekten – indtil da er det ganske forbudt.

De fleste alkymistdrikke har effekter i stil med Forhekselser, Besværgelser og Øjeblikkelige formularer, som du kan læse om herunder. Nogle drikke har en skadelig effekt, og de har alle en giftstyrke. Evnen Modstandskraft kan hjælpe til at modstå effekten af disse drikke.

Magi – hvad alle skal vide

Der er nogle få ting alle har behov for at vide om magi. Vi har forsøgt at sørge for der er så lidt som muligt, og derfor er det vigtigt at alle lærer de ting der står i dette afsnit. Bemærk at magi fungerer identisk for præster og troldmænd, men vi har valgt at bruge betegnelsen troldmænd gennem hele teksten for nemheds skyld.

Der findes fem typer af formularer; Magiske Missiler, Forhekselser, Besværgelser, Øjeblikkelige Formularer og Specielle Formularer. Du skal kende reglerne for Magiske Missiler og Forhekselser da disse kan blive brugt i kamp mod dig, de tre øvrige typer af formularer har troldmanden som regel tid til at forklare dig efter han har kastet dem på dig.

At kaste magi

For at kunne kaste magi skal troldmanden fremsige en remse. Præcis hvordan denne remse lyder er ligemeget for de fleste almindelige mennesker, men den skal fremsiges så højt, at folk omkring troldmanden kan høre den. Således må man ikke blot mumle remsen.

Magiske missiler

Enhver form for magi som giver skade repræsenteres af risposer, kaldet Magiske Missiler. Efter troldmanden har fremsagt remsen må han kaste en eller flere risposer. Risposen repræsenterer en eller anden form for skadelig kraft, som magikeren kaster mod sit offer.

For at den virker, skal offeret rammes, og den giver skade som et normalt slag. Det betyder at træffere på kroppen giver 3 i skade, og alle andre træffere giver 1 i skade. Der er dog en vigtig undtagelse – bliver man ramt på skjoldet, tager man stadig 1 i skade, som om man blev ramt i armen.

De forskellige farver på risposen repræsenterer forskellige former for magiske krafter. De står beskrevet herunder, men for langt de fleste spillere er de ligemeget. De giver alle samme skade.

- **Rød:** Ild
- **Sort:** Dødsmagi (ametyst / nekromanti)
- **Blå:** Lyn
- **Gul:** Energi

Forhekselser

Forhekselser er ondsindede formularer som kan anvendes i kampens hede. Der er heldigvis et meget begrænset antal forskellige forhekselser.

Hvis en magibruger lægger en hånd på dig og siger "Forhekset" har han forhekset dig med magi. Umiddelbart efter "Forhekset" siges et effektord eller en beskrivelse der fortæller, hvad der er sket med dig. En magibruger kan ikke kaste yderligere formularer så længe han har en forhekselse i kraft.

Følgende er de forhekselser der findes:

- **Paralyse:** Du kan ikke bevæge dig så længe magibrugeren holder hånden på dig. Du kan stadig skades og falde bevidstløs om; hvis det sker ophæves paralyseren.
- **Søvn:** Du falder om og falder i søvn indtil du bliver skadet, på anden måde aktivt vækket eller indtil alle folk er gået fra området.
- **Sandhed:** Så længe magibrugeren holder hånden på dig må du ikke bevidst lyve om noget som helst. Du har dog ret til at tie stille.
- **Destruktion:** Hvis du har RP mister du øjeblikkeligt dem alle. Dette varer indtil rustningen er repareret, som kan gøres som normalt. Hvis du ikke har RP har formularen ingen effekt.
- **Frygt:** Du flygter øjeblikket væk fra magibrugeren så hurtigt som muligt. Du skal flygte indtil du har magibrugeren ude af syne. Dit eneste formål er at slippe væk, og du vil således kun stoppe op for at forsvare dig, ikke for at angribe.
- **Ophæv:** Alle besværgelser og forhekselser du er under påvirkning af ophæves øjeblikkeligt. Denne bruges typisk på allierede til at fjerne fjendtlige forhekselser eller på fjender til at fjerne besværgelser.

Besværgelser

Formularer der påvirker et mål i længere tid kaldes besværgelser. Besværgelser findes i fire kategorier; Styrkende besværgelser, Beskyttende besværgelser, Generelle besværgelser og Svækkende besværgelser (nogle gange kaldet forbandelser). Nogle formularer er tæller for flere typer på en gang.

Til ethvert tidspunkt kan man kun være påvirket af en af hver type, dvs. maksimalt en Styrkende besværgelse, en Beskyttende besværgelse, en Generel besværgelse og en Svækkende besværgelse. For at vise at man er påvirket af en besværgelse skal man bære et tydeligt armbind om en arm, udenpå alt andet tøj og rustninger. Det er forbudt at bære et armbind medmindre man er påvirket af en besværgelse. Hver type besværgelse har en bestemt farve armbind:

- **Styrkende besværgelser:** Blåt armbind
- **Beskyttende besværgelser:** Rødt armbind
- **Generelle besværgelser:** Gult armbind
- **Svækkende besværgelser (kaldet forbandelser):** Sort armbind

Alle personer der kan se et sådant armbind kan se den magiske aura der er omkring den besværgede, og ved således at vedkommende er besværges, men ikke præcist med hvad. Det er troldmandens ansvar at have armbind til rådighed til dem der bliver besværges.

Styrkende besværgelser giver typisk magiske rustningspoint (forkortet MRP), men kan også f.eks. give ekstra nævekamp eller lign. MRP kan ikke repareres med smedeevnen, og når de er mistet, er formularen ophævet. Du kan godt både have MRP og almindelige RP.

Beskyttende besværgelser beskytter helt eller delvist mod en eller flere ting. Eksempler kan være beskyttelse mod ild, effekten af krudtvåben eller lign. Disse varer typisk resten af spillegangen.

Generelle besværgelser er besværgelser som ikke falder ind under de to andre kategorier. Disse varer typisk resten af spillegangen. Nogle generelle besværgelser kan give ret til at kaste andre besværgelser "gratis" under specielle omstændigheder, f.eks. magiske missiler.

Man kan kun modtage en besværgelse på en af to måder:

1. Du vælger at lade sig påvirke af egen fri vilje. Først besværgelsen kastes skal man sige til troldmanden "Jeg lader dig fortrylle mig!". Hvorvidt troldmanden så efterfølgende kaster den formular han lovede er jo så op til hans ærlighed, men uanset hvad bliver du påvirket af besværgelsen. En skruppelløs troldmand kan bruge dette til at forhekse uanede personer med skadelige formularer. Din karakter ved ikke hvilken effekt besværgelsen har (udover hvad magibrugeren har fortalt, og det kan jo være løgn), men det ved du som spiller, og skal naturligvis spille efter det.
2. Du er bevidstløs. I så tilfælde kan troldmanden kaste alle de besværgelser på dig han vil, uden du kan gøre modstand, og uden din karakter er klar over han er besværget (medmindre han opdager effekten).

Hvis du kaster en besværgelse af en given type på en person der allerede er påvirket af en besværgelse af samme typer ophæves den gamle besværgelse automatisk. Så hvis du kaster en styrkende besværgelse på en der allerede er påvirket af en styrkende besværgelse, ophæves den første styrkende besværgelse og den nye tager effekt.

Det er troldmandens ansvar at have tilstrækkeligt med tydelige armbind. Besværgelsen tager ikke effekt før armbindet er sat på. Det er forbudt at fjerne eller skjule armbind så længe du er påvirket af besværgelsen.

Øjeblikkelige formularer

Øjeblikkelige formularer minder meget om besværgelser, men har ingen permanente effekter på modtageren. Øjeblikkelige formularer er ofte helbredende formularer; og selvom man vedbliver med at være helbredt (man mister ikke de HP man er blevet helbredt), så er formularen sådan set væk i det øjeblik den er kastet.

Der gælder samme regler for at modtage en øjeblikkelig formular som der gælder for at modtage en besværgelse. Det betyder at du aktivt enten skal sige at du modtager den, eller du skal være bevidstløs. Troldmanden forklarer effekten umiddelbart efter han har kastet den.

Specielle formularer

Der findes nogle få formularer derudover, som ikke klassificeres som nogen af ovenfor nævnte typer. Disse er som udgangspunkt ikke relevante for spillerne, og hvis de er, vil troldmanden forklare effekten.

Kys og kærtegn

Liverollespil og virkeligheden er to adskilte universer. Selvom du er forelsket i en fra parallelklassen, kan du sagtens gifte dig med krofatters datter, eller spille glædespige. Husk blot på, at bare fordi du har flettet fingre med sigmarpræsten, er det ikke ensbetydende med, at han gider snakke med dig uden for spillet.

For at sikre alles personlige integritet, symbolisters al kønslig omgang med nakkemassage.

Tortur

Der findes en færdighed for tortur, som man kan blive udsat for.

For at man kan blive udsat for tortur skal torturmesteren have dig i sin varetægt og du skal ikke være i stand til at slippe væk. Det vil typisk være ved at binde dig eller holde dig, men nogle magiske formularer kan også være anvendelige til dette.

Torturmesteren skal naturligvis ikke torturere dig rigtigt. I stedet symboliserer han dette, f.eks. ved at skære i dig med en latexkniv eller ved at tæske dig med en blød skumkølle. Han må også godt lade dig vente lidt og senere komme tilbage for at torturere dig videre. For hver 2 minutter der går siden torturen begyndte, skal du svare ærligt på et spørgsmål. Når du først har svaret ærligt på et spørgsmål, må du ikke senere svare uærligt på det samme spørgsmål eller på anden måde modsige dit svar. Du skal naturligvis kun svare ud fra hvad du ved; nogle spørgsmål kan du måske slet ikke svare på fordi du ikke kender svaret.

Torturmesteren må under torturen stille dig alle de spørgsmål han vil og du må svare ærligt lige fra starten hvis du ønsker i stedet for at vente 2 minutter. Tortur er jo forfærdeligt at opleve, og det er langt fra alle der har lyst til at opleve det – de fleste snakker bare ved truslen om tortur. Og måske kan du overbevise ham om noget der er forkert ved bare at begynde at snakke lige fra starten.

Hvis du har færdigheden "Jernvilje: Modstand mod Tortur" er du immun overfor torturen. Første gang han forsøger at få et svar ud af dig skal du stille forklare ham, at du er immun grundet færdigheden.

Papir

Alt der er skrevet på hvidt papir findes ikke i spillet. Ting der er skrevet på hvidt papir kan f.eks. være din rolle, de her regler eller lign. Hvis et dokument skal findes i spillet skal det være skrevet på brunligt eller gulligt papir. Den slags kan købes i langt de fleste boghandler og er ikke overvældende dyrt.

Hvis du skal skrive noget ud til Sidste Søndag, f.eks. hvis du er skriver eller præst eller sådan noget, så brug et skriveværktøj der ser middelalderligt ud. Det kan f.eks. være pen og blæk, men det kan også bare være en blyant der er træfarvet. Et andet godt fif er at tage kernen fra en kuglepen og sætte ind i en almindelig fjer – der ser godt ud, og er let at bruge.

Lad være med at bruge kuglepenne, stiftblyanter og viskelæder.

Penge

Til Sidste Søndag findes der naturligvis penge. Dem kan du bruge til at handle med, få som betaling for at udføre en opgave eller måske finde på folk du har nedkæmpet.

Der er to slags penge til Sidste Søndag; skillinger og talenter.

Skillinger er runde, sølvfarvede skiver i metal. De har en værdi på 1 skilling hver.

Talenter er papirsedler. De har en værdi i skilling, som er påtrykt talentsedlen. De er flot udsmykkede og du er ikke i tvivl når du ser en. De har forskellige værdier på hhv. 10, 50, 100, 250 og 500 skilling. Værdien er garanteret af Valggreven af Stirland.

Du kan købe det billigste måltid mad for omkring 2 skilling. At få sin rustning repareret koster omkringvis 1-3 skilling per rustningspoint. At købe jord koster typisk mange hundrede skilling. Du får en ide om værdien af en skilling ude til spillet.

Spilgenstande

Spilgenstande er ting, som er sat i spil af GM'erne eller godkendt af GM'erne til at være spilgenstande. Det er ikke altid til at vide hvad der spilgenstande, men det er nogle gange til at regne ud fra sammenhængen. Alle ting som er magiske er spilgenstande, men ting der ikke er magiske kan også være spilgenstande.

Hvis du er det mindste i tvivl hvorvidt en genstand er en spilgenstand må du ikke stjæle den. Hvis du er helt sikker på at det er en spilgenstand, har du derimod lov at stjæle den (Se under afsnittet "Tyveri"). Du kan evt diskret spørge en person du har nedkæmpet og nogle af de ting han besidder er spilgenstande. Det skal han naturligvis svare ærligt på.

At gennemsøge folk

Hvis folk er bevidstløse, f.eks. fordi du har slået dem ned med Bonk eller nedkæmpet dem i kamp, kan du gennemsøge dem. Det kan gøres på to måder, og det er den som er bevidstløs der bestemmer hvilken måde der skal anvendes.

For at finde ud af hvilken måde personen foretrækker siger du til personen, diskret og stille så andre end dig og personen kan høre det, "Jeg gennemsøger dig." Han har så to muligheder:

- Han kan begynde at finde alle de ting han har på sig, som du må stjæle fra ham (se listen under "Tyveri"), og give dem til dig. Han skal finde alt, uanset hvor godt det er gemt, og du må tage alle tingene eller kun nogle af dem.
- Han kan også ligge helt stille og lade som ingenting. Så skal du selv gennemsøge ham. Du må gennemsøge ham overalt – du må tage hans sko af og kigge i den, kigge under hans hat, i hans bæltetaske – alle steder. Alt du finder som du må stjæle må du beholde, alt andet skal du lade ligge.

Hvis du bliver gennemsøgt og du ikke har lyst til at en fremmed person skal gennemrode dig fuldstændigt, er det en god ide at vælge den første mulighed. Er du derimod ligeglad og tror dine ting er godt nok gemt til at han ikke finder alting, kan du vælge den anden mulighed.

Og husk, det er op til den der bliver gennemsøgt at bestemme hvilken mulighed der benyttes.

Den Kejserslige Notar

Den Kejserslige Notar har flere funktioner som er vigtige for at spillet kan fungere. Han er NPC, og er således styret af GM'erne og blander sig ikke direkte i de konflikter, der måtte være. Udover ansvaret for magilicenser så har han ansvar for Lenskrigene.

Hvem der spiller den Kejserslige Notar kan variere fra gang til gang, men han opholder sig næsten altid i Kroen og vil derfor være til at finde hvis man spørger sig for.

Den Kejserslige Notar kan ikke slås ihjel på nogen måde. Man kan godt slå ham bevidstløs, men man kan ikke dræbe ham. Tilsvarende er det fuldstændigt umuligt at stjæle fra ham – selv hvis han er bevidstløs. Sidst men ikke mindst kan man ikke forhekse ham på nogen måde med magi. Det eneste magi der virker på ham er formularer der giver skade, helbredende formularer samt

beskyttende formularer – alt andet er han immun overfor uanset hvordan det blive kastet. Du kan muligvis godt komme afsted med at true ham til at gøre noget, men han er klar over at han er beskyttet mod alt muligt, og det kan således være meget svært at true ham til at gøre noget, han ikke vil gøre frivilligt.

Dette er altsammen gjort fordi den Kejserlige Notar har en vigtig offgame funktion i at holde styr på Lenskrigene. For de fleste spillere burde det også være ligemeget, idet den Kejserlige Notar som udgangspunkt ikke blander sig i de konflikter der er og er fuldstændig neutral.

Lenskrigene

Lenskrigene er en betegnelse for de kampe der foregår om jorden udenom Nebelheim. Det er langt fra alle, der er kvalificeret til at deltage i Lenskrigene – kun de som har færdigheden "Lensherre" er i stand til at bemægtige sig Len i området omkring Nebelheim.

Dette afsnit er kun interessant for dig hvis du har færdigheden Lensherre eller overveje at tage den. Ellers kan du bare springe afsnittet over.

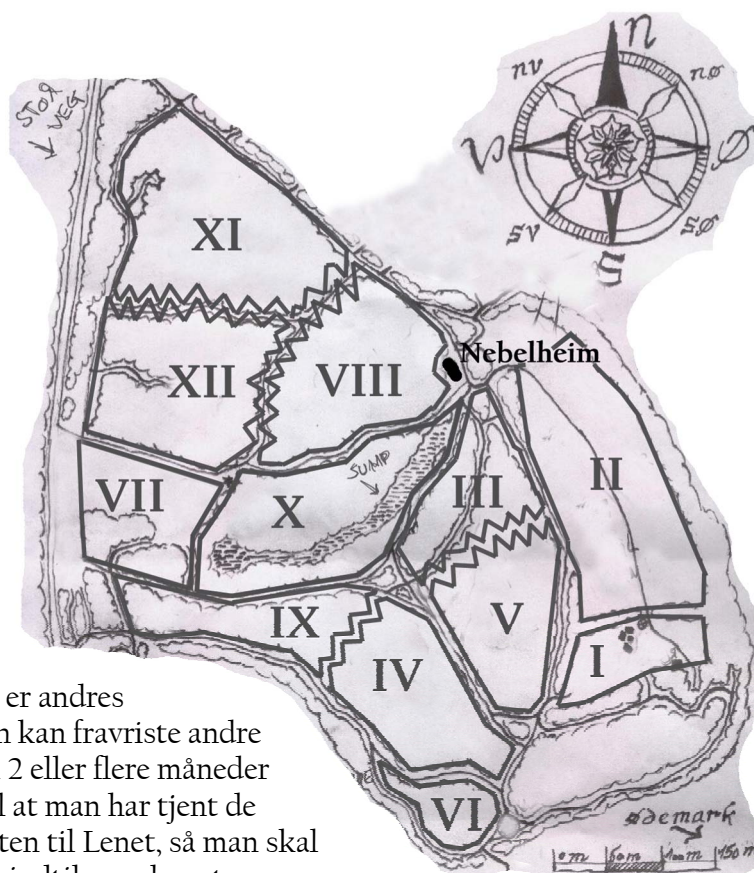
Oversigt over Len

For at få en oversigt over jorden, skal du henvende dig til den Kejserlige Notar. Han har en oversigt over området delt op i Len, og kan fortælle dig, hvem der besidder hvilke Len. Oversigten kan du også se herunder. De områder der ikke er markeret som Len på denne oversigt, kan du altid erklære dig herre over uden den Kejserlige Notars tilstedeværelse men de er ikke grundlag for indkrævning af skatter. Som du kan se er der ialt 12 Len. Grænserne er trukket op således at de fleste større veje ikke går gennem nogen Len, eneste markante undtagelse er Len I og II.

Derudover er der uenighed om nogle af grænserne. Det drejer sig om grænsen mellem Len III og V, grænsen mellem Len IV og IX og grænserne mellem Len VIII, XI og XII. Præcis hvor disse grænser går må være op til de respektive Lensherrer at afgøre, om nødvendigt med sværdet.

Eje af Len

Du kan erhverve dig et Len ved at henvende dig til den Kejserlige Notar. Han kan fortælle dig hvilke Len der ikke er ejet af andre, hvad den forventede indtægt er om måneden, og hvad det koster, at erhverve sig Lenet. Du kan kun erhverve dig et Len som ikke er andres besiddelse, men der er måder hvorpå, man kan fravriste andre deres jord (se nedenfor). Det tager typisk 2 eller flere måneder at indkræve tilstrækkeligt med skatter til at man har tjent de penge ind det kostede, at erhverve sig retten til Lenet, så man skal også have penge til at betale sine soldater indtil man har styr over



Lenet.

Når du erhverver dig ejerskab over et Len får du et skøde af den Kejserslige Notar. Dette skøde er dit bevis på, at du ejer Lenet, og du skal passe godt på det. Hvis du mister det skal du have det fornyet, hvilket er lige så dyrt som første gang du fik det lavet.

Indkrævelse af skatter

Den Kejserslige Notar kan kræve et bevis for dit ejerskab af Lenet førend han skriver under på, at du har ret til at indkræve skatter. For det første skal du bevise, at du kan beskytte Lenet mod fjender; både andre Lensherrer, røvere, grønhuder og De Unævneliges tjenere. Dette bevises ved at have en fane stående tydeligt i Lenet som ikke bliver erobret. Dernæst skal du være i besiddelse af dit skøde. Kun den som ejer Lenet, dvs. han hvis navn står på skødet, kan indkræve skatter.

Du skal hver måned henvende dig til den Kejserslige Notar og bevise, at du har kontrol med Lenet. Hvis han accepterer dit bevis skriver han under på det skøde der viser at du ejer det, og du kan således indkræve skatter. Skatterne indkræves ved at gå til GM-bunkeren og vise skødet med underskrift.

Hvordan mistes et Len

Hvis du ikke er i stand til at bevise, at du har kontrol med dit Len, mister du retten til at kræve skatter (se ovenfor). Hvis du i to måneder i træk ikke har indkrævet skatter, har du helt mistet retten til Lenet i den tredje måned, og andre kan således købe Lenet hvis de ønsker. Du kan naturligvis også selv købe Lenet igen.

Så hvis du ønsker at fratage et Len fra en anden Lensherre er den eneste sikre måde, at overfalde hans Len og gøre sådan, at han ikke kan vise at han kan holde Lenet. Kamp i sig selv er ikke tilstrækkeligt – du er nødt til at erobre eller fjerne fanen i kortere eller længere tid fra Lenet. Og hvis ingen ved at du har gjort det så ved den Kejserslige Notar det heller ikke, og således virker det ikke. Så hvis du har gjort det så sørg for at fortælle vidt og bredt om det – og sørg for at vise den erobrede fane frem. Kun på den måde kan alle andre se, at du har erobret Lenet.

Den lidt mere luskede måde er at forsøge fratage Lensherren hans skøde. Du bliver ikke selv ejer af Lenet på den måde, men hvis han ikke har råd til at få købt et nyt skøde, så er han ikke stand til at indkræve skatter og således vil han til sidst miste Lenet.

Rettigheder som Lensherre

Udover at indkræve skatter ved GM-bunkeren (som repræsenterer skatter af bønder og andet som ikke er med i spillet) så kan man også kræve skatter af de andre spillere. Hvordan og hvor meget er op til en selv. En del Lensherrer kræver skatter af gennemrejsende eller folk som bor fast på deres jord. Her er det vigtigt at notere, at alle større veje er Kejserslige og ingen Lensherre kan opkræve skat fra folk der færdes på disse.

Derudover må Lensherren lave alle de love og regler han vil, så længe han ikke bryder Kejserslig lov, som han altid er underlagt. Desuden anses alle kampe mellem Lensherrer og deres folk som private affærer og det er sjældent at repræsentanter for Kejseren vil blande sig i disse, medmindre de er til skade for gennemrejsende eller Kejserriget som helhed.

Alle former for overgreb på gennemrejsende udover indkrævelse af skatter er dog strengt forbudt. Således kan ingen Lensherre tillade røveri og overfald uden at risikere at komme på tværs af Kejsers folk. Hvis sådanne ting sker, kan Notaren nægte at give sin underskrift til Lensherren idet det vurderes, at han ikke opretholder Lov og Orden.

Krav til Lensherren

Enhver Lensherre skal opretholde Kejserlig lov på sin jord. Det betyder at han skal fange forbrydere og indlevere dem til Kejserlige myndigheder eller, hvis det er umuligt at indlevere dem, selv forestå straffen.

Enhver Lensherre har pligt til at stille folk hvis Kejseren eller en repræsentant for Kejseren kræver det. For hvert Len skal man mindst kunne stille en tungt bevæbnet mand og fire lettere bevæbnede folk. Det er meget sjældent at Kejseren gør dette krav gældende, men hvis man ikke er i stand til at opfylde det når det er krævet, vil man øjeblikkeligt få frataget retten til sit eller sine Len.

Eksempler

Reglerne for Lenerne kan virke lidt forvirrende, så vi har derfor et par eksempler.

Eksempel: Jonathan har evnen Lensherre og i juni køber han retten til et Len for 600 skilling. Han planter sin fane i området derude, men kan ellers intet gøre. I juli henvender han sig til den Kejserlige Notar med hans skøde, og kræver en underskrift, så han kan indkræve skat fra området. Notaren har intet hørt om ballede på hans Len eller set det, så han kontrollerer ikke nærmere, og giver ham underskriften. Herefter går Jonathan til GM-bunkeren og viser skødet, og får udleveret skattepenge for Lenet. I august bliver der en del kampe på Lenet og Jonathans fane bliver erobret flere gange. Selvom Jonathan alle gange får den erobret tilbage efter noget tid vurderer Notaren, at Jonathan ikke kan påstå han har herredømme over Lenet, og nægter at give ham en underskrift. Således kan Jonathan ikke hive penge ind i august. Til september bliver der roligt igen, og Jonathan kan nu få endnu en underskrift fra Notaren og hente sine penge i GM-bunkeren.

Jonathan får penge for de gange han har kontrol over Lenet. De gange han ikke har får han ingen penge, men han er på intet tidspunkt ved at miste Lenet.

Eksempel: Wilhelm har evnen Lensherre, og køber retten til et Len for 800 skilling i februar. Han planter sine fane derude, men der kommer hurtigt kamp, og han har ikke kontrol med området derude. I marts henvender han sig til Notaren som har hørt om kampene og vurderer, at Wilhelm ikke har kontrol med området, og nægter således at give ham hans underskrift. Det samme sker igen i april, og til maj er området udenfor Wilhelms eje, og en anden spiller ved navn Helmuth køber lenet. Wilhelm kunne have købt det igen hvis han havde råd og var hurtigere til Notaren, men han havde desværre ikke flere penge.

Wilhelm har ingen kontrol med Lenet på noget tidspunkt. Lige fra start er der kamp, og to måneder i træk får han ingen underskrift, og kan ikke indkræve skatter. Således mister han i sidste ende retten til Lenet og Helmuth får lejlighed til at købe det.

Eksempel: Ekbart har evnen Lensherre, og køber retten til et Len for 700 skilling i marts. Han planter sin fane derude, og alt er roligt spillegangen ud. Desværre kan han ikke komme i april, og da ingen af hans venner kan indkræve skatter på hans vegne (idet det skal være Ekbart selv som går til Notaren), får han ikke indkrævet skatter i april. I maj kommer han igen, og alt har været roligt, men den Kejserlige Notar vil se området for at sikre sig, at han har kontrol med det. Syner af bevæbnede folk og den fine fane overbeviser Notaren, og han får hans underskrift, og Ekbart henter skattepenge hos GM'erne i GM-bunkeren.

Ekbart har ikke mulighed for at komme en spillegang, og det betyder at det er svært for ham at holde Lenet. Heldigvis er måneden bagefter rolig, og han formår at holde Lenet derefter, og indkræve penge.

Eksempel: Adolf har evnen Lensherre, og køber retten til et Len for 500 skilling i september. Han planter sin fane derude. Da han kommer til oktober er skødet væk – han må have tabt det et sted. Han er således nødt til at gå ned til

den Kejserlige Notar og få skødet fornyet – det koster yderligere 500 skilling. Hvis han f.eks. vidste at der var en tyv der havde stjålet det kunne han måske have forsøgt at skaffe det tilbage i stedet, men han aner ikke hvor det er. Til gengæld kan han vise Notaren at hans fane står flot på jorden og den er beskyttet, så han får en underskrift på at han har kontrol med lenet, og kan hente skattepenge i GM-bunkeren.

Adolf mister sit skøde, og det betyder, at han skal købe et nyt. Hvis det er en tyv der har stjålet det er det måske billigere at forsøge at købe det tilbage eller fange tyven og tage det fra ham. Heldigvis havde han penge til at forny sit skøde – ellers ville han miste Lenet efter 2 måneder, idet han ikke kan indkræve skatter uden at skøde