

Sidste Søndag – Regler du skal kende når du vil spille til Sidste Søndag

Velkommen til Sidste Søndags Korte regelsæt. Dette regelsæt indeholder de vigtigste informationer og regler, som man skal vide som ny deltager til Sidste Søndag. De komplette regelsæt findes på <http://troa.dk/aktiviteter/sidste-sondag/reglerne/> og vi anbefaler at man læser dem på sigt. "Grundbogen" er det vigtigste regelsæt. "Magibogen" er hvis man spiller præst eller magiker.

Som ny deltager har du formentlig en masse spørgsmål. Vi vil forsøge at svare på dem her. Hvis du har yderligere spørgsmål er du meget velkommen til at stille spørgsmål på vores [facebookgruppe](#) eller sende en mail til sidstesondag@troa.dk. Desuden er du naturligvis altid velkommen til at tage fat i en arrangør ude til Sidste Søndag - både før, under og efter spillet.

Praktisk om fremmøde og deltagelse

- Sidste Søndag spilles hver sidste søndag i måneden, undtagen december hvor der holdes juleferie.
- Der er indtjek¹ kl. 10.00-11.00 ved hundeskoven i Lundby Krat Gistrup. Kom gerne i god tid, så vi kan hjælpe dig godt i gang.
- Det koster 50 kr. at deltage, medmindre du er medlem af TRoA². Vi tager både imod kontanter og MobilePay.
- Kostume er ikke et krav for at deltage til Sidste Søndag. Man kan leje våben og skjolde ved indtjek (50 kr. stykket) og låne kofter hvis man ønsker.
- Det er vigtigt at klæde sig på efter vejret - vi er udenfor hele dagen.
- Der er mad i kroen til alle deltagere og vand i brønden.

Våben

Vær opmærksom på at følgende våben kræver specielle evner for at bruge (Se mere i Grundbogen): Kastevåben, Kædevåben, Bue, Krudtvåben og Tårnskjolde (meget store skjolde).

Din karakter

Din karakter bliver lavet ved indtjek og der er en tilstede, som hjælper dig.

- Man vælger et navn til sin karakter.
- Man vælger hvilken type man gerne vil være; Kriger, Borger, Jæger, Akademiker eller Lyssky. Læs mere i Grundbogen. De fleste nye spillere vælger Kriger.
- Dernæst vælger man hvor man er fra, der står mere om verdenen og byen vi spiller i længere nede i dette regelsæt. De fleste nye spillere vælger Kejserriget.
- Religion. I denne verden ved man at guderne faktisk findes og den religion du vælger til din karakter, er den du selv følger mest. Der står mere om guderne længere nede i regelsættet her. De fleste nye spillere vælger Sigmar.
- Når man får lavet karakter få man også nogle Shilling³.

¹ Indtjek: Indtjek er ordet vi bruger for perioden før spillet, her bliver alle våben kontrolleret så vi ved de er sikre at bruge, man betaler for at deltage, får lavet ny karakter m.m.

² TRoA: Den rollespilsforening som Sidste Søndag bliver arrangeret af. Man kan læse mere om TRoA og melde sig ind på troa.dk.

³ Shilling: De penge vi bruger i spillet.

Når du har tjekket ind og fået din karakter, kan man gå ned til selve Krathuset, som er "Kroen" i Nebelheim⁴. Her venter man på at arrangørerne holder Briefing⁵ kl. 11.00.

Briefing

Kl. 11.00 bliver der kaldt til Briefing. Efter den store fælles Briefing vil alle de nye spillere blive samlet til en ekstra briefing, hvor vi gennemgår de vigtigste regler.

Når denne ekstra briefing er overstået, er der frit spil indtil kl. 16.00. Det betyder at du kan bevæge dig ud og spille din rolle i byen Nebelheim og resten af skoven.

Spillet

- Et godt sted at starte som ny spiller er i Byvagten. Byvagten holder til inde i Krathuset/Kroen og er altid glad for at tage imod nye spillere. Som byvagt får man udleveret uniform og kan vælge at være vagt, skriver, smed eller andet efter hvad man har lyst til i vagtens tjeneste.
- Det allervigtigste under spillet er at man passer godt på hinanden. Hvis nogen kommer til skade eller bliver kede af det, så stop kampen og træk dem til sikkerhed og kontakt gerne en arrangør.
- Rollespil er rigtig sjovt, men kan også være udfordrende. Det er lidt ligesom hvis du spillede teater. Der er dog ingen tilskuere - man er hinandens publikum og forsøger derfor at give hinanden en god oplevelse. Du spiller en rolle, som er anderledes end hvem du er i virkeligheden. Ligesom et teaterstykke, så giver det den bedste oplevelse for alle hvis du ikke stopper med at spille din rolle midt i det hele – medmindre der er en nødsituation, naturligvis. Har du spørgsmål undervejs er du selvfølgelig velkommen til at stille dem, gerne til en arrangør, men ellers så prøv en af de andre erfarne spillere.

Regler

Der er en del regler ude til Sidste Søndag, men det er ikke nødvendige at kunne dem alle fra starten af. Nogle regler skal man kun kende hvis man vil spille noget bestemt og så kan du læse op på dem senere i det rigtige regelsæt. De regler vi skriver her, skal alle dog kende til.

Evner

Nogle spillere har købt "Evner" for deres XP⁶. Når du har deltaget i et stykke tid og fået en del XP, kan du selv købe evner. Evnerne står beskrevet i de store regelsæt. Hvis der står at en ting er en "Evne" betyder det at man ikke kan det uden at have købt evnen.

Kamp

På dit karakterark vil der stå et antal HP⁷. Hvis du bliver ramt på din arm eller dit ben tager du 1 i skade. Hvis du bliver ramt i overkroppen, ryggen eller ballerne, tager du 3 i skade. Det er ikke muligt at have mindre end 0 HP. Når du har taget så meget skade at du har 0 HP er du nedkæmpet (Ikke død).

Du skal selv tælle hvor meget skade du har taget - er du i tvivl, så er det bedre at lade sig nedkæmpe for tidligt end at snyde. Slag på skjold og på våben giver ikke nogen skade.

⁴ Nebelheim: Navnet på den by vi spiller i, er Nebelheim.

⁵ Briefing: Alle skal deltage, her vil arrangørerne give vigtige meddelelser til spillerne, forklare nye regler hvis der er nogen m.m.

⁶ XP: Point man kan optjene i spillet så man kan få evner og blive god til bestemt ting såsom magi, bueskydning, at lave medicin m.m. XP uddeles af andre spillere og det er kun muligt at få 1 XP hver spilgang.

⁷ HP: Betyder hvor meget liv du har, ligesom i mange spil.

Selvom det kan være fristende at kaste sig dramatisk og nedkæmpet på jorden, så lad være med at gøre det midt i en stor kamp, da det kan være farligt. Træk dig i stedet ud til siden inden du falder bevidstløs om på jorden.

Nogle spillere har brugt XP eller evner til at få flere HP og nogle har også rustning på eller bruger magi, som gør dem mere udholdende. Derfor kan nogle spillere godt tage flere slag end andre i kamp.

Tyveri

Man må gerne stjæle fra andre spillere. Man må stjæle spilpenge, farvet papir og magiske genstande. Det kræver ingen evne at stjæle, men vær opmærksom på at man jo kan blive opdaget og så er der nok ballade.

Det er forbudt at stjæle andres våben, skjolde, rustning, kostume, karakterark, rigtige penge, mobiltelefon, nøgler og hvad der ellers ikke hører med i spillet. Stjæler man noget man ikke må, er det rigtig tyveri!

Helbredelse

Når du er nedkæmpet og på 0 HP, er du bevidstløs. Efter ca. 10 min (eller når modstanderen er væk), kan du rejse dig igen, men du har stadig 0 HP. Mens du er såret (0 HP) er det vigtigt du rollespiller på det, hold dig til maven, gå dårligt eller andet mens du opsøger en læge, præst eller Troldmand, der kan hjælpe dig til at blive rask. Når de hjælper dig vil de fortælle hvor meget HP du får tilbage.

Nævekamp

Nævekamp er kamp med slag og spark. Husk at vi kun rollespiller at slå og sparke! Man rammer ikke rigtigt sin modstander. På karakterarket står ens Nævekamp (NK). Den som har mest i NK, vinder. Taberen er slået bevidstløs (det vil sige taberen har stadig alle sine HP, RP og MRP, men er bevidstløs som hvis nedkæmpet). Du kan ikke bruge nævekamp i en kamp med våben.

Bonk

Bonk er en evne, hvor man forsigtigt slår en anden over skulder/hoved med en kerneløs kølle, mens man siger "Bonk". Offeret falder bevidstløs om. Bonk kan ikke bruges i kamp.

Snigmord

Snigmord er en evne, hvor man trækker en kerneløs kniv hen over halsen på en anden mens man siger "Snigmord". Offeret falder bevidstløs om og har mistet alle sine HP (men ikke RP⁸ eller MRP⁹). Snigmord kan ikke bruges i kamp.

Krudtvåben

Krudtvåben siger bang! De bruger krudt fra hundeproppistoler du måske kender fra nytår, der er ingen skud, kun røg og larm. Hvis der er en med et krudtvåben der sigter på dig og våbnet siger bang er du ramt! Du falder omgående til jorden og tager 3 HP i skade (RP og MRP hjælper dig ikke). Hvis du har flere HP kan du rejse dig igen.

Ildkugler

⁸ RP: Rustnignspoint. En slags HP, som man får hvis man har rustning på.

⁹ MRP: Magiske Rustnignspoint. En slags HP man får hvis man er blevet besværges af en magiker eller velsignet af en præst.

Nogle magikere og præster kan kaste med ildkugler. Disse ildkugler er i virkeligheden røde risposer. Ildkugler giver skade som et almindeligt våben, men, hvis de rammer på skjold, giver de stadig 1 i skade.

Vindstød

Andre magikere og præster kan kaste med vindstød. Det foregår ved at de udpeger dig og får øjenkontakt. Derefter laver de en fejende bevægelse med armen i din retning. Du skal spille på at være ramt af et kraftigt vindstød, som vælter dig omkuld.

Forhekselser

Magikere og præster kan påvirke andre med forhekselser. Det foregår ved at de lægger hånden på dig og siger et af følgende ord:

- "Frygt": Du skal spille voldsomt bange for magikeren i 30 sekunder.
- "Smerte": Du skal vride dig i smerte så længe hånden bliver holdt på dig og 30 sekunder efter. Du tager desuden 1 HP i skade (RP og MRP hjælper dig ikke).
- "Forvirring": Du skal spille forvirret i 30 sekunder.
- "Destruktion": Din rustning er omgående ødelagt og har 0 RP.

Armbind

Nogle spillere går rundt med armbind. Armbind viser at de er påvirket af magi. Din rolle kan dog ikke se disse armbind eller magien. Armbind er der så du ved at de ikke snyder, når de tager mange slag eller ignorerer f.eks. Krudtvåben.

Alkymi

Der findes forskellige miksturer i spillet: Salver, Eliksirer og Gifte. De findes i forskellige små flasker, som alle bærer en lille seddel. For at bruge en mikstur skal man først drikke den (eller påsmøre den som en salve), og derefter læse sedlen. Sedlen fortæller hvordan man skal spille på miksturen.

Verden

Vores spil foregår i den lille landsby Nebelheim, som ligger i Sylvanian, som er styret af Valggreven af Stirland. Stirland og Sylvanian er en del af Kejserriget, og er mest kendt for at være hjem for udøde og vampyrer. I Nebelheim har man set mange ulykker, monstre og unævnelige kræfter i tidernes løb. I Kejserriget er magikere autoriseret med licens - den almene borger nærer nemlig en stor mistro til magikernes mystiske kræfter. Præsterne holder et vågent øje med magikerne, men beskytter dem også fra overtroiske bønder. Præsterne repræsenterer en af de ni Kejserslige Guder - selvom alle borgere tilbeder alle de Kejserslige Guder, har de fleste en Gud som de primært tilbeder.

Skoven omkring Nebelheim har længe været fyldt med røvere, kultister, monstre og andre farlige væsner. Det er derfor velkendt at det er farligt at færdes i skoven alene. I byen Nebelheim forsøger forskellige autoriteter at holde orden og ro, og komme kultister for de unævnelige guder til livs. Præster og Magikere kan nogle gange have for travlt med deres egne sager til at tage sig af øblen, men der er både handelsmænd, Lensherrer, Byvagt og Borgmester, som ikke er bange for at kaste dom over borgere, eller straffe pak. Men i Nebelheim kan alle kæmpe sig til tops - selvom man starter som pak er det før set at man ender som magtfuld og betydningsfuld person i Nebelheim.

Guderne

I Kejserriget er der ni autoriseret guder. Derudover findes de unævnelige (onde) guder, samt nogle guder fra andre kultur. Der er i Kejserriget dødsstraf for tilbedelse af de unævnelige guder. Blot det

at kende til de unævnelige guderne er så farligt, at Præster og Magikere har specielt Kejserslig tilladelse til den viden. De ni kejserslige guder er:

- Sigmar: Den største gud i Kejserriget. Gud for forening og beskyttelse af Kejserriget, samt kamp. Var oprindeligt dødelig, men opsteg til guddom efter sin død.
- Morr: Gud der tager sig af de døde i underverden. Gud for drømme.
- Myrmidia: Gudinde for taktisk kamp.
- Ranald: Officielt tilbedt som "Hjemmet beskytter", men også gud for tyve og slyngler.
- Shallya: Gudinde for helbredelse og nåde.
- Taal & Rhya: Taal er far af naturen, mens Rhya er jordens moder.
- Ulric: Gud for vinter, ulve og kamp.
- Verena: Gudinde for viden og retfærdighed.
- Manann: Gud for havet (Nebelheim ligger langt fra havet, og Manann tilbedes derfor ikke i området).