

Grundbogen

Sidste Søndag

En Liverollespilskampagne arrangeret af
TRoA

Version: 2.10a

Grundbogen – Sidste Søndag

Udover dette er skrevet: Magibogen.

Sidste Søndag er en liverollespilskampagne arrangeret af TRoA, Aalborg.

For kontaktoplysninger, se Kapitlet "Praktisk".

Skrevet februar 2006 – Januar 2007

Renoveret december 2016 – Juni 2018

ISBN 978-87-89699-04-2 - EAN 9788789699042 (hf.)

ISBN 978-87-89699-03-5 - EAN 9788789699035 (pdf-fil)

Indholdsfortegnelse

INDHOLDSFORTEGNELSE	3
INDLEDNING.....	5
HVAD ER FORMÅLET MED SIDSTE SØNDAG	5
OPDELING I BØGER.....	5
INDHOLD I GRUNDBOGEN	6
LÆSEVEJLEDNING	7
DISCLAIMER.....	7
TAK TIL	8
PRAKTISKE OPLYSNINGER.....	9
HVAD ER ROLLESPIL	11
DEFINITION OG FORKLARING AF ROLLESPIL	11
FORKLARING TIL FORÆLDRE	12
HVAD ER GODT ROLLESPIL	14
FØRSTE GANG.....	16
FØR FØRSTE GANG	16
PÅ DAGEN	18
ANDRE TING.....	19
SPILMULIGHEDER.....	20
GRUPPEN.....	20
BYVAGTENS VÆRN.....	20
BORGER I BYEN.....	21
DEN FRIE KÆMPER	21
MAGIENS VEJE	21
DE LYSSKY MÅDER	22
I GUDERNES NAVN	22
SOLDATERLIV	23
ADELIG	24
SETTING.....	25
KULTURER	25
RELIGION	28
BESTIARIET	32
NEBELHEIM.....	35
HVAD ALLE SKAL VIDE	37
VIGTIGE INFORMATIONER	37
EN SPILLEGANG.....	40
KAMP	41
ANDRE REGLER	50
REGLER FOR KARAKTERER.....	61
EN KARAKTER.....	61

RACER	62
KARRIERER	63
EVNER.....	66
KORT OPSUMMERING.....	87
KAMP OG HELBREDELSE	87
MAGI	87
ALKYMI	88
MED ALKYMI KAN MAN LAVE DRIKKE. EN DRIK ER EN VÆSKE I EN BEHOLDER MED EN SEDDEL UDENPÅ, SOM ER FOLDET SÅLEDES, AT DU IKKE KAN LÆSE HVAD, DER STÅR PÅ DEN. SEDLEN, SOM BESKRIVER EFFEKTEN AF DRIKKEN, MÅ FØRST LÆSES NÅR DU HAR DRUKKET DRIKKEN. DU SKAL AGERE SOM BESKREVET PÅ SEDLEN.	88
ANDRE VIGTIGE REGLER	88
ORDFORKLARING	90
COPYRIGHT NOTICE	92

Indledning

Velkommen til det nye regelsæt til Sidste Søndag, version 2.10!

Det har, som du nok er klar over, været længe undervejs, men nu ligger det her. Der er blevet arbejdet meget med det, og vi er sikker på at det er blevet rigtig godt, til gavn for både spillere og arrangører.

For at få det maksimale ud af regelsættet er det en rigtig god ide, at du læser resten af indledningen færdig, herunder særligt læsevejledningen. Når du har læst den har du bedre mulighed for at overskue hvad det er der er vigtigst at læse igennem. På den måde kan du blive fri for at læse hele regelsættet i første omgang, selvom det på lang sigt er en god ide.

Hvad er formålet med Sidste Søndag

Først og fremmest er formålet, at alle deltagerne skal have det sjovt!

Dernæst har vi som arrangørerne en ide om hvad vi mener er godt og spændende rollespil og det vil vi naturligvis gerne lære fra os. Så spillet og reglerne er formet efter hvad vi synes er spændende, og vi håber at vi måske derigennem kan få andre til at se det spændende i den måde at spille på.

Et andet formål med Sidste Søndag at rekruttere medlemmer til foreningen, TRoA. Medlemmerne kan gennem foreningen have fornøjelse af de andre aktiviteter, og selv være med til at lave nogle af dem. Så måske er det om nogle år dig, der arrangerer spil. Mange af arrangørerne til Sidste Søndag er startet med at være spillere derude, og sådan vil vi jo gerne have det fortsætter.

Men husk, det vigtigste formål er at *alle* deltagerne til Sidste Søndag har det sjovt og får en god oplevelse. Tænk altid på det når du spiller, det er en opgave der skal varetages både af Arrangører og spillere.

Opdeling i bøger

Vi har en masse ting, vi gerne vil fortælle jer. Faktisk så meget, at vi mener, det er urimeligt at forlange, at alle folk har læst alting. Derfor har vi gjort os meget umage for, at gøre det så let som muligt at overskue reglerne. For at opnå dette har vi opdelt regelsættet i to bøger; Grundbogen og Magibogen.

Grundbogen, som du læser i nu, indeholder alt, hvad du behøver at vide om reglerne til Sidste Søndag. Den eneste undtagelse er, hvis du vil være magiker, præst eller alkymist, for så får du brug for Magibogen. Den fortæller alt om, hvordan du anvender overnaturlige evner, og hvordan det passer ind i Warhammerverdenen.

Indhold i Grundbogen

Nu vil vi kort beskrive indholdet i Grundbogen.

Grundbogen er inddelt i kapitler, som dækker hver deres område. Herunder finder du en nærmere beskrivelse af indholdet i de enkelte kapitler, som kan gøre det lettere at finde de oplysninger du skal bruge. Under alle omstændigheder er det en god ide at læse i afsnittet Læsevejledning længere nede, som fortæller hvad der er vigtigst at læse.

Praktiske oplysninger

Dette kapitel indeholder diverse praktiske oplysninger, som kan være nyttige.

Hvad er rollespil

En overordnet forklaring af hvad rollespil er, og en forklaring til forældrene om hvad der foregår ude til Sidste Søndag.

Første gang

I dette kapitel beskrives det hvad du skal foretage dig op til din første spillegang. Dette kapitel er lavet med særligt henblik på folk der aldrig har spillet rollespil før eller ikke har spillet til Sidste Søndag før.

Spilmuligheder

Hvad kan du få din spillegang til at gå med? I dette kapitel gives der forslag til hvordan du kan skabe din egen underholdning til Sidste Søndag og sætte dig spændende mål, som du kan få meget sjov ud af at forsøge at realisere.

Settingbeskrivelse

Warhammerverdenen er et stort sted. For at forstå hvad der foregår i spillet er det nødvendigt at have læst lidt om den. I Settingbeskrivelsen er det mest relevante kort beskrevet. For nærmere uddybning anbefales det at søge på nettet.

Hvad alle skal vide

Dette afsnit indeholder det alle skal vide. Det er vigtigt at *alle* læser dette kapitel igennem, uden undtagelse.

Regler for karakterer

Her er reglerne for at lave en karakter beskrevet og det er desuden beskrevet hvorledes din karakter bliver bedre med tiden gennem erhvervelse af XP.

Kort opsummering

En kort opsummering af de vigtigste regler. Den er dog ikke fuldstændig uddybende, men fungerer udelukkende som oversigt.

Ordforklaring

En forklaring af de vigtigste ord og begreber. Hvis du er i tvivl om et begreb, kan du sikkert slå det op her.

Copyright notice

En lovpligtig Copyright notice fra Games Workshop, som ejer Warhammerverdenen, som vi generøst låner til vores arrangement.

Læsevejledning

Grundbogen, som du sidder med her, indeholder en del kapitler med mange oplysninger. Der er rigtig meget i den, og vi synes naturligvis ikke det er en god ide, at man før første spillegang skal læse 93 sider for overhovedet at kunne deltage. Så er man jo druknet i regler og ting man skal huske i stedet for at have det sjovt! Derfor har vi lavet en læsevejledning som du kan bruge til at finde ud af hvad det er der er relevant for lige præcis dig.

Jeg har aldrig spillet rollespil før

Start med at læse "Hvad er rollespil", "Første gang" og "Hvad alle skal vide". Særligt de to sidstnævnte kapitler skal du læse grundigt. Kapitlet "Praktiske oplysninger" skal også læses, men er hurtig læsning. Derudover er det værdsat hvis du læser Kapitlet "Settingbeskrivelse" igennem. Kapitlet "Regler for karakterer" kan også være nyttigt at læse, men er ikke strengt nødvendigt.

Jeg har ikke spillet til Sidste Søndag før, men jeg har spillet rollespil et andet sted

Læs først kapitlet "Praktiske oplysninger". Derefter læses kapitlet "Første gang" hurtigt igennem for at få et indtryk af hvordan Sidste Søndag er. Læs derudover kapitlet "Hvad alle skal vide". Derudover er det værdsat hvis du læser Kapitlet "Settingbeskrivelse" igennem. Kapitlet "Regler for karakterer" kan også være nyttigt at læse, men er ikke nødvendigt.

Jeg har spillet Sidste Søndag med de gamle regler

Så bør du læse kapitlerne "Hvad alle skal vide" og "Regler for karakterer". Derudover er det en god ide at gennemlæse "Praktiske oplysninger", "Spilmuligheder" og "Settingbeskrivelse".

Jeg har spillet til Sidste Søndag et par gange og vil gerne lære mere

Læs kapitlerne "Regler for karakterer", "Settingbeskrivelse" og "Spilmuligheder" igennem. Hvis du har lyst til at vide endnu mere om warhammerverdenen kan det være en god ide at læse på nettet.

Jeg vil gerne spille præst, troldmand eller alkymist

Så skal du få fat i Magibogen, som indeholder de nødvendige oplysninger om dette. Hvis du spiller præst eller troldmand, er det derudover en god ide at læse om din kult eller dit kollegie på nettet.

Disclaimer

TRoA eller arrangørgruppen kan ikke drages til ansvar for hverken fysiske eller psykiske skader, som du må påføre dig selv eller andre gennem deltagelse til Sidste Søndag. Dette gælder også skader på materielle genstande. Ved at deltage i Sidste Søndag accepterer du disse betingelser.

Det skal i den forbindelse nævnes at arrangørgruppen gør sit ypperste for at undgå alle former for skader og overlast, men vi kan ikke være alle steder og tage højde for alting, da der er mange flere spillere end arrangører og det er umuligt at overskue alt der sker derude.

Tak til

Følgende folk har bidraget til udarbejdelsen version 2.10 af reglerne. Dem er vi naturligvis uendeligt taknemmelige:

Rasmus Søgaard Jacobsen, Søren Larsen, Emilie Koch Hansen, Johnathan Bremer, Mia Wendelboe Dalsgaard, Jakob Kannegaard, Marcus Bach, Chris Sigvardsen Nielsen, Erik Støvring Preussler, Ditte Filskov Theilgaard, Søren Mosekær Fredsgaard, Kristian Emil Weinreich Nielsen, Astrid Nygaard-Thomsen, Kåre Torndahl Kjær, Steffen Akto Kanstrup samt et utal af personer der har svaret på spørgeskemaer, afprøvet test regler, givet feedback og endelig mange npc'er der har ageret prøveklude for formularer samt har givet feedback på deres oplevelser.

Disse og flere til som står unævnte vil vi sige tak til. Især skal dog nævnes Rasmus Søgaard Jacobson for hans initiativ og enorme arbejde med dette regelsæt.

Følgende folk har bidraget til udarbejdelsen af version 2.00 af reglerne i 2007, som har dannet grundlag for den videre udarbejdelse. Dem er vi naturligvis uendeligt taknemmelige.

Daniel Ytterdal, Philip Knakkegaard, Thomas Aagaard, Steffen Kanstrup, Jonas Byrresen, Kåre M. Kjær, Morten Hagbard Jensen, Rasmus Holland, Rasmus O. Jensen, Søren Parbæk, Thomas Lykke Larsen og Michael G. Nielsen.

Alle tegninger af personer i dette hæfte er © Michael G. Nielsen. Kortet over Kejserriget er © Alfred Nuñez Jr., anvendt og modificeret med tilladelse.

Derudover er der taget nogle tekster der blev skrevet i forbindelse med Khypris IV, som også blev afholdt af TRoA. Arrangørgruppen retter naturligvis også en stor tak til forfatterne bag disse tekster.

Praktiske oplysninger

Hvornår spiller vi?

Den Sidste Søndag i hver måned (December undtaget), fra klokken 10-17. Der spilles fra 11-16, men det er nødvendigt at møde før dette for at sikre at alle våben når at blive kontrolleret og at vi kan nå at tjekke alle folk ind.

Hvor spiller vi?

Lundby Krat nær Gistrup.

Hvad er aldersgrænsen?

Hvis du er 11 år eller ældre kan du deltage. Hvis du er 8-10 år har du også mulighed for at deltage, men du skal have dispensation, som kræver godkendelse fra dine forældre. For nærmere beskrivelse af reglerne for dispensation, se herunder. Er du yngre end 8 år kan du som udgangspunkt ikke deltage.

Hvad koster det?

Pris for deltagelse er 50 kr. per spillegang, hvis man ikke er medlem af TRoA. Er man medlem af TRoA så er det ganske gratis. Indmeldelsesblanket findes derude.

Hvem arrangerer det?

Ansaret for afviklingen af Sidste Søndag tilfalder Sidste Søndag Udvalget som er en del af TRoA – The Realm of Adventurers, en rollespilsklub beliggende i Nørresundby. Kig ind på vores hjemmeside for mere information – www.troa.dk. Her finder du også et link til vores facebookgruppe hvor du kan diskutere Sidste Søndag og vores andre aktiviteter, samt et galleri med billeder taget ved vores arrangementer.

Transport med bus?

Hvis du skal med bus kan du tage metrobus nummer 2k mod Gistrup (Stå af ved Gistrup skole) fra stationen i Aalborg med afgang kl. 10.00. Alternativt kan benyttes bus nummer 22, afgang fra stationen kl. 8.45. Turen fra Gistrup skole til spillestedet fremgår af kortet herunder. Se på www.nordjyllandstrafikselskab.dk for yderligere oplysninger angående busser.



Transport med bil?

Hvis du er i bil kan du parkere ved Hadsund landevej og gå det sidste stykke, idet vejen ned til mødestedet er blokeret for biler.

Er der mad derude?

I kroen til Sidste Søndag kan man købe mad for spilpenge dvs. at maden er inkluderet i prisen når du betaler. Det kræver dog at din rolle har nogle penge at købe mad for, men det er for det meste intet problem – ellers må du kontakte en arrangør. Hvis du vil have madpakke med skal indpakningen helst se ”gammeldags” ud. Så tag lige et stykke stof omkring madpakken yderst.

Hvordan kan jeg komme i kontakt med arrangørerne?

Arrangørerne kan kontaktes per e-mail på sidstesoenadag@troa.dk.

Dispensation

Som beskrevet under aldersgrænsen skal man have dispensation for at deltage, hvis du er 8-10 år. For at få dette skal du medbringe en deltageserklæring underskrevet af dine forældre og forsynet med et telefonnummer, hvor vi kan få fat i dem under spillet.

Vigtigt: Du skal medbringe en ny erklæring til hver spillegang, og den skal overdrages til arrangørerne ved tjek-in.

Årsagen til dette er, at vi vurderer, at børn der er så unge, kan have svært ved at sætte sig ordentligt ind i spillet. Derfor vil vi gerne have forældrenes ord for, at de mener at deres børn kan begå sig i spillet, og at de er indforstået med de betingelser spillet foregår under. Udover deltageserklæringen gælder der ingen specielle regler for børn i denne aldersgruppe.

Deltageserklæringen findes på side 91. Du skal anvende denne deltageserklæring, en hjemmelavet kan ikke godkendes. Hvis du medbringer en anden deltageserklæring end den vedlagte, vil du blive afvist ved tjek-in.

Hvad er rollespil

I dette kapitel vil vi forklare lidt omkring hvad rollespil er. Først vil vi forsøge at definere rollespil (en svær opgave), og derefter har vi et afsnit skrevet specielt til forældrene om hvad der foregår til rollespil. Slutteligt skriver vi lidt om et andet besværligt begreb, nemlig godt rollespil.

Definition og forklaring af rollespil

Først skal vi lige have styr på et par begreber. Rollespil er et meget bredt begreb som bruges om alt fra underholdning til psykoterapi. Den form for rollespil der spilles til Sidste Søndag kaldes også for Levende Rollespil, Liverollespil eller blot Live. Sidstnævnte staves nogle gange Laiv, som oprindeligt er en norsk stavemåde. På engelsk bliver det som oftest betegnet LARP, som står for Live Action RolePlaying. Vi skriver og siger blot rollespil, fordi det er kortere end de andre navne og det mest anvendte udtryk, men det dækker over det samme.

Rollespil er, kort fortalt, en form for skuespil uden tilskuere og manuskript. Alle der ser rollespillet er deltagere. Så til forskel fra skuespil spiller man ikke for andre, men for sin og sine medspilleres underholdning.

Gennem rollespil kan man prøve at være en anden person for et stykke tid, og få en oplevelse man ikke kan få ret mange andre steder. For i den tid man spiller er man ikke længere sig selv, men en brav ridder, en ussel tyv eller måske ham der sælger kål nede på byens torv. For i rollespil kan man være alt hvad hjertet begærer, så længe det passer ind i spillet. Således vil man f.eks. ikke kunne være en ridder, hvis rollespillet foregår i en fremtidsverden, men man kunne måske i stedet for være pilot på et rumskib. Det er denne leg med identitet og opførsel der er underholdende, og som lokker mange mennesker til.

Et andet tillukkende aspekt ved rollespil er intensiteten af oplevelserne. Man bliver fanget af stemningen når man selv står ude i skoven, i en grad man ikke gør, når man sidder hjemme foran computeren. Man er lige pludselig selv den person der skal udføre opgaven, og man opdager hurtigt nogle nye sider af sig selv når man spiller rollespil.

Men der er naturligvis nødt til at være nogle grænser og rammer der er med til at definere hvad der sker. Man er nødt til at sikre sig at alle spillerne ved noget om den verden de spiller i og at de er enige om hvad der foregår omkring dem. Derfor laver man nogle regler. Reglerne er både med til at bestemme hvilken verden man er i, og sætte nogle rammer op for hvad man må og kan gøre i spillet. Hvis vi gerne vil kunne slå nytter det jo ikke noget, at vi slår hinanden ihjel rigtigt! Så reglerne er med til at støtte spillet og sikre, at alle får en god oplevelse.

Så som et kort resume kan man sige, at rollespil er et spil, hvor man er en helt anden person i anden verden. Man spiller denne person så godt man kan, med alle de ting som personen oplever, gode som dårlige.

Forklaring til forældre

Til ovenstående forklaring kan de godt være at der står nogle forældre måbende tilbage. Dette vil vi prøve at rette op på i dette afsnit.

Som der blev beskrevet i ovenstående afsnit rollespil en slags skuespil. Vi prøver at skabe en atmosfære, som folk kan leve sig ind i, og derved leve sig ind i den person de nu spiller i rollespillet. Det kan jo lyde som om, at vi smider børnene ud i skoven, uden nogen form for kontrol med hvad der foregår. Dette er ikke tilfældet. Hele spillet er baseret rundt om Krathuset ude i Lundby krat, og langt de fleste spillere opholder sig en stor del af tiden her eller i nærheden. Dette hus er i spillet en by, hvori folk mødes, handler og får sig noget mad. Og man må selv bestemme om man vil være i byens sikkerhed under hele spillet og hygge sig med andre spillere, eller om man vil gå på eventyr i skoven.

For at imødekomme nogle af de spørgsmål der kommer, har vi samlet en liste over vores svar på de mest almindelige spørgsmål som forældrene stiller.

Hvad laver man ude i skoven?

Det er meget forskelligt fra spiller til spiller. De fleste spiller sammen med nogle kammerater i en gruppe. Disse kammerater er enten folk de kender i forvejen, eller nogle, som de har mødt i spillet. Denne gruppe har typisk nogle funktioner og mål i spillet, det kan f.eks. være at de ejer et område af skoven, eller jager røvere og mystiske væsner. Nogle grupper er lejesoldater eller lykkeriddere, mens andre måske er en adelsmand med følge eller en troldmand og hans lærlinge.

I disse grupper bruger man meget tid på at spille med hinanden og med andre grupper som man har kontakt til. De fleste spillere er medlemmer af en gruppe styret af ældre spillere, men det står alle frit for at lave en gruppe, og derfor er der også en del grupper styret af yngre spillere. Det er helt op til spillerne i gruppen, eller eventuelle ledere af gruppen, at beslutte sig for hvad de vil foretage sig. Typisk laver man noget, der har relevans for de funktioner og mål gruppen har, og kan være alt fra at holde vagt over et område og kræve skatter ind til at løse opgaver for andre magthavere eller blot strejfe omkring og se hvad der sker.

Vi vil gerne understrege, at det som regel er let for nye spillere at komme ind i disse grupper, idet langt de fleste folk gerne vil møde nye folk at spille med. Således er det intet problem at komme derud som ny spiller, og hvis man tør spørge sig for, kan man hurtigt komme ind i en gruppe og finde nogle at spille med. Og på et tidspunkt kan det ligefrem være man får lyst til at starte sin egen gruppe, og så skal man jo selv ude og finde deltagere til denne.

Selve spillet drejer sig ofte om konflikter – konflikter mellem grupper og enkeltpersoner. Hvis alle bare var venner, ville det ret hurtigt blive enormt kedeligt. Således trives og fremmes spillet af konflikter – store som små.

Hvis dit barn eksempelvis spiller adelsmand der forsøger at gøre krav på noget jord derude, vil han sandsynligvis havne i konflikt med de andre adelsmænd, som måske forsøger at gøre krav på den samme jord. Hvis han spiller tyv, vil han nok komme i konflikt med dem han stjæler fra (hvis de da opdager det), og måske byvagten. Og hvis han spiller soldat, så kommer han i konflikt med de folk, som hans leder beordrer dem at angribe.

Fælles for disse konflikter er, at de kan foregå med sværd i hånd, men altså også på ord. Lige præcis hvordan den enkelte konflikt udformer sig afhænger af hvem der er i konflikt og hvad de er i

konflikt over. Derfor kan man godt opleve at man blive råbt af, gjort til grin eller forsøgt skræmt – alsammen som en del af spillet.

Vi vil gerne understrege at alt dette er udelukkende elementer der forekommer i spillet – der er ikke nogen der i virkeligheden hader hinanden (okay, det kan godt være der er, men i al fald ikke på baggrund af det der foregår i spillet). Man kan sagtens være de bedste venner i virkeligheden, men fjender til døden i spillet. Faktisk er det ofte sjovt at spille konflikter med sine kammerater, idet der er noget betryggende i, at man kender hinanden i virkeligheden og ved, at man er gode venner.

Så hvis man f.eks. spiller tyv og stjæler fra en rigmand, ja så må man forvente en retssag og måske ydmygelser i form af hånlige tilråb fra lovlydige borgere mens man bliver straffet – såfremt man bliver fanget, naturligvis. Men efter spillet kan man sagtens opleve at den person der spiller rigmanden kommer hen og siger tak for fedt spil – for tyven har jo også været med til at lave underholdning for ham og, ved en offentlig afstraffelse, mange andre spillere.

Selvom det udelukkende forekommer i spillet betyder det ikke, at det ikke kan virke stærkt på nogen. Måske virker det så stærkt, at det ødelægger oplevelsen ved at spille rollespil. For at imødekomme dette er det en god ide, at man forinden gør sig klart, at det kun er et spil. Vi vil altså gerne have, at både du og dit barn er klar over, at de handlinger man foretager sig i spillet har konsekvenser – men at disse konsekvenser også udelukkende er i spillet. Så hvis man laver ting i spillet som kan skabe konflikt, så skal man være indstillet på, at acceptere konsekvenserne af denne konflikt.

Og selvom alt det her lyder meget alvorligt så skal vi huske det vigtigste – det hele gøres for sjov. Langt de fleste forstår automatisk forskellen spil og virkelighed, og har således intet problem med det – det er kun de alleryngste, som indimellem har svært ved det.

Hvad gør man, hvis det er første gang man er der?

Vi vil anbefale at du læser kapitlet ”Første gang” igennem, det beskriver rimeligt nøjagtigt hvad man skal gøre første gang man deltager.

Hvad med mad?

Når man laver en ny rolle får man et lille beløb i sølvskilling. Sølvskilling er små metal mønter, som man kan bruge til at købe mad, handle for, betale for tjenester, og meget andet. Arrangørerne sørger for, at der hver gang er mulighed for at købe mad derude for spilpenge, så hvis man har spilpenge, har man råd til mad.

Havner man i den sjældne situation af man slet ingen spilpenge har, kan man som regel finde arbejde ved nogle af de store grupper, og blive betalt så man kan købe mad.

Det er naturligvis også muligt at medbringe noget mad selv, men vi beder jer om at pakke det ind så det ikke springer alt for meget i øjnene. Man havde ikke gennemsigtige plasticflasker og sølvpapir i middelalderen, så hvis maden er pakket ind i det, så pak den derefter ind i f.eks. stof eller skind, så det ikke ser så slemt ud. I samme omgang skal det nævnes, at det er strengt forbudt at smide affald i skoven, og at alt affald skal bringes tilbage til Krathuset.

Hvad med sikkerheden?

Ligesom langt størstedelen af danske rollespilsforeninger, går vi meget højt op i sikkerhed. Vi kontrollerer alle våben der skal bruges i spillet hver gang, og vi tillader ikke våben, som vi mener,

kan være farlige. Du kan læse nærmere om vores sikkerhedsregler i kapitlet "Hvad alle skal vide" under kampreglerne. Hvis der skulle ske et uheld, så har vi en førstehjælpskasse og flere er uddannet i førstehjælp.

Derudover vil vi gerne tilføje, at vi har endnu ikke haft nogle uheld som kunne have været modvirket med strammere sikkerhedsregler.

Hvem står for Sidste Søndag?

Vi er en gruppe ældre rollespillere, som alle har spillet rollespil i en del år, og har en del erfaring i hvordan arrangementer som disse håndteres. De fleste af os er til stede under selve spillet, hvor vi spiller roller som enten har mulighed for at gribe ind, hvis der går noget galt, holde spillet kørende og sørge for at folk har noget at lave. Derudover har vi en GM-bunker, som er et sted hvor det altid er til at finde arrangører, som ikke er i spil, men kan hjælpe med forskellige andre opgaver.

Det er altid muligt at komme hen til en af os under spillet for at få hjælp eller stille spørgsmål.

Hvad hvis jeg har spørgsmål der ikke er besvaret her eller spørgsmål jeg gerne vil have uddybet?

Så er du velkommen til at kontakte os ved at skrive en e-mail til sidstesoenadag@troa.dk. Vi vil vende tilbage med et svar så hurtigt som muligt. Derudover er du naturligvis velkommen til at tage fat i os ude ved spillet. Vi vil dog gerne gøre opmærksom på, at vi har meget at se til ude ved spillet, så du må have os undskyldt, hvis vi ikke tid til at snakke med alle.

Hvad er godt rollespil

Det er egentlig et drønsvært spørgsmål. Man hører tit folk siger at det og det var godt rollespil, og det og det var dårligt rollespil, men ofte kan det som ny være svært at forstå præcis hvad det er man skal gøre for at "spille godt rollespil".

Hvis vi skal give et kort svar på hvad godt rollespil er, så er det hvis man fuldstændig opfører sig som sin rolle, og overholder alle de regler, der er sat i spillet. Det lyder simpelt, men kan faktisk være ret svært – særligt kan man meget let komme til at gøre ting anderledes end den rolle man spiller måske ville have gjort.

Det er meget vigtigt at alle deltagerne spiller deres rolle i alle situationer så vidt som muligt. Det skyldes, at hvis der først er en, der ikke spiller sin rolle, så er det sværere for alle andre at spille deres roller. Og lige pludselig er der ingen der spiller deres roller. For de andre spilleres skyld er det altså vigtigt at man hele tiden spiller sin rolle. Som vi skrev i starten; det vigtigste er at alle har det sjovt – og alle er flere end dig.

Vi vil i det efterfølgende komme med nogle mere konkrete bud på hvad man skal gøre for at spille godt rollespil.

For at spille godt rollespil, er meget vigtigt man husker på at man kun ved det, som ens person ved. Den viden man opnår når spillet er i gang kaldes ingame-viden og den man opnår uden for spillet kaldes offgame-viden. Det er meget vigtigt at man holder de to ting adskilt, da det ellers ødelægger spillet.

Eksempel: Peters rolle, Emmanuel, har mistet sine sølvskillinger og han har ikke set hvordan og hvornår. I skolen i sidste uge, hørte han at Thomas' rolle, Gerhardt, har stjålet dem under spillet. Men dette ved Emmanuel ikke, for det

var Peter der var i skole, og ikke Emmanuel, som kun eksisterer til Sidste Søndag. Derfor kan Emmanuel ikke tillade sig at slå Gerhardt ned og tage sine penge tilbage i spillet, for Emmanuel ved ikke, at det er Gerhardt, der har stjålet dem. Hvis Emmanuel alligevel slår Thomas ned og tager hans penge er det dårligt rollespil.

Godt rollespil er også, når man spiller på at man er skadet. Det er måske meget sjovt at være en usårlig supermand, men hvis du nu er blevet overmandet i kamp, så er det jo ikke sjovt for de andre spillere, at du nægter at anerkende, at de har vundet. Det giver en meget federe oplevelse til de andre spiller hvis man humper når man er blevet skadet i benet, eller skriger, når man "får tæsk" (selvom det bare er bløde skumkøller man bliver slået med). Dette gælder selvfølgelig også, hvis man drikker en drik eller noget andet der gør man bliver syg. Spil på det. Det er sjovt for dig og for andre.

Det er også meget vigtigt at huske på at holde sig til sin rolle. Det kan godt være at det hele er et spil. Men bageren bliver ikke modig, bare fordi ham der spiller bageren keder sig og har mere lyst til at løbe ud i skoven og tæve monstre. Man skal huske at holde sig til sin rolle og ikke gøre noget ens person ikke vil gøre.

Vigtigst af alt kan det siges, at man skal holde sig ingame hele tiden. Hvis man lige trænger til at komme lidt ud af sin rolle så gå væk fra andre. Det mest ødelæggende for de andre er når nogen begynder at snakke om dagligdags ting. Så bliver det svært for de andre at blive i deres roller, og så ruller lavenen. Så bliv i rollen, for din egen og andre skyld.

Dårligt rollespil

Dårligt rollespil er groft sagt det modsatte af godt rollespil. Så hvis man holder op med at spille rollen, ødelægger spillet (og underholdningen) for andre og ikke reagerer på de ting der sker i spillet.

Kort sagt

Opfør dig som din rolle ville gøre, overhold reglerne og glem ting der ikke findes i spillet – så gør du det til en god oplevelse for dig selv og andre. Og det drejer sig jo som sagt om at alle skal have det sjovt.

Første gang

Dette kapitel er skrevet specifikt til de, som ikke har deltaget i Sidste Søndag tidligere – deriblandt også dem, der aldrig har deltaget til rollespil før. Hvis du læser dette kapitel omhyggeligt igennem burde du være godt rustet – og husk derudover at læse de andre kapitler, som der bliver henvist til i læsevejledning på side 7.

Før første gang

Vi har nogle ting vi gerne vil have, at du gør inden du dukker op til første spillegang, og det har vi beskrevet herunder.

Læse i reglerne

Vi vil naturligvis gerne have, at du har læst lidt i reglerne. Vi forventer ikke at du læser det hele, men vi vil gerne at du har et overblik over hvordan tingene foregår. For at finde ud af hvad det er du skal læse, anbefaler vi, at du læser i læsevejledningen på side 7. Her står hvad du skal læse afhængig af dine erfaringer og ønsker.

Anskaffe et kostume

Det er vores opfattelse, at et godt kostume gør oplevelsen bedre – både for dig selv men også for andre.

Vi kræver ikke at du kommer i et dyrt kostume første gang du deltager, men vi ser gerne at du tænker over hvad du tager på. Følgende er en liste over ting vi helst ikke ser:

- Dynejakker
- Tøj med en masse mærker (Nike, Adidas, etc.)
- Regnfrakker
- Hvide løbesko
- Andet kraftigt farvet tøj

Hvis man har behov for varmt tøj, kan man bære det under sit kostume.

Med en simpel kofte, grå eller brune bukser og et par mørke vinterstøvler kan man komme langt, og det er ting som enten allerede er i skabet hos de fleste mennesker, eller er let at skaffe. Et bælte til at holde på koften og evt. våben, såfremt du vil slås, er også en rigtig god ide. Et læderbælte kan f.eks. købes i en genbrugsforretning.

Hvad angår kostume kan man finde hjælp på f.eks. www.liveforum.dk som er en internetportal for rollespil. Her kan du finde vejledninger til at lave forskellige kostumer, links til butikker hvor du kan købe det og lign. Derudover findes der et væld af bøger nu om dage, en del kan lånes på biblioteket.

Anskaffe et våben

Først vil vi sige, at det er muligt at deltage uden et våben. Det er langt fra et krav at man er bevæbnet, og der er også plads til roller, der ikke kan eller vil slås. Men kamp er en integreret del af spillet, og bare fordi man er ubevæbnet er det ikke sikkert, at man undgår kamp.

Hvis du vælger at spille en rolle som er bevæbnet skal du skaffe dig et våben. Vi har en sikkerhedskontrol ude til spillet der sikrer, at alle våben der anvendes i spillet, er forsvarlige. Ingen våben er forhåndsgodkendte, og et våben kan mellem to spillegange sagtens blive så slidt, at det ikke kan bruges længere. Derfor skal *alle* våben *altid* kontrolleres.

Det er derfor nødvendigt at man anskaffer sig et våben der kan gå gennem våbenkontrollen uden at blive konfiskeret. Du kan enten købe et våben eller lave et selv.

Hvis du vil lave et våben selv kan du kigge efter gode vejledninger samme sted som du finder vejledninger til kostume. Alternativt kan du komme ind i TRoA torsdagen før Sidste Søndag mellem 17 og 21 – her kan du få hjælp til at lave et våben selv, hvis du selv har materialerne med. Se mere på vores hjemmeside på www.troa.dk. Prisen for at lave et våben selv ligger i omegnen 150-200 kroner – der er så også materialer til at lave en 3-4 våben, og måske flere, afhængig af størrelsen.

Hvis du i stedet vælger at købe et våben kan det både gøres i butikkerne i Aalborg – Mimers Brønd og Dragons Lair – eller over internettet. De fleste købevåben kan gå igennem våbenkontrollen når de er ubrugte, men det gælder stadigvæk at alle våben skal kontrolleres hver gang og våbenkontrollen forbeholder sig ret til at afvise et våben, også selvom det er nyt og ubrugt, hvis de mener det er farligt. Et anvendeligt købevåben kan fås fra 250 kroner og opefter, afhængig af størrelse, kvalitet og type.

Ethvert våben skal igennem våbenkontrollen og de kigger efter en lang række ting, baseret på deres erfaring. De hyppigste ting våben bliver kasseret på er som følger:

- 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.

Derudover gælder almindelig sund fornuft. Våben der er alt for tunge, alt for store eller spidse på nogen måde godkendes naturligvis heller ikke. Kig under reglerne for kamp på side 44 for nærmere beskrivelse af krav til specifikke våbentyper.

Og husk, våbenkontrollen har ansvaret for sikkerheden derude, og de tager ingen chancer. Hvis de har afvist et våben, er beslutningen ikke til diskussion – uanset hvor lang tid det har taget at lave

eller hvor dyrt det har været. De vil som regel hellere end gerne være behjælpelige med en forklaring om hvorfor våbnet er blevet afvist, og hvordan det kan forbedres, så det kan godkendes en anden gang.

Gøre dig nogle tanker omkring din rolle

Det er en god ide lige at gøre sig nogle tanker omkring sin rolle. Du behøver ikke at lave en 5 sider lang baggrundshistorie, men nogle få ting er en god ide. Gode spørgsmål du kan stille dig selv er f.eks.:

- Hvorfor er jeg her? Er jeg rejst herhen fordi jeg vil tjene penge, fordi jeg er på flugt, fordi jeg leder efter nogen eller noget, eller er det bare et tilfælde jeg er havnet her?
- Hvad er mine mål? Vil jeg være rig, dygtig, magtfuld, have hævn eller vil jeg bare udforske verdenen?
- Hvem er jeg? Hvad hedder jeg, har jeg noget venner og familie, hvilken religion følger jeg?
- Hvordan opfører jeg mig? Er jeg ondsksfuld, venlig, grådig, hjælpsom, nysgerrig, aggressiv, afhængig af alkohol, let at skræmme? Sørg for at vælge nogle ting du ved du tror du kan spille.

Hvis du svarer på ovenstående spørgsmål, så er du godt på vej. Du behøver ikke at skrive en hel masse ned, bare du selv er klar over det og husker det.

Huskeliste

Du skal huske følgende ting:

- Kostume – tag evt. udklædt afsted.
- Våben – hvis du vil bruge sådan et.
- Deltagerbetaling – 50 kroner, eller kvitteringen for medlemskab af TRoA.
- Godt humør og masser af energi – det er altid nyttigt.

På dagen

I dette afsnit beskriver vi sådan nogenlunde hvad du skal gøre den dag spillet afvikles. Se desuden afsnittet "En spillegang" på 40.

Inden du tager afsted

Find dine ting frem (evt. dagen før). Tag kostume på eller pak det i en taske.

Tag derefter ud til spillestedet. Hvad angår transport og vejledninger til hvordan du finder derud kan du læse mere under "Praktisk oplysninger" på side 9.

Under spillet

Det er en god ide som helt ny at slutte sig til en af de større og faste grupper derude. Gode bud på sådanne gruppe kan være:

- Byvagten i Nebelheim.
- De forskellige religioners militære styrker.
- De forskellige lensherres egne soldater.

Det er lettere at blive involveret i spillet, og du får som reglen løn og/eller mad i en sådan gruppe. Derudover giver det vis grad af beskyttelse imod at blive overfaldt af landevejsrøver og andet pak. Det kan også danne grundlag for at lære nogle nye folk at kende og måske slutte sig til en anden gruppe en anden gang.

Derudover er der ofte mestre i de store grupper. En mester kan give dig XP således at du kan blive bedre. For at læse mere om dette så læs i afsnittet "Hvordan får jeg nye evner?" på side 66.

Du skal også være opmærksom på, at meget af jorden uden for byen er ejet af forskellige lensherrer. De opkræver typisk "vejskat" af de folk som færdes på deres jord. Så medmindre du gerne vil af med dine penge, så hold dig til de store stier, da de generelt markerer grænsen imellem lenene.

Efter spillet

Tag dit karakterark og dine spilpenge med hjem.

Derudover er det en god ide at vedligeholde sine ting relativt kort tid efter, f.eks. børste mudder af tøjet og hænge det til tørre. Hvis du har købt et latexvåben, så er det en god ide at tørre det af og spraye det med siliconspray. Det kan købes i de samme butikker som du køber våben i.

Derudover er det en god ide at tænke over hvordan spillet gik. Kunne du spille den som du forestillede dig, eller skal du ændre noget? Det er de færreste rollespillere, selv dem der har spillet i mange år, der kan lave en rolle og spille den præcis som forventet. Så nu er måske chancen til at tænke nogle af tingene om. Måske skal du opføre dig på en anden måde, eller sætte dig nogle nye mål.

Andre ting

TRoA har en hjemmeside hvor der både er et forum og et galleri. Hvis der var nogen der tog billede, vil de blive lagt på galleriet – der kan dog godt gå lidt tid inden det sker, så du skal nok væbne dig med tålmodighed.

På forummet kan du diskutere Sidste Søndag. Du kan også stille spørgsmål eller komme med forslag. Du skal dog være opmærksom på, at der diskuteres andre ting end Sidste Søndag, så kig forummet igennem og vær sikker på, at du skriver det rigtige sted. Derudover er det også en god ide at tænke over om det du skriver har interesse for andre – hvis det du skriver kun er rettet til arrangørerne, var det måske bedre bare at sende en mail.

TRoAs hjemmeside findes på www.troa.dk.

Spilmuligheder

Der er mange ting man kan lave til Sidste Søndag. Det kan dog kræve lidt opfindsomhed at finde på noget spændende, så i dette kapitel giver vi nogle forslag til, hvad du kan give dig til.

Gruppen

For det første er det en god ide at finde sig en gruppe, som gerne vil have dig med. En gruppe kan være alt muligt - soldater, røvere eller tempelriddere er forslag, men der er mange flere. Du kan enten starte en gruppe selv, hvis du kan finde andre spillere, eller du kan slutte dig til en eksisterende gruppe. Der er ingen regler for, hvad en gruppe må være bygget op omkring, så længe det passer ind i spillet. Hvis man er ny eller ikke kan finde en gruppe, kan man altid komme ind i byvagten, hvor der er masser at lave.

En gruppe giver dig nogle at spille sammen med, og nogle fælles mål. Sammen er I stærkere end enkeltvis og kan opnå ting, som du aldrig ville kunne alene. Det er meget få spillere der synes det er sjovt at spille alene.

Men hvad kan man så lave i disse grupper? Vi kommer her med nogle eksempler på, grupper, som du kan deltage i, og skriver lidt om, hvad sådan en gruppe bruger tiden på. Det er vigtigt at bemærke, at de forslag vi kommer med ikke er kasser som man skal vælge sig ind i – det er forslag til hvad man kan lave. Du skal altså ikke føle dig forpligtet til at vælge en af dem. Hvis du har dine egne ideer, så brug dem endeligt i stedet!

Byvagtens værn

Byvagtens opgave er at passe på folkene i byen. Det er disse folk, som opretholder ro og orden i byen, og er med til at sikre at tyve, mordere samt forrædere bliver fanget, og får deres velfortjente straf. Byvagten er ledet af en Kaptajn som har nogle officerer under sig, som hver især styrer en gruppe af menige.

Medlemmer af byvagten er sikret en fast løn og en simpel uniform (du skal dog stadig have et kostume som normalt). Derudover opholder de sig der hvor sker en del ting (i byen), så de kommer helt sikkert til at opleve en masse.

Som byvagt vil du komme til at stå vagt, patruljere, samt jage forbrydere inde i byen. Derudover er der som oftest lidt kamptræning. Hvis du bliver i byvagten længe nok og viser at du er god til det, kan du med tiden selv blive officer og måske endda Kaptajn.

Det anbefales nye spillere at starte i byvagten. På den måde kan du prøve at være en del af en gruppe, og får lov at prøve lidt forskellige ting. Derudover får du en god fornemmelse af hvad der sker derude, og får måske ideer til en anden gruppe, du kunne have lyst til at lave selv.

Borger i byen

For at en by skal fungere, skal den have borgere. Om dette er Handelsmænd, kropersonale, eller bare håndværkere, så er disse folk kernen i en by.

De fleste borgere der har et hverv har nemt ved at skaffe sig penge igennem dette, og er beskyttet af byvagten. De opholder sig der hvor der sker noget (i byen), og kan få kontakt til mange folk. En smed kan hurtigt tjene mange penge, som måske kan danne grundlaget for mere krævende planer.

Som borger vil du bruge en del tid på at snakke med folk der handler hos dig. Derudover vil du typisk bruge tid på at udøve dit håndværk. Hvis du skal have succes er du enten nødt til at have nogle færdigheder der gør, at folk henvender sig til dig for hjælp (f.eks. smedefærdigheder så du kan reparere rustninger) eller have nogle varer, som du sælger i spillet, f.eks. mad. Med tiden kan du måske ligefrem starte et Laug (sammenslutning af håndværkere som styrer priser og kvalitet) eller måske få magt i byen.

Denne type spil kan anbefales til de folk, som ikke ønsker alt for meget kamp, men i stedet noget mere roligt byspil. Desuden er det en god vej til at blive velhavende som kan være grundlaget for f.eks. at hyre soldater til mere krævende planer.

Den frie kæmper

Den frie kæmper er en omstrejfende type som ikke har et fast hverv, men lever ved sværdet. Det kan være f.eks. lejesoldater, dusørjægere, riddere, eventyrere, lykkejægere og lignende typer, som ikke er bundet af sted eller andre personer. Der er typisk mange af disse grupper, og de kan være ret små, men kan slå sig sammen for at klare specifikke opgaver.

De fleste ernærer sig ved at overfalde folk, fange folk der er eftersøgte eller leje deres våbenmagt ud til rige folk, som har brug for ekstra soldater for en tid. De kan også have deres egne mål, f.eks. at finde kættere eller lign., som ikke er betalt. Nogle er meget moralske og vil ikke overtræde loven, mens andre ikke er stort bedre end mordere og landevejsrøvere. De har meget frihed fordi de er deres egen herre, men det kan også betyde at det i perioder kan være svært at tjene penge og måske lidt kedeligt.

Som fri kæmper vil du komme til at bruge en del af din tid på at gå rundt i skoven eller snakke med folk for at finde noget at lave. Derudover kan der komme en del kamp, men det afhænger meget af, hvor dygtig du er til at opsøge noget at lave. Med tiden kan det måske blive udgangspunktet for mere krævende planer, f.eks. at anskaffe sig fast jord eller oprette en mere regulær kampstyrke.

Denne type spil, kan anbefales til dem som søger kamp, og som ikke vil indrette sig i en større gruppe, med faste opgaver som f.eks. at holde vagt. Du skal dog være opmærksom på, at du let kan blive ansvarlig for at finde noget at lave selv og skal være god til at snakke med andre folk for at finde noget at lave. Hvis du prøver dette og keder dig for meget, er det måske en ide at søge ind i en mere fast gruppe med en leder, som er involveret i mange konflikter, så der altid er noget at lave.

Magiens vej

Magi er ikke specielt velset i landet, og derfor må man som troldmand ofte være forsigtig med hvad man siger og gør. Særligt bønder og folk der ikke kender til magi er bange for troldmænd, og mange troldmænd er blevet slået ihjel af uvidende bønder ud af frygt. Troldmænd skal være

godkendt af Kejseren, og således er det påkrævet, at man besidder en magilicens, som skal fornyes årligt. Derudover er det tidskrævende at blive en dygtig troldmand, så det er en sti kun få vælger.

De fleste troldmænd bruger en stor del af deres tid på at lære mere om magi eller lære deres magi fra sig. Derfor færdes mange troldmænd i grupper med deres lærlinge eller mester. Derudover har mange troldmænd interesse i at bekæmpe De Unævnelige og kæmpe Den Gode Sag. Troldmænd der kæmper mod styret kan forvente sig et meget kort liv.

Som troldmand vil du bruge en stor del af din tid på at følge din læremester og lære mere om magi. Når du er blevet så dygtigt, at du ikke behøver en læremester mere, vil du som regel selv tage lærlinge, og vil således bruge tid på at lære dem op. Derudover kan du være aktiv i alt muligt andet – du kan f.eks. indgå som en del af byvagten, eller måske tjene en adelsherre, som har råd til at betale dig en passende løn. Hvis man blive mægtig nok kan man måske ligefrem oprette en magiskole og tjene gode penge på at oplære andre troldmænd og opnå stor magt.

Denne type spil, kan anbefales til folk, som godt vil virke mystiske, og holde sig på afstand af den civiliserede verden. Derudover er der god mulighed for at agere som rådgiver eller hjælper til magtfulde folk. Det kræver en del tålmodighed at være troldmand, idet der kan gå lang tid inden man kan udrette noget af betydning. Mellemtiden bør bruges på at rådgive og hjælpe folk, og således er det en fordel, hvis man ved meget om magi i warhammerverdenen.

De lyssky måder

Nogle folk vælger at gøre levevej ud af at bryde loven. Dette kan være ved tyveri, overfald på uskyldige rejsende eller måske ligefrem lejemord. Andre vælger at prøve at sælge falske dokumenter, eller sidde på kroen, og snyde i kort- eller terningspil. Det er en svær karriere da man er jagtet af byvagten og man kan risikere at skulle bruge en stor del af sin tid på at gemme sig.

Som lyssky får du mulighed for at forsøge at bedrage og snyde de andre, og mulighed for at planlægge overfald eller snigmord. Det kan være svært at tjene penge og endnu sværere at bruge dem, så man skal være snu og omhyggelig. Hvis man ikke er forsigtig nok kan man blive fanget og få en hånd eller måske ligefrem hovedet af, afhængig af hvilke forbrydelser man har begået.

Hvis du spiller lyssky vil du bruge en god del af din tid på at undgå at blive fanget, medmindre du er så dygtig, at du ikke bliver opdaget. Derudover vil du naturligvis bruge en del tid på enten at svindle, overfalde eller stjæle fra de andre. En dygtig lyssky bliver ikke opdaget og kan leve højt på det længe, mens en uheldig (eller dårlig) lyssky hurtigt kan ende livet på bødlens huggeblok! Med tiden kan du måske oprette et tyvelaug og opkræve beskyttelsespenge fra folk mod at de bliver beskyttet mod tyveri – måske kan du ligefrem få en aftale med byvagten om at de bliver betalt lidt, for at se den anden vej.

Denne type spil, anbefales til folk som gerne vil prøve det spændende ved at være på den forkerte side af loven. Man skal dog være opmærksom på at det er meget farligt, og hvis man laver for mange forbrydelser kan det betyde døden, hvis man bliver fanget, og så skal man lave en ny karakter. Så der er mulighed for store gevinster, men risikoen er også høj.

I Gudernes navn

Præster! Ja hvad er et samfund, uden nogen til at prædike gudernes velsignede ord? Præster holder messer og taler til folket, når nøden synes at være størst. De trøster, hjælper, vejleder og holder håbet højt hos folket – selv når det ser sortest ud! Alle præster tilhører en af de kendte

religioner. Den ældste og mest erfarne præst i området har ofte overherredømmet over de andre præster og taler på religionens vegne i større forsamlinger, men der kan godt være interne konflikter der gør, at to præster ikke vil anerkende hinanden som højest rangerende. Udover selve præsterne er der ofte en gruppe bevæbnede tilhænger som er villige til at kæmpe og dø for deres religion.

Præster nyder folkets respekt, og det er de færreste magthavere, som ikke vil lægge øre til, hvis en præst har noget på hjerte. Mange folk vil også gerne betros sig til en præst, da disse nyder gudernes gunst. Således har man som præst indsigt i meget af hvad der foregår. Det kan være lidt småt med penge, men de fleste troende vil gerne give en mønt eller to, hvis præsten mangler penge.

Som præst eller hjælper til disse vil du bruge en stor del af din tid på at prædike og udbrede din guds ord. Du vil skulle snakke med troende og give dem råd, og du skal forsøge at skaffe flere troende. Derudover skal du fremstå som eksempel ved at opføre dig som det forventes af din gud. Du vil også bruge tid på konflikter med de andre religioner, da flere af guderne er uenige på nogle områder. Derudover kan du let komme til at bruge tid på at helbrede syge og sårede folk. Med tiden kan du måske blive den mægtigste præst i området, og vil derigennem få meget indflydelse.

Denne type spil anbefales til spillere, som gerne vil være synlig og være med mange steder. Du vil sandsynligvis have en menighed af troende, og skal således bruge tid på at prædike, så det skal du også have lyst til. I starten må du nok indordne dig under en præst af højere rang, men når du selv er udlært, kan du få både stor frihed og stor magt.

Soldaterliv

Soldaten ligner meget byvagten, men han tjener i en hær, som ikke nødvendigvis kæmper for byen. Ofte har han en lensherre som betaler hans løn mod at han adlyder hans ordre. En hær er ofte organiseret meget som byvagten med en øverstbefalende og indtil flere officerer derunder, som hver især styrer en gruppe soldater.

Soldaten er en godt betalt kriger, som adlyder ordre. Nogle hærstyrker sætter krav til deres soldater, og man kan generelt forvente, at kvaliteten af soldaterne er bedre end f.eks. i byvagten. Hvilke ting lederen af hæren tilbyder er meget forskelligt, men der er som regel en eller anden form for uniform. Lederen af hærstyrken kan også være involveret i mange konflikter, så man kan hurtigt komme til at opleve mange ting rundt omkring.

Som soldat vil du bruge en stor del af din tid nogenlunde som en byvagt. Der vil sandsynligvis være nogle opgaver med at holde vagt, og sikkert også en del træning. En god hær bygger ikke på hvor gode de enkelte folk er til at slås, men disciplinen – hvor gode folk er til at kæmpe sammen. Derfor er det meget vigtigt at folk lærer at kæmpe sammen. Hvis lederen af hæren er Lensherre skal der måske også opkræves skatter af dem der passerer igennem, og eventuelle røvere skal nedkæmpes eller jages bort. Hvis Lensherren ligger i konflikt med andre Lensherrer kan det være at han har interesse i at forsøge at erobre deres jord, og så kan der blive tale om en del kamp – både offensivt og defensivt. Med tiden kan man måske stige i graderne og blive officer.

Denne type spil kan anbefales til folk, som gerne vil opleve lidt mere end i byvagten, og gerne vil indordne sig under en leder. Du vil sandsynligvis opleve mere kamp og mere farlige kampe end i byvagten, men samtidig er lønnen som regel højere. Derudover vil du som oftest være sikret en del at lave, idet de færreste ledere af en hær, har råd til at lade den stå uanvendt hen. Derudover er der på sigt ofte mulighed for at stige i graderne og lære noget omkring at styre større grupper af folk i kamp.

Adelig

Bønder, borgere, håndværkere og handelsmænd; alle ligger under adelen, og den stakkel som ikke husker sine manerer, og bukker, må ofte ligge ryg til prygl og verbal tilsvining fra adelen. De er spidsen af samfundet og bedre end alle andre fra fødslen af. De fleste adelige er jordejere, for det er den bedste måde at tjene penge på. Mange af dem foragter købmænd, og særligt de, som er rigere end adelige, fordi de tror de er noget bare fordi de har penge.

Som adelig vil du ofte nyde en del respekt fra de fleste andre folk, men samtidig bliver der også sat nogle krav. For det første skal du have et adelsbevis og du skal også have et følge med tjenere, herold, soldater, rådgivere osv. Derudover går næsten alle adelige fint klædt og ejer jord, for at tjene tilstrækkeligt med penge til at opretholde deres dyre livsstil.

Hvis du spiller adelig vil du bruge en del tid på at styre dine ejendomme og sikre dig nye. Således vil du sandsynligvis deltage aktivt i Lenskrigene, og har behov for at vedligeholde og styrke dine tropper. Du skal måske ligefrem selv deltage aktivt i kampene. Derudover vil du sandsynligvis bruge tid på at omgås andre magthavere og forsøge at manipulere eller dominere dig til mere magt. Med tiden vil du måske kunne få mange Len under dig og måske ligefrem forsøge at underlægge dig byen?

Denne type spil, kan mest anbefales til erfarne spillere, der har et flot kostume. Du vil være meget i fokus, og skal således kunne spille din rolle overfor mange folk. Hvis du spiller adelig skal du også være opmærksom på, at du kan påvirke mange andre spillere med dit spil, og skal tænke meget omhyggeligt over hvad du foretager dig og hvilke konsekvenser det har, for de andre spilleres underholdning.

Setting

Sidste Søndag finder sted i Warhammerverdenen, som kendes fra figurspil, brætspil og bordrollespil. Verdenen er lavet af Games Workshop, og i den forbindelse gøres der opmærksom på den copyright notice, som findes til sidst i dette kompendie, på side 92.

Warhammerverdenen er inspireret meget af landene i Europa, såsom England og Tyskland, og geografien i Den Gamle Verden er næsten identisk. Men Warhammer indeholder også mange klassiske fantasy elementer såsom magi, drager, dværge og orker. Alt dette er i en verden som minder om den mørke middelalder. Men her er en forskel. Den fjende som alle frygter, er ikke hekse, dæmoner eller selveste satan. Nej, det er den mørke magt kaldet Kaos eller blot De Unævnelige. Og ve den, der giver udtryk for at vide mere end det.

I denne barske verden, prøver de fleste bare at få det bedste ud af tilværelsen og klare sig igennem den travle hverdag, men nogle gange banker mørkets magter på døren, og så må man være klar til at forsvare sit liv med sværd i hånd

Den Gamle Verden, som geografisk svarer til Europa, er inddelt i en række lande med forskellige kulturer, som er beskrevet overordnet herunder. Alt udenfor Den Gamle Verden er så langt væk, at det er ligegyldigt for Sidste Søndag – der kommer ingen besøgende fra Lustria eller lignende lande.

Derudover tilbedes en række guder over Den Gamle Verden, som også beskrives i dette kapitel. Til sidst beskrives den del af Warhammerverdenen, som Sidste Søndag udspiller sig i; byen Nebelheim i grevskabet Sylvania, en del af Stirland, som igen er en provins i Kejserriget. Herunder beskrives særligt historien som den har forløbet hidtil.

Kulturer

I dette afsnit beskrives de forskellige kulturer som findes i Den Gamle Verden. Den karakter du spiller til Sidste Søndag kommer fra en af disse kulturer, hvis det er et menneske.

Det mest almindelige er Kejserriget, til tider kaldet Imperiet, som også er der hvor Sidste Søndag foregår. Vi vil, som udgangspunkt, anbefale alle spillere at stamme derfra.

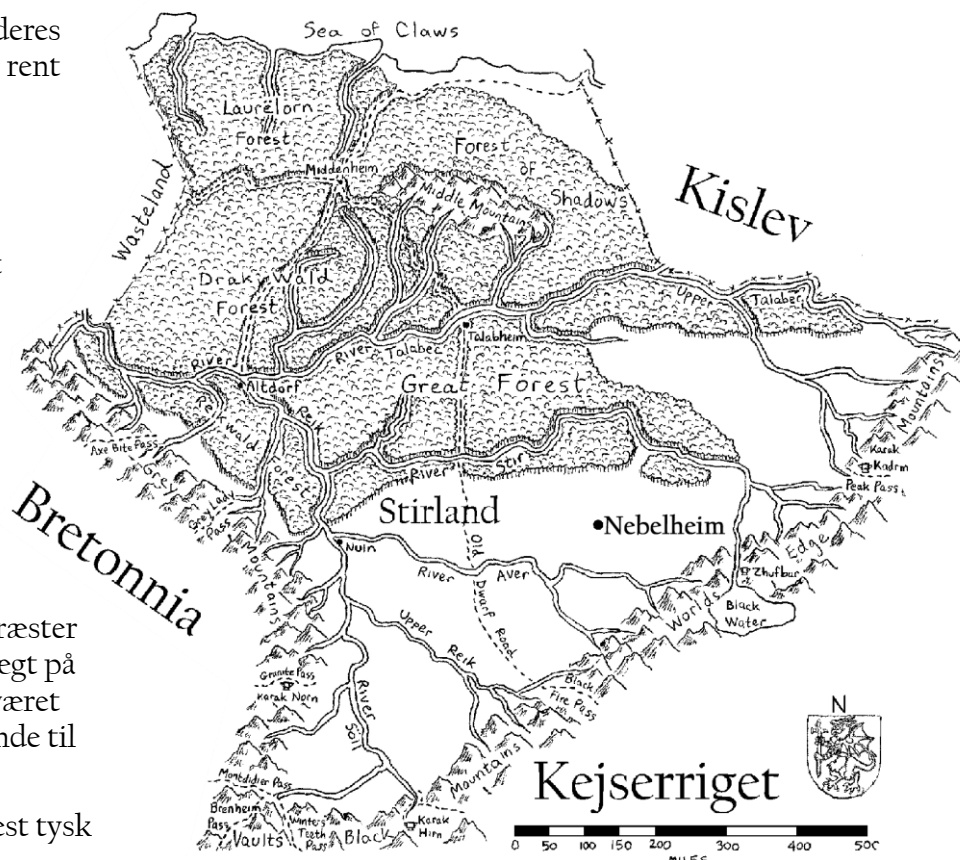
Kejserriget

Kejserriget er det mægtigste af de menneskelige lande, både i størrelse og militær magt. Landet er geografisk set placeret midt i Den Gamle Verden, hvilket gør det til et attraktivt bytte for fjender, samt et land i kraftig vækst takket være handel. Styreformen bygger på en række valggrever, som er med til at vælge en Kejser, som styrer Kejserriget. På nuværende tidspunkt er Kejserriget styret af Kejser Karl Franz, og oplever en opblomstring i økonomi, kunst og magt. Kejserriget minder på mange måder om Tyskland i den tidlige renæssance, med en blanding af krudtvåben, store blokke af infanteri og tungt kavaleri. Kejserriget er også meget berømt for dets meget innovative opfindere,

som skaber nye våben til deres arsenal. Kejserriget svarer rent historisk til Det Tyske Kejserrige i den tidlige renæssance, dvs. 1450 og fremefter.

Religiøst er Kejserriget anført af Sigmar præsterne, men alle guderne respekteres. Derudover er Ulric en dominerende gud fra gammel tid, særligt i de nordlige regioner omkring Middenheim. Der er ofte rivalisering mellem Ulric og Sigmar præster da de begge lægger stor vægt på kamp. Dette har til tider været grundlag for og medvirkende til borgerkrige.

Kejserlige navne er oftest tysk inspirerede.



Bretonnia

Landet der er kendt for sine riddere i skinnende tunge rustninger, landet med de hårdtarbejdende og underkuede bønder, landet hvis riddere stolt følger traditionerne, landet der hårdnakket nægter at bruge æreløse krudtvåben, som Kejserriget gør. Det er i al fald Bretonnianernes egen fortolkning af det.

Idet bretonnianere går meget op i traditioner, har adelen i landet meget at skulle have sagt, og Bretonnia styres af Kong Louen Leoncouer. En bretonniansk ridder ser meget ned på brugen af skydevåben, især hvis det er krudtvåben. Dog er det acceptabelt hvis bønderne bruger buer, da de alligevel ikke ved bedre. Der er stærke æresbegreber blandt ridderne.

Det er meget vigtigt hvilken social klasse du er i Bretonnia; bønder og handlende står længst nede, derefter kommer udlændinge og øverst kommer diverse adelige i deres eget, komplekse system. Således behandles udlændinge ofte bedre end bønder, som regnes som ejendom, hvorimod udlændinge opfattes som gæster, som man jo behandler pænt. Styret er altså udpræget feudalt og medmindre du er adelig så skal du ikke forvente mange ændringer til det bedre i Bretonnia.

Selvom mange af de gamle guder æres i Bretonnia, så er det Fruen i Søen som ridderne tilbeder og følger. Shallya, Morr og de andre gamle guder æres primært blandt bønderne, for hvem Fruen i Søen ikke har megen interesse. Sigmar er her ganske uden interesse, idet Sigmar primært ses som Kejserrigets beskytter.

Bretonnia svarer til middelalderens England og Frankrig, omkring 1300-1400 tallet. Navnene er typisk fransk klingende.

Estalia

Estalia er kendt for sine vine, sine temperamentsfulde kvinder og sine varme nætter. Landet er delt op i mange små kongeriger, som ligger i indbyrdes krig, disse krige føres som ofte ved brug af lejesoldater, svig, list og bedrag.

Estalia blev for mange år siden invaderet og næsten erobret af folket fra Araby. Estalia råbte på hjælp og en koalition af Bretonnianske, Imperielle og Tilianske riddere og soldater trådte til. De gennemførte et korstog der kastede de invaderende styrker ud fra Estalia. Efter sejren faldt de Estaliske adelige hurtigt tilbage i gamle roller og begyndte atter at bekæmpe hinanden.

Ikke overraskende er Myrmidia den mest fremherskende religion, afledt af de mange krige mellem de små kongeriger. De andre gamle guder tilbydes naturligvis også ivrigt, men Myrmidia har en særlig plads i de fleste estalianeres hjerter. Derudover har mere ekstreme guder og sjældne guder som Solkan også et følge i Estalia.

Estalia er også kendt for dets mange duellanter, og har mange kendte og gode fægteskoler. Mange duelister kommer derfor fra Estalia, selvom deres lære har bredt sig til andre dele af verden.

Estalia svarer til Spanien i senmiddelalderen. Navnene er typisk spanske.

Tilia

Det kystomkransede sletteland kaldet Tilea er spækket med bebyggelser, der samlet er kendt, som De Tileanske Byer. Disse kaldes også De Tileanske Lande, da landet i realiteten består af en mange mindre selvstyrende bystater, og ikke har en overordnet ledelse. Landet er mest kendt for dets store handelslaug og dets mange lejesoldater. Mange Tilianske købmænd drager rundt i verden på jagt efter handler og nye handelsområder. Med sig har de lejesoldater, som får muligheder for at finde nye herrer at tjene.

Lejesoldaten i Tilia har mange muligheder for arbejde, da de Tilianske bystater ofte har kontroverser med hinanden. Mange regimente af lejesoldater kan derfor trække deres historie mange år tilbage, og er kendte i hele Tilia.

I Tilea er Myrmidia en populær religion, men igen tilbydes alle de gamle guder.

Tilea svarer til Italien i senmiddelalderen, særligt omkring borgerkrigene mellem de italienske bystater. Navnene er typisk italienskklingende.

Kislev

Tidligere var Kislev en del af Kejserriget, men løsrev sig tidligt i Kejserrigets historie, og har siden været selvstændigt. Kislev består af hovedstaden og en del koloni-stater. Landet regeres på nuværende tidspunkt af Zar Radii Bokha. Da Kislev ligger meget nordligt, og dermed tæt på Kaossletterne, er de hårdt plaget af problemer med De Unævnelige.

Kislev er meget kendt for deres mange krigere fra tundraen. Disse kæmper oftest fra hesteryg med minimalt panser, og støtter sig oftest til deres rytterbuer. Endvidere har de også en meget kendt rytterorden kaldet De Bevingede Lanser, som er beklædt med lange fjer. Disse giver en høj rædselsvækkende lyd når de galoperer mod fjenden, og kan få fjenden til at flygte allerede inden det kommer til kamp.

I Kislev tilbedes de gamle guder, særligt Taal. Derudover har den en række traditionelle kislevitiske guder, som ikke tilbedes andre steder; Ursun - Bjørnenes Fader, Dazd - Gud for Ild og Sol - Tor, Gud for Torden og Lyn.

Kislev svarer til på mange måder til Rusland i middelalderen. Navnene er typisk østeuropæiske; russiske, polske og lignende.

Det kan umiddelbart ikke anbefales at spille en karakter fra Kislev, da deres kultur er meget forskellig fra Kejserrigets.

Norsca

Norsca ligger nord for Kejserrigets nordligste del adskilt fra Kejserriget af vand og Kislev, og er et koldt og barskt land. Landets befolkning er kendt for at være hårdføre og krigeriske, og for deres store evner med skibe. Landet har ikke nogen overordnet styring, men består af en række bygder. De tilbyder en lang række guder, og deriblandt en del af Kaos guderne, om end under andre navne. Kombineret med at de laver en del plyndringer i havnebyer i Kejserriget er de ikke specielt vellidte, og de færreste kan kende forskel på de Norsca stammer der tilbyder De Unævnelige og dem der ikke gør, så de bliver alle betragtet som værende af værste skuffe.

Norsca kan sammenlignes med Skandinavien i vikingetiden og dets beboer kan sammenlignes med vikinger.

Navnene er typisk skandinaviske; f.eks. danske. Husk at vælge gammeldags danske navne.

Det frarådes kraftigt at spille en karakter fra Norsca da disse passer dårligt ind i Kejserriget og mange steder anses for at være i ledtog med De Unævnelige.

Grænsrigerne

Et landområde der består af små riger, der ofte ikke er større end prinsernes sværd. Befolkningen kommer fra hele den Gamle Verden og består mest af kriminelle og flygtninge. Orden bliver holdt af lokale krigsherre, der har givet sig selv titlen: Prins. Mange af dem er enten forviste adelige eller lykkeriddere.

Folk i Grænsrigerne har ingen selvstændig kultur men en blanding af kulturer fra alle mulige forskellige steder i Den Gamle Verden.

Grænsrigerne bliver i mange lande brugt på samme måde som Australien blev brugt under koloniseringen – til at deponere straffefanger i stedet for at spærre dem inde.

Religion

Herunder beskrives de forskellige religioner og guder, der er udbredte i Warhammerverdenen, og lidt generelt om guderne.

Hvis du ønsker at spille præst vil vi henvise til at du både læser Magibogen for både at få indsigt i hvordan magien virker for præsterne, og for at få dybere indsigt i din egen og de konkurrerende religioner.

Generelt

Alle kirker betegnes som en "kult", og der er intet suspekt i denne betegnelse. Således hedder det ikke Ulric-kirken men Ulric-kulten. Dette virker måske lidt underligt til at starte med, men det falder hurtigt naturligt.

Der findes en række guder, som tilbedes over det meste af Den Gamle Verden. Det drejer sig om Manann, Morr, Myrmidia, Ranald, Shallya, Taal & Rhya, Ulric og Verena. Derudover tilbedes Sigmar i Kejserriget som dennes beskyttergud, men stort set ikke andre steder. Fruen i Søen tilbedes stort set udelukkende i Bretonnia, og der primært af ridderne.

De Unævnelige, også kaldet Kaos, består af fire hovedguder. At udtale eller blot kende navnene på disse anses for at være farligt, og få tør nævne dem i frygt for at påkalde sig opmærksomhed fra inkvisitorer eller heksejægere eller værre endnu, at få opmærksomhed fra Guden selv. De fire hovedguder kaldes Khorne, Nurgle, Slaanesh og Tzeentch. Derudover findes der en række mindre kendte kaos-guder, som få (om nogen) kender, og deres magt er lille.

Som modpol til dette findes der Lov-guderne. Disse er på mange måder lige så ekstreme som De Unævnelige, men som oftest videre accepteret. Aktive tilbedere af disse er dog meget, meget sjældne, og således vil vi ikke gå i dybden med dem her. Den mest kendte er dog Solkan, gud for gengældelse. De fleste tilbedere af Lov-guderne er aktive jægere af tilbedere af De Unævnelige, hvilket er den primære årsag til, at de overhovedet er accepteret.

Derudover er der flere steder som har regionale guder (f.eks. Kislev) eller varianter af de kendte guder. Disse vil vi ikke gennemgå, da vi ikke mener de er relevante for området omkring Nebelheim og de færreste vil have noget med dem at gøre.

Det er dog ikke alle guder der har interesse i området omkring Nebelheim og således vil det kun være muligt at spille præst for nogle få af dem og stadig få adgang til magi. Det drejer sig om Morr, Myrmidia, Ranald, Shallya, Sigmar, Taal / Rhya, Ulric og Verena. Man kan godt påstå at være præst for en af de øvrige religioner (uanset om man rent faktisk er det eller ej), men man vil under ingen omstændigheder få adgang til magi fra disse.

Manann

Manann er gud for havet og beskytter af sømænd. Hans hellige tegn er en bølge eller et bølgeformet design.

Han tilbedes primært nær kyster og af søfolk, og er således ikke særlig interessant for indbyggerne i og omkring Nebelheim. Han regnes ikke for nogen flink gud, men snarere en gud man beder om nåde fra.

Morr

Morr er Gud over Døden og Underverdenens Hersker. Derudover er han gud for drømme og drømmesyn. Hans hellige tegn er Ravnene og Portalen.

Søn af Taal og Rhya og ægtemand til Verena; far til Myrmidia og Shallya. Morr tilbedes de fleste steder i den Gamle Verden af folk fra alle samfundslag, men er mest populær i syden, hvor man har store problemer med Gengangere, en ting som han kæmper aktivt imod. Han er ikke en hverdagsgud, og de fleste anser ofte hans præster for at bringe uheld. Han tilbedes oftest af de

efterladte, der lider savn, som beder ham modtage deres afdøde i hans Rige ved at lede dem sikkert dertil og våge over dem.

Myrmidia

Gudinde for soldater og strateger. Hendes hellige tegn er Spyddet bag Skjoldet.

Datter af Verena og Morr. Myrmidia er mest populær i den sydlige del af den Gamle Verden, specielt Tilea og Estalia, selvom hun har en del loyale tilhængere i alle dele af den Gamle Verden. Dette er særligt blandt krigere og stridsmænd, der ikke bekender sig til Ulric eller Sigmar. Selvom både Sigmar og Ulric er stærke krigere, har de begge mange andre ting at bekymre sig om hvorimod Myrmidia udelukkende tænker på krig og strategi.

Ranald

Gud for snydere, tyve, svindlere og lign. Han har flere hellige tegn; pege- og langfinger krydset bruges ofte. Derudover bruges Kragen og Katten også som symbol i hans templer. Sidst men ikke mindst bruges et simpelt "X" ofte. Det er dog de færreste folk der bærer et helligt tegn til Ranald åbenlyst, både fordi Ranald er ilde set af myndighederne og fordi hans hellige tegn, som efter sigende skulle bringe lykke, skulle virke dårligere hvis det er synligt.

Ranald er en guddom, der er fuld af fup og fiduser. Han skal efter sigende have snydt sig til sin gudestatus fra Shallya, men de to har stadig et nært forhold, da begge relaterer til de svage i samfundet.

Ranald opfordrer til at man løser problemer med snilde og snyd snarere end våben i hånd; han er bestemt modstander af alle former for lejemordere og lign. Derudover har han en lidt onskabsfuld form for humor, og elsker alle former for "practical jokes".

Shallya

Gudinde for helbredelse, nåde, fødsel og barmhjertighed. Hendes hellige symbol er enten en hvid due eller et hjerte med en dråbe blod.

Shallya er datter af Verena og Morr. Shallya tilbedes de fleste steder i den Gamle Verden af folk fra alle samfundslag. Gudinden er specielt populær blandt unge kvinder, idet det siges, at Gudinden beskytter kvinder imod aborter og lindrer smerterne ved en fødsel. Hovedparten af Shallya-Troens præsteskab er kvinder.

Derudover er Shallya stærk modstander af Kaos-guden Nurgle i alle hans former. Kampen mod ham er den eneste de aktivt kan finde på at kæmpe.

Sigmar

Sigmar er beskyttergud for Kejserriget. Hans hellige tegn er Ghal Maraz, Sigmars egen hammer, eller den Tohalede komet. Derudover bruges både Guldkronen og Griffen som hellige symboler for Sigmar, selvom Jade Griffen er forbeholdt Stor-Teogenisten, Sigmarkultens overhoved.

Den gudegjorte Sigmar er den legendariske helt, der samlede rigets stammer, og skabte riget kendt som Kejserriget. Sigmar tilbedes for hans militære magt, men også som Den Store Forener. Statuer og malerier af ham afbilleder ham som et menneske af stor fysisk højde og styrke med langt flagrende blondt hår og skægget ansigt. Han bærer altid den massive 2-håndsstridshammer Ghal-

Maraz der er lavet af dværgene, og er ofte malet siddende på en trone med bunkevis af goblinkranier for fødderne.

Sigmar står for et stærkt, forenet kejserrige. Derudover prædiker Sigmars præster venskab med dværgene, som Sigmar hjalp og som hjalp ham igen. Loyalitet overfor Kejseren er centralt, og alle handlinger der er med til at splitte Kejserriget af, er af det onde. Der kæmpes aktivt imod alle former for grønhuder, som ses som en af de store fjender. De Unævnelige, med deres undergravende aktiviteter, anses dog også for en stor fjende, og mange dele af Sigmarkulten er indrettet til et bekæmpe disse.

På trods af disse formål er Sigmarkulten ofte i strid med Ulrickulten. Dette skyldes primært magtkampe og ønsket om mere indflydelse i Kejserriget. Dette har flere gange været tæt ved at udløse borgerkrig i Kejserriget. Når nøden er stor, formår de to kulturer dog at stå sammen.

Udenfor Kejserriget tilbedes Sigmar stort set ikke, idet hans vigtigste aspekt er som beskytter af Kejserriget. Han er ikke i "familie" med de andre guder, idet han originalt var en dødelig som formede Kejserriget. Nogle stiller spørgsmålstegn ved hvorvidt han er en gud, men de færreste gør det hvis hans præster er i nærheden.

Taal / Rhya

Der er egentlig tale om to gamle guder, men i moderne tid er de næsten smeltet sammen til en. Taal er far af naturen, mens Rhya er jordens moder.

Gudinden Rhya var Modergudinden af Den Gamle Tro, men tilbedelse af Gudinden er stort set forsvundet fra det religiøse liv de fleste steder i den Gamle Verden. Rhya er hustru til Taal, og han har overtaget de fleste af hendes opgaver, som beskytter af jorden og verdenen, som en del af naturen.

De fleste præster for disse guder benævner ofte sig selv som Taal præster. De tilbedes primært i vilde områder, men omkring Talabheim er der en aktiv Taalkult.

Ulric

Ulric er guden for vinter, kamp og ulve. Hans hellige tegn er ulven.

Ulric præster er normalt selv gode krigere og de opildner altid folk til at vise mod i kampens hede. Dette gælder oftest også for dem der tilbeder Ulric. De er ofte krigere og kommer ofte fra de nordlige egne i Kejserriget eller andre kolde egne. Ulvene repræsenteres i form af, at Ulric præster opfordrer folk til at holde sammen i strenge tider, ligesom ulve holder sammen i grupper og hjælper hinanden.

Ulric tilbedes over det meste af Den Gamle Verden men primært i de nordlige egne i Kejserriget og en smule i Kislev. Ulric har hovedsæde i Middenheim, hvor ypperstepræsten for kulten, kaldet Ar-Ulric, bor. Ulric-kulten er meget gammel og det siges, at Sigmar selv var Ulricetroende.

Verena

Gudinde for visdom, fornuft og retfærdighed. Hendes hellige tegn er vægten, med et sværd som stamme. Derudover bruges uglen også som symbol.

Verena tilbedes de fleste steder i den Gamle Verden af folk fra alle samfundslag, specielt i nogle af de store universitetsbyer. Her er hendes templer populære blandt de lærde og studerende. Verenas præster bruges ofte som mæglere og mellemænd mellem 2 parter, på grund af deres ærlighed, troværdighed og sans for retfærdighed.

Fruen i Søen

Gudinden, Lady du Lac. Bretonnias øverste Guddom. Gudinde for Bretonnia. Hendes hellige tegn er Gralen.

Gudinden er riget Bretonnias beskytter og værn imod landets fjender. Hun er basis for alle de idealer, som Bretonnia og ridderskabet står for. De fleste riddere i Bretonnia vil på et tidspunkt søge efter hende og Gralen som hun vogter, for at drikke af den. Riddere der har drukket af Gralen kaldes Gralriddere, og er meget sjældne.

Selv i Bretonnia tilbedes hun primært af ridderne og udenfor er hun lige så lidt tilbedt som Sigmar er udenfor Kejserriget.

De Unævnelige

Kaos, som oftest kaldet De Unævnelige, er det onde i Warhammer verdenen. Det kommer højt fra nord og repræsenterer ondskab, vildskab og ødelæggelse. Kaos findes i mange afskygninger, lige fra nordenvinden og magiske fænomener til utænkelige monstre. Der er 4 kaos guder, men de refereres blot til som De Unævnelige af gudfrygtige indbyggere overalt i Den Gamle Verden. Hvis man nævner blot et af deres rigtige navne, ved tilfælde eller med vilje, så vil man blive jagtet og straffet af præsterne. Det samme gælder hvis man tegner eller besidder tegnet for Kaos.

De fire store guder repræsenterer hver deres aspekt af Kaos og har hver deres tegn. Tegnene er ikke genkendelige ting, men runer, som ikke gengives her. Fælles kan de repræsenteres af den otte-takkede stjerne, eller en stort set vilkårligt ottekantet form.

Guden Khorne står for mord, drab og vildskab i kamp. Guden Slaanesh står for nydelse, dekadence og smerte. Guden Nurgle står for sygdom. Guden Tzeentch står for magi og forandring. Og for din egen skyld så sig aldrig at du har kendskab til de forskellige guder.

Bestiariet

Bestiariet er en oversigt over mystiske væsner som findes i Warhammerverdenen. De nævnte væsner er de mest almindelige, der findes mange andre væsner udover disse.

Orker

Orker lever i skovene over næsten hele verden.

De er hadet af næsten alle mennesker fordi de dræber mennesker når de ser dem. Orker er dumme af natur, selvom der indimellem er enkelte af dem, som besidder en dyrisk intelligens.

Man kan under ingen omstændigheder finde på at snakke med dem – de er menneskeheds fjender, og skal dræbes når de ses.

Orker er som regel rimeligt store og kan kendes på, at de har grøn hud.

Gobliner

Gobliner finder man i skoven sammen med orker. De er mindre end orker og ikke nær så stærke. De er noget mere snu, men decideret kloge er de bestemte ikke. De kan være utroligt snedige og ondskabsfulde.

Ligesom orker er der enhver god borger i Kejserrigets pligt, at slå dem ned når man ser dem.

De er, ligesom orkerne, grønne i huden, men de er markant mindre.

Bæstmænd

Bæstmænd finder man også i skovene men de er langt mere frygtet end orker og gobliner. Bæstmænd er ligeså store som mennesker men har taget udseende som dyr, typisk har de klove i stedet for fødder og horn på hovedet, men mutationer meget almindelige og de kan se ud på mange forskellige måder.

Fælles for dem er, at de alle tilbeder De Unævnelige. De lever i grupper i skovene, hvor de overfalder og dræber mennesker.

De kan kendes på at de typisk er brune i huden. Derudover har en del af dem horn.

Gengangere

Gengangere er et menneske som er rejst fra de døde af en nekromantiker, de kan ikke tænke selv og er meget sløve og langsomme. De kaldes også indimellem for udøde, men gengangere er den korrekte betegnelse. Hvor der er gengangere er der også nekromantikere, eller dødebesværgere som de nogle gange kaldes, og man bør ikke hvile førend man har fundet den dødebesværger, der har skabt gengangerne.

Gengangere er enormt svære at slå ihjel, men fordi de er langsomme i deres bevægelser er de som regel meget dårlige til at slås, og det er således relativt let at overmande dem.

De kan kendes på deres blege hud med indsunkne, mørke øjne, deres langsomme bevægelser og deres umenneskelige lyde.

Mutanter

Mutanter kommer fra alle racer, men er oftest mennesker. Mutationer kan både være store og små, det kan være alt fra et mystisk mærke på maven, til tentakler eller gennemsigtig hud. Præcis hvordan folk bliver mutanter vides ikke, men man frygter det er smitsomt. En ting er i al fald helt sikkert, i det øjeblik at en person er mutant så vil han gradvist bevæge sig mod at tjene De Unævnelige, og skal slås ned med det samme.

Det er desværre umuligt helt sikkert at genkende mutanter – din bedste ven kan være mutant uden du ved det. Som enhver god borger i Kejserriget er det din pligt at holde øje med om andre er mutanter og indberette det eller tage sagen i egen hånd.

Elvere

Der findes tre slags elvere; skovelve, højelve og mørkelvere.

Fælles for alle elvere er, at de betragter sig selv som de klogeste og mest vise af alle racer. De tager sig heller ikke af hverdagens problemer, og betragter generelt arbejde som kedeligt. De bryder sig heller ikke om andre racer, og er ofte arrogante og flygtige. Elver ligner mennesker, men er som regel højere, de er spinkle af bygning og deres hårfarve varierer fra ren hvid over sølv, til brunt og sort. Elver kan også finde på at farve deres hår, og brugen af make-up er udbredt iblandt både mænd og kvinder.

Højelver

Betegner sig som de fineste blandt elver, de lever for sig selv i deres by på Ulthuan. De ser det som en personlig fiasko, hvis man arbejder for at leve, og de ses sjældent udenfor deres ø. Højelvere er godhjertede, men meget arrogante og nedladende overfor andre racer.

Skovelfver

Skovelfverne lever i skove i Den Gamle Verden. De kommer sjældent ud og beskytter deres skove fanatisk. De få elvere der kommer ud minder på mange måder om Højelvere, men tager lidt mindre afstand fra menneskene, da de bor tæt på dem.

Mørkelver

Mørkelver stammer oprindeligt fra højelverne, men efter en stor krig blev de forvist fra Ulthuan. De har et stort had overfor samtlige racer, specielt andre elvere. De bor i den Nye verden, og ses yderst sjældent i nærheden af Den Gamle Verden. De tilbeder De Unævnelige, nogle af dem undre andre navne. Af udseende er de nøjagtigt identiske med de andre elvere, og således er det umuligt at kende en mørkelver fra en skovelfver eller højelver.

Rottemænd

Rottemænd er en race af bæstmænd, og som man kan høre i navnet er det en blanding af rotter og mænd. De bevæger sig i grupper og ses aldrig alene. De er ikke glade for at gøre det hårde arbejde selv. De bor i tunneler de graver i jorden. De er ikke glad for at bevæge sig om dagen over jorden. De er formodet udryddet for lang tid siden, men der har været flere tegn på at det ikke var tilfældet i nyere tid.

De kan kendes på deres rottelignende ansigter og foroverbøjede gang.

Ogre

Ogres er store og grimme. Ogres kaldes i indimellem også for Riser. De elsker at kæmpe og spise, og har en forfærdelige appetit. Nogle gange bliver de hyret af de Kejserrige hære til at kæmpe for dem, eller til at agere livvagt for vigtige personer. En ogre er typisk et godt stykke over 2 meter høj.

De kan kendes på deres enorme maver og glubende appetit. Huden ligner menneskes, men er ofte fyldt af busket hår og vorter.

Dværge

Dværge er relativt lave, men kraftigt byggede. De har en stolt kultur omkring håndværk, og er fantastisk dygtige håndværkere. De har strikse æresbegreber, og tager fornærmelser meget nært. De kan blive meget gamle. Dværge udøver ikke magi som mennesker, og kan således aldrig blive troldmænd. De tilbeder også andre guder end menneskene, og de ærer deres forfædre meget højt.

Dværgene har deres egne riger i bjergene der omgiver Kejserriget, men der lever også dværge blandt menneskene.

Dværge kan kendes på at de ikke er særlig høje, og at de har et kraftigt skæg.

Halvlange

Halvlange kaldes også i undertiden for haflings. De er små og de fleste vil sige, at de har et barnagtigt udseende. De er utroligt gode kokke og indbrudstyre. De fleste elsker god mad, fred og fordragelighed, men enkelte drager ud i verdenen for at opleve noget mere. De fleste bor i Lunden som er beliggende i Kejserriget med grænse til Stirland. Deres øverste har endda en stemme i Kejservalget, og således står de ikke helt uden indflydelse.

Halvlange udøver ikke magi, da de har en naturlig modstandskraft overfor den slags. De tilbyder de samme guder som menneskene, selvom de ikke har særlig meget til overs for Ulric og Sigmar, de to store guder i Kejserriget.

Halvlange kan kendes på deres lave højde, ingen skægvækst og rødlig kinder.

Trolde

Trolde er store, dumme og forfærdeligt stærke. De lever i små grupper, men bliver undertiden indfanget af orker og gobliner, og anvendt i krig. De er beskidte og lugter. De kan være meget høje og tynde, men også store og tykke. De er markant klogere end en gennemsnitlig sten, men ret meget mere bliver det så heller ikke til.

De kan let forveksles med orker. De er typisk grønne eller grøn-blå i huden. De er dog noget større end de fleste orker, og ofte spinklere. De bærer ingen rustning og kun simple, men store, våben.

Nebelheim

I dette afsnit vil vi beskrive en smule omkring Nebelheim og omegn, der hvor spillet til Sidste Søndag foregår.

Om Nebelheim

Nebelheim er en lille by i udkanten af Sylvania. Sylvania er egentlig en del af Grevskabet Stirland, som er en provins i Kejserriget, men det løsrev sig for nogle hundrede år siden i forbindelse med vampyrgrevernes styre.

Vampyrgreverne er dog alle blevet dræbt for lang tid siden, og Sylvania er officielt under Stirland igen. Men i praksis er der stadig meget selvstyre, og Valggreven af Stirland har ikke fuldstændig styr på Sylvania. Dette gælder også Nebelheim, som derfor ikke direkte ligger under nogen adelsherre, bortset fra Valggreven selv, og han gør ikke meget for at markere hans magt i området.

Hvem der styrer Nebelheim skifter derfor også en del. Der har det meste af tiden været et byråd, men om det var almindelige mennesker, adelige, handelsfolk, præster eller en blanding der sad der, har varieret meget. Derudover er områderne omkring Nebelheim ofte styret af en eller flere magtfulde personer, typisk adelige. Hvor stor kontrollen er med disse områder varierer dog meget, og de områder der ligger dybest inde i skoven har kun sjældent været under nogen form for kontrol.

Den eneste sikre magthaver er den Kejserlige Notar. Han tager sig af at holde styr på hvem der ejer de forskellige len, udstede og forny magilicenser og lignende officielle opgaver. Hvem der sidder som Notar kan ændre sig, men han er altid til stede, og hans hverv er vigtigt. Han har dog ingen reel magt over adelige, byvagten eller lign., men agerer udelukkende som Kejserens repræsentant i området og kan sikre sig, at området forbliver Kejsertro.

Området uden om Nebelheim ejes af de folk, som er stærke nok til at holde det. Der er en del penge at hente på nybyggere der driver landbrug, skovdrift eller minedrift derude, men det kræver, at man har en stærk nok militærmagt til at holde området, og Kejserlig godkendelse på, at man må inddrive skat der. Sidstnævnte får man gennem den Kejserlige Notar, førstnævnte kræver at man samler tilstrækkeligt med folk.

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 skrigere – 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-bunkeren som ligger der, hvor der er tjek-in. Der kan du komme hvis du har spørgsmål til en GM som ikke kan vente til spillet er slut.

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 i øvrigt afsnittet "Køb af evner" på side 67, 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 ærgerlige 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 i gang. 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 et 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 reparereres 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 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 modstander udtrykkeligt har aftalt det inden kampen og den pågældende kamp er uden andre modstandere, f.eks. en duel. Hvis der er nogen som helst andre deltagere 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 forhåndsgodkendte!

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 grund af 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 de er 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 det 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 *alt 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 man 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.
- **Bonkkølle**
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 ringbrynhætte, 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, 1,5 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 giver 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 højest 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.

Så snart 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 ringbrynjuhætte 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 besvimer. 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-bunken 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 redegør 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 genstande).
- 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 bare rive dem ned, skubbe dem til side 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 69.

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.

Magi – hvad alle skal vide

Der er nogle få ting, alle har behov for at vide om magi. Der er så lidt, som det er muligt og det er derfor 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 ni typer af formularer; Ildkugler, Vindstød, Forhekselser, Besværgelser, Forbandelser, Øjeblikkelige Formularer, Lenritualer, Forkæmper Besværgelser og Specielle Formularer. Du skal kende reglerne for Ildkugler, Vindstød og Forhekselser, da disse kan blive brugt i kamp mod dig. De seks øvrige typer af formularer har troldmanden som regel tid til at forklare dig, efter, eller når, han har kastet dem på dig, og de er derfor kun kort forklaret her.

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. Troldmanden skal samtidig have armene fri, så han kan bevæge dem. Han behøver ikke at bevæge armene, men de skal være fri så han har muligheden.

Varighed

Overordnet betragtet er der (næsten) kun anvendt fire forskellige varigheder til magi:

- 30 sekunder.
- 5 minutter
- 1 time.
- Resten af spillegangen.

Disse tider skal ikke nødvendigvis overholdes på sekunder – det er grove tidsangivelser. I stedet kan du anvende en mere løs opfattelse af de forskellige kategorier som beskrevet herunder.

30 sekunder svarer mere eller mindre til her og nu. Det er f.eks. varigheden på alle forhekselser (med undtagelse af Destruktion). Se mere om forhekselser længere nede.

5 minutter svarer nogenlunde til den aktuelle konflikt eller scene. Det kan være en given kamp, eventuelt med et forspil og efterspil eller en diskussion.

1 time er faktisk det sværeste interval. Hvis man skal forsøge at vurdere det, så er det ”lang tid”. En time er en god del af en spilgang – nok til at gå skoven rundt en gang eller to. Noget med varighed på en time varer rimeligt længe, men altså ikke hele spillegangen. Det er typisk Forbandelser, der har en varighed på en time.

Resten af spillegangen giver ret meget sig selv. Det er næsten udelukkende besværgelser, der har denne varighed.

Ildkugler

Ildkugler repræsenteres af røde risposer. Efter troldmanden har fremsagt remsen, må han kaste en eller flere risposer.

Offeret skal rammes af ildkuglen for at tage skade. Ildkugler giver skade som normale 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.

Vindstød

Vindstød er det angreb, de fleste troldmænd kan lave. Efter troldmanden har fremsagt sin remse, må han kaste et eller flere vindstød. For at kaste et vindstød skal troldmanden fange offerets opmærksomhed, få øjenkontakt og udpege offeret. Troldmanden foretager derefter en fejende bevægelse med armen i offerets retning.

Vindstød rammer automatisk, ligesom krudtvåben. Offeret spiller på at være ramt af et voldsomt vindstød, som vælter ham omkuld. Vindstødet giver ingen skade, og offeret må derfor gerne rejse sig igen med det samme og kæmpe videre.

Ligesom når man vælter af krudtvåben, eller fordi man er nedkæmpet, er det vigtigt at være opmærksom på sine omgivelser. Måske står man på toppen af en bakke eller har en ven lige bag sig. I sådan en situation kan det være farligt, hvis man bare kaster sig ned. Vi anbefaler, at man i stedet enten taber sit våben, træder nogle skridt baglæns og vender sig om eller på anden vis gør sig sårbar.

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 et af følgende effektord, har han forhekset dig med magi. Inden magibrugeren kan bruge et effektord, skal han sige en remse for sin forhekselse. Når han har fremsagt sin remse, er han "ladt" med sin forhekselse i 30 sekunder. I løbet af de 30 sekunder, vil han forsøge at lægge hånden på dig og sige et effektord. De eneste måder at undgå at blive forhekset, er ved at undgå magibrugeren i 30 sekunder eller nedkæmpe magibrugeren. Det er derfor værd at holde øje med magibrugere i kampens hede. Bemærk at nogle magtfulde magibrugere kan anvende effektord flere gange for hver gang, de har sagt deres remse. Hvis de kan sige effektordet flere gange, må der ikke gå mere end 30 sekunder mellem hvert effektord – men det betyder samtidig at de kan være farlige i længere tid efter remsen.

Følgende er de forhekselser der findes:

- **Smerte:** Du mister 1 HP, som ignorerer RP og MRP – det vil sige, at skaden går direkte på dine HP. Du vrider dig i smerte så længe magibrugeren holder hånden på dig og må gerne skriges. Du kan ikke angribe magibrugeren, mens du vrider dig i smerte. Når magibrugeren slipper dig, er du ukampdygtig i 30 sekunder efter – her kan du vælge stadig at spille på smerten eller sunde dig.
- **Forvirring:** Du er forvirret og angriber ikke den, som har kastet forhekselsen på dig. Der er mange måder at spille forvirring på. Du kan stå stille i shock. Du kan spille forvirret om, hvem der er ven og fjende, eller hvad der foregår omkring dig. Forvirringen varer i 30 sekunder.

- **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 er bange for den, som har kastet Frygt på dig. Du er så bange, at du ikke tør angribe magibrugeren. Det er op til dig, hvordan du spiller frygten; du kan krybe langs gulvet væk fra magibrugere, skrike i rædsel og bevæge dig væk til sikkerhed eller stikke halen mellem benene og flygte. Frygten varer i 30 sekunder.

Nogle gange sætter arrangørerne en NPC i spil, som kan anvende forhekselser ved at pege på offeret, frem for at lægge hånden på offeret. Der er tale om ekstraordinære stærke og onde monsterroller. Det er altså aldrig muligt for en spiller at anvende en forhekselse blot ved at pege på sit offer.

Besværgelser

Formularer der påvirker et mål i længere tid kaldes besværgelser. Besværgelser findes i tre kategorier; Styrkende besværgelser, Beskyttende besværgelser og Generelle. Nogle formularer 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 og en Generel 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

Det er troldmandens ansvar at have armbind til rådighed til dem, der bliver besværget. Selvom man kan se disse armbind, så kan ens rolle hverken se dem eller den magiske aura, de repræsenterer.

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 typisk 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, selvom der er nogle med kortere varighed. Nogle generelle besværgelser giver specielle færdigheder.

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

1. Du vælger at lade dig påvirke af egen fri vilje. Før besværgelsen kastes, skal man indvilge i at lade sig fortrylle. Hvorvidt troldmanden så efterfølgende kaster den formular, som han lovede er så op til hans ærlighed, men uanset hvad bliver du påvirket af besværgelsen. En skruppelløs troldmand kan bruge dette til at forbande uanende personer. Din karakter ved ikke hvilken effekt, besværgelsen har, 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, at 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 type, 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.

Forbandelser

Forbandelser minder meget om besværgelser, men der er nogle vigtige forskelle. Ligesom besværgelser skal man bære et armbind tydeligt på armen. For forbandelser er dette armbind sort. Det er troldmandens ansvar at have armbind til rådighed. Som navnet antyder, så har forbandelser en negativ effekt og vil påvirke den måde, du spiller på. Forbandelser varer typisk en time.

Modsat besværgelser, så kan troldmanden kaste en forbandelse på dig uden, at du vælger at lade dig fortrylle. Din karakter ved ikke hvilken effekt forbandelsen har, men det ved du som spiller og skal naturligvis spille efter den. Hvis en troldmand kommer over og tvinger magi på nogen, så ved de fleste, at det nok ikke er noget godt.

Øjeblikkelige formularer

Øjeblikkelige formularer har en omgående, og typisk positiv effekt på modtageren. Man kan blive udsat for en øjeblikkelig formular uden at indvilge i det. Øjeblikkelige formularer er ofte helbredende formularer; og selvom man forbliver helbredt (man mister ikke de HP, man er blevet helbredt), så er formularen sådan set væk i det øjeblik den er kastet.

Lenritualer

Nogle af de mest magtfulde troldmænd kan påvirke produktionen på len. Der er mulighed for at få forøget sin produktion, tilføjet nye ressourcer eller formindske en modstanders produktion. Lenritualer er, som navnet antyder, et ritual der kastes på lenet. Det er derfor værd at holde øje med troldmænd der bevæger sig ind på et len og laver noget der ligner et ritual.

Forkæmpere

Nogle af de mest magtfulde magibrugere (typisk præster) kan udvælge sig en forkæmper. En forkæmper har bevist sit værd for en given sag. Man kan f.eks. have bevist sin tro i Sigmar og handlekraft i Sigmars navn. En forkæmper besværgelse bruger altid alle tre armbind: rødt, blåt og gult. En forkæmper nogle fordele, tilsvarende besværgelser. Det gælder altid at en forkæmper genvinder sine fordele når han er helbredt til sit maksimale HP.

Specielle formularer

Der findes nogle få formularer, 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. Det er f.eks. lenritualer.

Kys og kærtegn

Liverollespil og virkeligheden er to adskilte universer. Selv om 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 skrivetværktøj 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 om 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 Kejserlige Notar

Den Kejserlige 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 Kejserlige 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 Kejserlige 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 bliver 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.

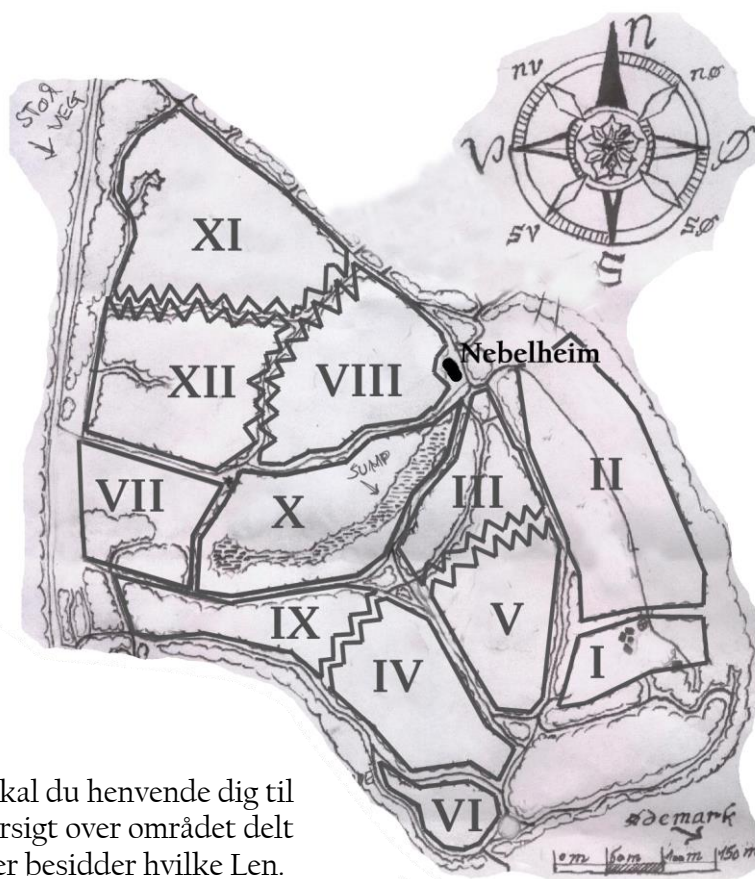
Oversigt over Len

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, den 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 Kejserlige 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 Kejserlige 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 Kejserlige 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 Kejserlige 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 at 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 Kejserlige 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 Kejserlig 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 Kejserens 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

Regler for karakterer

I det følgende er beskrevet de regler der gør sig gældende for at lave en karakter; hvilke valg skal der foretages, og hvilke evner er du han erhverve dig.

En karakter

Alle spillere til Sidste Søndag har præcis én karakter. Det er altså ikke muligt at have mere end en karakter under nogen omstændigheder. Hvis du laver en ny karakter, skal den gamle karakter smides ud. Der gælder ingen undtagelser under nogen omstændigheder.

Du kan lave to slags karakterer; den ene karakter er en almindelig karakter, den anden er en monsterkarakter. Som udgangspunkt spiller man en almindelig karakter, men der er nogle få, der spiller monsterkarakterer.

Monsterkarakter

En monsterkarakter er forskellige fra en almindelig karakter på flere områder:

- Du skal have godkendelse fra GM'erne. De alene kan godkende om du må spille en monsterkarakter, og uden deres godkendelse er det forbudt. Som minimum kræves der et passende kostume til den type rolle du skal spille, og som oftest kræves det også at du har spillet et stykke tid til Sidste Søndag og at GM'erne har set at du har udmærket dig ved godt rollespil.
- GM'erne bestemmer hvad du skal spille, og det afhænger af hvad de beslutter der er behov for. Hvis du vil være sikker på at du har det rigtige kostume med, er det en god ide at kontakte dem på forhånd og høre, hvad de har behov for.
- Du skal adlyde den person, som har fået ledelsen over monsterkaraktererne. Monsterkaraktererne er der for at underholde alle de andre, og de er derfor nødt til at rette sig efter nogle bestemte regler for at sikre, at dette mål opfyldes.
- Du har ikke mulighed for at få XP og således vil din karakter aldrig blive bedre. Til gengæld er monsterkarakterer som regel bedre end en almindelig karakter er til at starte med.
- Som monsterkarakter kan du spille ting som du ikke får lov til ved en almindelig karakter; ork, goblin, bæstmand og lign. Men det er GM'erne der bestemmer hvad du skal spille og du kan således ikke forvente at få lov at spille en supersej ond karakter fordi det lige er det du har lyst til.

Mere konkrete oplysninger om den enkelte monsterkarakter afhænger af hvad GM'erne har behov for, og står ikke i dette regelsæt. Du vil få det oplyst hvis du har fået lov til at spille en monsterkarakter.

Almindelig karakter

Langt de fleste spillere til Sidste Søndag spiller en almindelig karakter. En karakter består af en række oplysninger:

- **Rollenavn:** Det din rolle hedder i spillet. Vælg et fornuftigt navn med udgangspunkt i din kultur, se beskrivelsen af kulturer ovenfor. Lad være med at vælge et navn fra en film eller en bog; hvis der er andre der har set eller læst den, så virker det forvirrende på dem. Lad være med at vælge navne på kendte personer.
- **Race:** Den race som din rolle er. Vær opmærksom på at der er specielle krav til andre racer end mennesker, se beskrivelsen herunder. Folk der ikke er mennesker behandles anderledes end mennesker, men har ingen specielle evner. Der er således ingen regelteknisk fordel i f.eks. at spille elver.
- **Karriere:** En karriere viser hvad din rolle arbejder med. En akademiker laver f.eks. typisk noget med at læse bøger og vide en hel masse og kan let lære magi, mens en kriger som regel er god til at slås og kan lære at bruge forskellige specialistvåben. Karrierevalget er meget vigtigt for hvad din rolle bliver god til, men der er ingen evner du ikke kan få fordi du har valgt en bestemt karriere.
- **Kultur:** Den del af Den Gamle Verden som din rolle kommer fra. Se beskrivelsen af kulturer tidligere i dette kompendie.
- **HP:** Alle starter med 2 HP, men der kan erhverves flere ved køb af evner.
- **Nævekamp:** Alle starter med 1 i nævekamp (forkortet NK). Der kan erhverves flere ved køb af evner.
- **Evner:** De ting som din rolle kan, som kræver en evne. Det kan f.eks. være at Læse & skrive, at brygge drikke eller skyde med bue. Alle evner, med undtagelse af den første, købes ved brug af XP.

Udover dette kan du have 0 eller flere XP, som du senere kan bruge på at købe evner. Hvordan du erhverver dig XP beskrives senere.

Racer

I dette afsnit beskrives lidt om de forskellige racer du kan spille. Du kan kun vælge en af disse, du kan ikke vælge eller opfinde andre. Du skal vælge hvilken race du vil spille når du laver din karakter og det kan ikke ændres efterfølgende.

Hvis man spiller en anden race end menneske skal man opfylde nogle krav, som er beskrevet herunder. Desuden er der større krav for at opnå "godt kostume"-bonus når man køber nye færdigheder; dette er nærmere beskrevet senere i dette kompendie.

Menneske

Mennesker er langt de mest mangfoldige og spreder sig ud over hele Den Gamle Verden. At komme med en nærmere beskrivelse af mennesker her er der vist ikke megen grund, vi antager at du godt ved hvordan mennesker opfører sig.

Krav: Der er ingen krav til udstyr når man spiller menneske.

Elver (skov eller høj)

Elvere lever primært i deres egne riger, men enkelte elvere lever rundt blandt menneskene, primært som diplomater eller handelsfolk. Nogle få vælger dog i kortere eller længere tid at drage ud blandt menneskene. De fleste elvere har ondt af de elvere der lever blandt menneskene, fordi de synes de er så forjagede og alting forfalder så hurtigt.

Hvis du spiller elver er du enten skovelfver eller højelfver. Du spiller ikke mørkelver.

Krav: Du skal have elverører (lavet i latex). Du må ikke have skæg.

Dværg

Der lever mange dværge i kejserriget, både udsendinge og handelsmænd fra dværgenes egne riger, og slægter som har slået sig ned i Kejserriget. Dette skyldes den åbenhed og venlighed som Sigmarkulten har overfor dværge og som derigennem har spredt sig til hele samfundet.

Vær opmærksom på at dværge aldrig kan lære evnen Troldmand niveau 1 og tilhørende evner. De kan dog godt blive både præster og alkymister.

Krav: Du må maksimalt være 1.60m høj. Du skal have et fuldskæg (typisk kunstigt). Du skal være kraftigt bygget eller have en kunstig mave (f.eks. i form af en pude under tøjet).

Halvlang

Halvlange lever i deres egen del af Kejserriget kaldet Lunden. Deres ældste har sågar en stemme til valget af Kejser. En del halvlange vælger at drage ud i resten af Kejserriget og nogle bliver der resten af deres liv. De store byer har sågar kvarterer der er tæt befolket af halvlange.

De er ikke altid så velanset, både grundet almindeligt udbredt racisme og fordi mange af deres slags ernærer sig som tyve. De ansættes ofte kun til dårligt betalt og usselt arbejde eller som kokke. En del driver kroer rundt omkring da madlavning falder dem naturligt.

Vær opmærksom på at halvlange aldrig kan lære evnen Troldmand niveau 1 og tilhørende evner. De kan dog godt blive både præster og alkymister.

Krav: Du må maksimalt være 1.60m høj. Du må ikke have skæg. Du skal have røde kinder (sminket).

Karrierer

I dette afsnit beskrives de forskellige karrierer du kan spille. Der er 5 forskellige; Kriger, Jæger, Lyssky, Borger, Akademiker. Man skal have præcis én karriere, man kan altså hverken have flere eller færre. Den skal vælges når man laver sin karakter, og kan ikke vælges om efterfølgende.

Akademiker

Akademikeren er en lærd person. Hele hans liv går med at studere og læse for at udvide hans horisont. Han er meget klogere end de almene mennesker i Warhammer verdenen. De er vise personer som der indtager høje poster i Kejserriget.

Typisk beskæftigelse

Akademikeren kan indtage mange pladser i samfundet. Han kan være en ekspert som folk henvender sig til for at få hjælp, dette kunne blandt andet være som en historiker eller en sagfører. Man kan også vælge at være en magiker og tage imod betaling for magiske ydelser. Akademikeren kan også tage hvervet som præst, og bruge sin tid på at kæmpe for sin gud og sprede dennes budskab.

God til

Akademikeren er den kloge person blandt folk. Han har lettere ved at lære ting som på den ene eller anden måde vedrøre viden og videnskab. Han er langt også den bedste til at studere magi og dens mystiske veje, og gudernes vilje.

Startevne

En akademiker starter med evnen Læse & Skrive.

Borger

Borgeren er den almene respekterede person i verdenen. Denne udgør den største del af befolkningen i de fleste byer rundt omkring i verdenen. Det er de mange borgere der sørger for at de mange samfund kan køre rundt, hverken krigere eller akademikere bygger huse eller dyrker jorden, og uden dette var der intet sted at bo og intet at spise. Borgeren kan også studere lokale urter og derigennem tjene penge på at være en alkymist, der sælger hans/hendes drikke til folk.

Typisk beskæftigelse

Borgeren lever oftest af enten ved at være en handelsmand, som kan handle med alt lige fra de fineste vine og oste til kål og kød. Han kan også være håndværker og beskæftige sig med at lave og reparere ting. Dette kunne være job som smed, byggemester eller anden form for håndværk.

God til

Borgen er god til mange af de ting som bærer en almindelig person igennem livet indenfor lovens rammer. Han satser på det sikre. Han vil bare blive bedre til hans erhverv og tjene så mange penge som muligt. Borgere er som ofte rige fordi der er stor efterspørgsel efter deres ydelser.

Startevne

En Borger starter med evnen Læse & Skrive.

Jæger

Jægeren er en person der har det bedst væk fra byen. Han hører til på de åbne sletter, i den mørke skov, eller på de store landeveje. Han evner at finde rundt og klarer sig selv kan ikke opnås af andre personer. Han er en fri sjæl der klarer sig selv, og er ikke typen der binder sig til et enkelt erhverv.

Typisk beskæftigelse

Jægeren klarer sig ofte selv, men alle har behov for penge. Dette klarer jægeren ved at være stifinder for forskellige personer, da han kender skoven og sletterne bedre end andre. Han tager også job som spejder, hvor han lever af at skaffe information til folk, som der er villig til at betale for det. Nogle få jægere lever også af at jage forbrydere som der en dusør på. Dette er dog et farligt job.

God til

Jægeren er langt den bedste bueskytte og den bedste til at klare sig alene. Han har lettere ved at skaffe sig evner der gør at han mere hårdfør overfor naturens og andres personers luner. Jægeren er en stærk enspænder som kan klare selv barske situationer.

Startevne

En Jæger starter med evnen Specialistvåben: Bue

Kriger

Krigen er den, som ved alt om kamp og krig. Ingen andre personer end kan blive bedre til kamp end krigeren. Han er den professionelle soldat der tager kampen op imod alt lige fra den usling der snyder i kortspil til den vilde ork – eller måske kæmper på den anden side af loven. Han forstå vigtigheden i disciplin og loyalitet.

Typisk beskæftigelse

Krigheren er ofte ansat fast i en hærstyrke, om denne så styres af en officer fra kejserriget, en adelig eller der er tale om styrker for en præst er ligemeget. Har man ikke har lyst til at binde sig til en gruppe er krigheren også den perfekte lejesoldat. Han kan udføre mange job, lige fra de almene soldater og livvagt, til bølge. Så kort og godt så er der nok at lave for en kriger der kan svinge sværdet.

God til

Som sagt er krigheren den der har lettest ved at blive en god soldat. Han har lettere ved at lære de forskellige, svære våben at kende. Og han er typisk også mere hårdfør end andre. Dette gør at han kan tilpasse sig mange situationer der er relaterede til kamp og beskyttelse.

Startevne

En kriger starter med evnen 3 HP.

Lyssky

Hvis borgeren er den hårdtarbejdende person, som tjener sine penge på ærlig vis, så en lyssky person det modsatte. En lyssky person er en doven person, der hellere vil stjæle og fuppe ærlige personer for deres penge end selv at lave en god dags arbejde. En lyssky kan også være en god og ærlig person som kæmper den gode kamp med de beskidt kneb eller som er blevet tvunget ud i kriminelt liv.

Typisk beskæftigelse

Den typiske lyssky er enten en tyv eller en røver, som lever af enten at stjæle penge fra andre eller overfalde dem ude i skoven. Han kan også meget let få job hos andre lovløse, med enten at skaffe oplysninger, stjæle noget specielt eller måske endda overfalde andre som hævn. En lyssky kan også

tage en anden rute ved at være en snyder, men for det meste vælger han er en levevej som er på den forkerte side af loven.

God til

En lyssky er den bedste tyv der er. Han har lettere ved at lære alle de evner der gør det lettere at overfalde andre folk. Han har også lettere ved få adgang til en række evner, der ikke ligefrem anses for gode af den almene befolkning, og kan udføre nogle meget beskidte kneb.

Startevne

En lyssky starter med evnen Bonk.

Evner

Alle karakterer har en eller flere evner. Du starter med en evne afhængig af hvilken karriere du vælger, herefter har du mulighed for senere hen at erhverve dig flere evner som beskrevet herunder.

Hvordan får jeg nye evner?

Evner kan købes for XP. Som det kan ses på listen herunder koster alle evner et antal XP. Derudover kan man få rabat hvis man opfylder nogle bestemte betingelser.

Kort fortalt får du nye evner sådan her: Du optjener XP ved at være i lære hos en eller flere læremestre over nogle måneder. Hver XP gives som et klistermærke. Når du har det nødvendige antal XP af den korrekte type går du til GM-bunkeren som streger det korrekte antal XP over og giver dig et klistermærke med den evne du ville købe.

Det har vi beskrevet mere grundigt herunder.

At være i lære

Der er to måder at få XP på. Den ene måde er ved at stå i lære hos en læremester (en som har færdigheden til at være læremester), den anden måde er ved selv at være læremester og oplære sig selv. Du får altså *ikke* XP automatisk bare ved at møde op.

Der findes 6 slags XP: Borger-XP, Jæger-XP, Kriger-XP, Lyssky-XP, Troldmands-XP og Præste-XP. Der er repræsenteret med forskellige billeder på de enkelte klistermærker. Disse forkortes hhv. BXP, JXP, KXP, LXP, TXP og PXP.

En læremester må gerne stille krav til dig før han vil give dig XP. Det kan f.eks. være at du følger ham, bruger tid på at øve dig, eller at du viser dig værdig ved at udføre bestemte opgaver. Han kan til hver en tid nægte at give dig XP hvis han ikke mener du har lært nok.

Uanset hvor mange steder du er i lære gælder der en vigtig regel; *Du kan kun få et XP hver spillegang.* Du kan på *ingen måde* få mere end et XP for hver spillegang. Heller ikke selvom du intet fik sidste gang. Du må også kun få XP for de spillegange hvor du er til stede, og det er således forbudt at få dine venner til at gemme XP til dig til de gange, hvor du ikke møder op. Opdager vi at folk snyder med dette kan vi konfiskere karakterarket og du må starte helt forfra med 0 XP.

Når du får et XP fra din læremester er det klistermærke som øjeblikkeligt skal klistres på dit karakterark.

Køb af evner

Hver evne koster et antal XP (se nedenfor), typisk 4 eller flere. Derudover kan en evne kun købes med en eller flere bestemte slags XP afhængig af hvilken evne det er. Således kan du f.eks. ikke købe Snigmord med Trolldoms-XP.

Nogle af evnerne virker måske ret dyre når man tænker på, at du kun kan få et XP hver spillegang, men det er der heldigvis råd for. For ved alle evner er der mulighed for at få en rabat!

Hver karriere har en flok evner, som der gives rabat på. Dette kaldes favoritevner. Så hvis du har den valgte karriere kan du få rabat på evnen. Denne rabat er på 2 XP, dvs. en evne som ellers koster 5 XP koster kun 3 XP hvis du har en karriere, som giver rabat til denne evne.

Derudover kan du få rabat hvis du har et pænt kostume på når du skal købe evnen. Denne rabat er på 1 XP. Du skal opfylde minimum følgende krav:

- Du skal have en kofte lavet i ordentligt stof (bomuld, hør, uld og lign. – synlige kunststoffer som f.eks. nervøst velour duer ikke) eller alternativt en kåbe.
- Du skal have et par mørke bukser eller middelalderbukser på. Blå cowboybukser duer ikke.
- Du skal have et bælte – enten i læder eller lavet af reb eller stof.
- Du skal have mørke sko eller ordentlige middelaldersko.
- Du må ikke have synligt moderne tøj, dvs. ingen stærke farver, dynejakker, cowboybukser og lign.
- Andre rigtig grimme ting kan også medføre at du ikke får rabat f.eks. rustning i latex eller lign. Det er en vurdering som de GM'er der sidder i bunkeren skal vurdere.

Det er muligt at få begge rabatter, hvis du opfylder begge krav. Således kan du få op til 3 XP i rabat ialt.

For at købe evnen skal GM'en strege de rette XP ud på dit karakterark og giver dig i stedet et klistermærke med den rette evne, og du kan bruge den med det samme.

Beskrivelse af evner

I dette afsnit vil vi beskrive de evner der findes. Læg mærke til at der kun er en af de evner der skal bruges af hhv. troldmænd, præster og alkymister der er her på listen. Resten findes i Magibogen og er således ikke på denne liste.

Evnerne er beskrevet på formen:

Navn [Typer af XP, der kan bruges til at købe evnen]

Beskrivelse: En kort beskrivelse af hvad evnen anvendes til.

Brug af evnen: Hvordan bruges evnen. Ved nogle evner skal man gøre bestemte ting for at bruge dem, andre evner virker hele tiden. Sidstnævnte kaldes for passive evner.

Uden evnen: Her beskrives det hvilke ting der gælder hvis man ikke har evnen. Det er som regel også beskrevet andre steder i reglerne.

Krav til udstyr: Nogle evner kræver at man har noget bestemt udstyr for at kunne bruge dem.

Krav til evner: Hvilke evner du skal have førend du kan få denne evne. Læg mærke til at nogle af disse evner kan have krav til at du skal besidde andre evner igen. Her står der også, hvis der er nogle evner du ikke må have når du køber denne evne.

Favoritevne for: Beskriver hvilke karrierer der har den som favoritevne og således kan købe den 2 XP billigere. Der står også hvis evnen er startevne for en karriere.

XP: Pris i XP. Husk, at du kan få 2 XP i rabat hvis det er favoritevne for din karriere, og du kan få 1 XP i rabat hvis dit kostume opfylder de krav der er nævnt herover.

3 HP [KXP, JXP, LXP, PXP]

Beskrivelse: I stedet for 2 HP, har du 3 HP og kan således holde til lidt mere.

Brug af evnen: Passiv.

Uden evnen: Så har du kun 2 HP.

Krav til udstyr: Ingen

Krav til evner: Ingen

Favoritevne for: Jæger, Lyssky. Kriger har den som startevne.

XP: 5.

4 HP [KXP, JXP, LXP, PXP]

Beskrivelse: I stedet for 3 HP, har du 4 HP og kan således holde til lidt mere.

Brug af evnen: Passiv.

Uden evnen: Så har du kun 3 HP eller færre.

Krav til udstyr: Ingen

Krav til evner: 3 HP, Nævekamp 4.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 6.

5 HP [KXP]

Beskrivelse: I stedet for 4 HP, har du 5 HP og kan således holde til lidt mere.

Brug af evnen: Passiv.

Uden evnen: Så har du kun 4 HP eller færre.

Krav til udstyr: Ingen

Krav til evner: 4 HP, Nævekamp 5.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 7.

6 HP [KXP]

Beskrivelse: I stedet for 5 HP, har du 6 HP og kan således holde til lidt mere.

Brug af evnen: Passiv.

Uden evnen: Så har du kun 5 HP eller færre.

Krav til udstyr: Ingen

Krav til evner: 5 HP, Nævekamp 6

Favoritevne for: Krieger.

XP: 8.

Alkymi Niveau 1 [BXP]

Beskrivelse: Du har lært de simpleste ting omkring alkymi, og kan begynde at lære at brygge nogle få drikke.

Brug af evnen: Se Magibogen.

Uden evnen: Du har ikke adgang til at lære at brygge forskellige drikke.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læse & Skrive, Førstehjælp, Herbalisme.

Favoritevne for: Borger.

XP: 6.

Bonk [JXP, LXP]

Beskrivelse: Du er i stand til at slå folk ud. Se nærmere beskrivelse på side 49.

Brug af evnen: Se beskrivelsen på side 49.

Uden evnen: Du kan ikke slå folk ned.

Krav til udstyr: En Bonkkølle.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Ingen, men er startevnen for Lyssky.

XP: 3.

Bygmester [BXP]

Beskrivelse: Du er i stand til at opføre huse – enten til dig selv eller for andre.

Brug af evnen: Du går ned til GM-bunkeren og fortæller at du gerne vil bygge et hus. Prisen fastslås tilfældigt af GM'erne og ligger et sted mellem 70 og 120 skilling. Du skal betale med det samme. Derefter får du et skøde, hvor placeringen af huset også er beskrevet. Den der er i besiddelse af skødet har ret til at medbringe et pavilontelt og sætte det op der hvor det er beskrevet, og eventuelle vægge i dette tæller som vægge i forhold til reglerne. Bemærk at du kun får ret til 1 pavilontelt (på ca. 3 x 3 m) per skøde, så hvis du vil bygge noget større skal du bygge flere gange. Du må sætte så mange mure op i dit pavilontelt som du har lyst til, men husk at der skal være en udgang et sted.

Hvis du vælger at opføre en bygning til andre må du tage en passende pris fra dem – det er op til jer hvad I kan blive enige om.

Uden evnen: Du har ikke lov at medbringe et pavilontelt medmindre du har fået bygget et hus og har skødet på. Så du skal have fat i en bygmester hvis du vil have bygget et hus.



Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læse & Skrive.

Favoritevne for: Borger.

XP: 5.

Førstehjælp [KXP, JXP, BXP, PXP]

Beskrivelse: Gør det muligt at yde førstehjælp til folk som er skadet så meget, at de er på 0 HP. De kan ved brug af evnen bringes op til 1 HP, men heller ikke mere.

Brug af evnen: Patienten skal omvikles med bandager der hvor han er såret eller hvor det virker passende. *Det tager mindst 5 minutter inden personen er på 1 HP efter bandagerne er lagt, og den kan således ikke bruges i kamp.* Du kan aldrig bringe en person op på mere end 1 HP med denne evne. Du kan ikke bruge evnen på dig selv. Du kan aldrig give RP eller MRP tilbage med denne evne.

Uden evnen: Du kan ikke gøre noget for folk der er på 0 HP, og vedkommende vedbliver med at være på 0 HP indtil der kommer hjælp. En person på 0 HP kan ikke kæmpe, løbe eller anvende magi. En person på 0 HP genvinder ikke naturligt HP og er således på 0 HP indtil han får hjælp af Førstehjælp eller magi.

Krav til udstyr: Bandager, som skal vikles rundt om patienten. Sørg for at have rigeligt med da hver patient kræver sine egne bandager.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Jæger, Borger.

XP: 4.

Herbalisme [JXP, BXP]

Beskrivelse: Ved brug af urter og salver kan man hjælpe en såret person til at genvinde yderligere HP.

Brug af evnen: Patienten skal enten være på 1 HP eller mere, eller lige have modtaget førstehjælp, når behandlingen påbegyndes. For at behandle patienten skal han omvikles med bandager og der skal lægges urter ind i disse. Desuden skal patienten have noget vand at drikke. Herefter genvinder patienten 1 HP hver 10. minut indtil han er på sit maksimale antal HP. Du kan godt anvende evnen på dig selv. Du kan aldrig give RP eller MRP tilbage med denne evne.

Uden evnen: En såret person genvinder kun 1 HP hver time ved naturlig helbredelse.

Krav til udstyr: Bandager og urter eller salver.

Krav til evner: Førstehjælp.

Favoritevne for: Jæger, Borger.

XP: 5.

Identifikation [TXP, PXP]

Beskrivelse: Du kender noget til de forskellige mystiske og magiske ting der findes, og kan genkende dem når du ser dem.

Brug af evnen: Hvis du har en genstand som du gerne vil vide hvorvidt er magisk går du ned til GM-bunken med tingen og siger at du har evnen Identifikation og gerne vil vide noget om

genstanden. Herefter fortæller en person i GM-bunkeren dig om tingen er magisk og måske noget om hvad den kan, hvis den er magisk.

Uden evnen: Du har ingen mulighed for at finde ud af om ting er magiske og kan således sandsynligvis ikke bruge dem medmindre nogen forklarer dig hvordan tingen virker.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læse & Skrive.

Favoritevne for: Akademiker.

XP: 6.

Jernsmed [BXP]

Beskrivelse: Du er i stand til at reparere metalrustninger.

Brug af evnen: Du kan reparere RP på metalrustninger. Personen skal have det meste af rustningen af for at du kan reparere den. Herefter skal du ved hjælp af en hammer (evt. i latex) og en ambolt eller anden tung, lignende genstand slå på rustningen i 5 minutter, hvorefter alle RP er repareret. Det tager altid 5 minutter, uanset hvor mange RP rustningen har og hvor mange den har mistet.

Prisen for at få repareret en rustning er typisk omkring 2 skilling per RP.

Uden evnen: Du kan ikke reparere metalrustninger. Har du evnen Lædersmed kan du reparere rustninger lavet i læder og stof.

Krav til udstyr: En hammer og en ambolt eller noget andet tungt.

Krav til evner: Lædersmed.

Favoritevne for: Borger.

XP: 5.

Jernvilje (Forvirring) [JXP; LXP]

Beskrivelse: Du er skarp og kan bevare et kølig overblik, selv når situationen virker forvirrende.

Brug af evnen: Du er immun overfor forhekselser med effekten Forvirring. Evnen virker altid.

Uden evnen: Forhekselser med Forvirring virker som beskrevet under "Hvad alle skal vide om magi" på side 52.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Jæger, Lyssky.

XP: 6.

Jernvilje (Frygt) [JXP; LXP]

Beskrivelse: Du er frygtløs, og forhekselser der skal gøre folk bange virker ikke på dig.

Brug af evnen: Du er immun overfor forhekselser med effekten Frygt. Evnen virker altid.



Uden evnen: Forhekselser med Frygt virker som beskrevet under "Hvad alle skal vide om magi" på side 52.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Jæger, Lyssky.

XP: 6.

Jernvilje (Smerte) [JXP; LXP]

Beskrivelse: Alle former for magisk smerte er virkningsløs på dig.

Brug af evnen: Du er immun overfor forhekselser med effekten Smerte. Evnen virker altid.

Uden evnen: Forhekselser med Smerte virker som beskrevet under "Hvad alle skal vide om magi" på side 52.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Jæger, Lyssky.

XP: 6.

Jernvilje (Tortur) [JXP; LXP]

Beskrivelse: Den torturmetode der kan få dig til at tale ærligt er ikke opfundet endnu, og uanset hvor smertefuldt det bliver kan du udholde det og blive ved med at sige hvad der passer dig.

Brug af evnen: Du er immun overfor anvendelse af evnen Tortur som er beskrevet på side 55.

Uden evnen: Du kan tortureres til at sige sandheden, som beskrevet i reglerne på side 55.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Jæger, Lyssky.

XP: 6.

Legendarisk Læremester – Borger [BXP]

Beskrivelse: Dine evner som handelsmand og håndværker er kendt i hele riget, og du har en stor flok lærlinge du oplærer i at blive lige så dygtig som dig.

Brug af evnen: Du har yderligere 5 BXP-klistermærker hver spillegang. Du har således 10 XP ialt som du kan fordele til op til 10 personer, heriblandt må du selv modtage 1. For nærmere beskrivelse af reglerne for at fordele XP se færdigheden Læremester – Borger på side 75.

Uden evnen: Hvis du har Læremester – Borger har du 5 BXP at fordele, ellers slet ingen.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læremester – Borger.

Favoritevne for: Borger.

XP: 7.

Legendarisk Læremester – Jæger [JXP]

Beskrivelse: Jægere over hele kejserriget kender dine fabelagtige evner med bue og pil og ved hvordan du kan overleve under selv de barskeste omstændigheder og flokkes til dig for at lære naturens hemmeligheder.

Brug af evnen: Du har yderligere 5 JXP-klistermærker hver spillegang. Du har således 10 XP ialt, som du kan fordele til op til 10 personer, heriblandt må du selv modtage 1. For nærmere beskrivelse af reglerne for at fordele XP se færdigheden Læremester – Borger på side 75.

Uden evnen: Hvis du har Læremester – Jæger har du 5 JXP at fordele, ellers slet ingen.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læremester – Jæger.

Favoritevne for: Jæger.

XP: 7.

Legendarisk Læremester – Kriger [KXP]

Beskrivelse: Blandt soldater og hærførere viden om er du kendt for dine evner med et sværd. Du betragtes af mange som en mester indenfor krigens kunst og mange håbefulde, unge soldater kommer til dig for at lære mere.

Brug af evnen: Du har yderligere 5 KXP-klistermærker hver spillegang. Du har således 10 XP ialt, som du kan fordele til op til 10 personer, heriblandt må du selv modtage 1. For nærmere beskrivelse af reglerne for at fordele XP se færdigheden Læremester – Borger på side 75.

Uden evnen: Hvis du har Læremester – Kriger har du 5 KXP at fordele, ellers slet ingen.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læremester – Kriger.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 7.

Legendarisk Læremester – Lyssky [LXP]

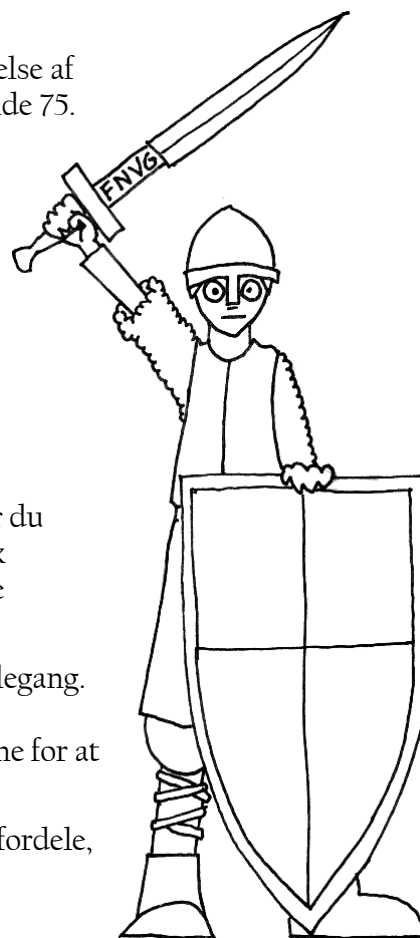
Beskrivelse: Selvom ingen vil indrømme at de ved hvem du er, er du alligevel i underverdenen kendt som en dygtig og snild person. Folk betragter dig som Ranalds yndling og flokkes til dig for at lære dine hemmeligheder.

Brug af evnen: Du har yderligere 5 LXP-klistermærker hver spillegang. Du har således 10 XP ialt, som du kan fordele til op til 10 personer, heriblandt må du selv modtage 1. For nærmere beskrivelse af reglerne for at fordele XP se færdigheden Læremester – Borger på side 75.

Uden evnen: Hvis du har Læremester – Lyssky har du 5 LXP at fordele, ellers slet ingen.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læremester – Lyssky.



Favoritevne for: Lyssky.

XP: 7.

Legendarisk Læremester – Præst [PXP]

Beskrivelse: Du forstår Gudernes ord og præster af alle religioner lytter til dine råd og din viden, og kommer til dig for at forstå Gudernes veje bedre.

Brug af evnen: Du har yderligere 5 PXP-klistermærker hver spillegang. Du har således 10 XP ialt, som du kan fordele til op til 10 personer, heriblandt må du selv modtage 1. For nærmere beskrivelse af reglerne for at fordele XP se færdigheden Læremester – Borger på side 75.

Uden evnen: Hvis du har Læremester – Præst har du 5 PXP at fordele, ellers slet ingen.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læremester – Præst.

Favoritevne for: Akademiker.

XP: 7.

Legendarisk Læremester – Troldmand [TXP]

Beskrivelse: Magiens uforståelige verden er for dig klar som vand, og du ser de magiske vinde blæse tydeligt. Din viden om magien er enorm og troldmænd fra alle kollegier strømmer til dig for at lære af din enorme viden.

Brug af evnen: Du har yderligere 5 TXP-klistermærker hver spillegang. Du har således 10 XP ialt, som du kan fordele til op til 10 personer, heriblandt må du selv modtage 1. For nærmere beskrivelse af reglerne for at fordele XP se færdigheden Læremester – Borger på side 75.

Uden evnen: Hvis du har Læremester – Troldmand har du 5 TXP at fordele, ellers slet ingen.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læremester – Troldmand.

Favoritevne for: Akademiker.

XP: 7.

Lensherre [KXP, JXP, LXP, BXP, TXP, PXP]

Beskrivelse: Du forstår at styre land og indkræve skatter fra dem der arbejder på det. Du er måske af nobel byrd eller du har lært det gennem hårdt arbejde.

Brug af evnen: Som Lensherre kan du deltage i Lenskrigene. For nærmere beskrivelse af hvordan det fungerer se afsnittet "Lenskrigene" på side 57.

Uden evnen: Du kan ikke eje jord og deltage i Lenskrigene.

Krav til udstyr: For at kunne besidde jord skal du have faner – en for hvert len du besidder. Disse skal være mindst 1½ meter høje og der skal være et flag på i dine farver.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Ingen.

XP: 4.

Lædersmed [BXP]

Beskrivelse: Du har lært at reparere rustninger lavet i læder og stof.

Brug af evnen: Du kan reparere RP på læderrustning og stofrustning (deriblandt slagkofter). Personen skal have det meste af rustningen af for at du kan reparere den. Herefter skal du ved hjælp af en synål og tråd se ud som om du reparerer rustningen i 5 minutter, hvorefter alle RP er repareret. Det tager altid 5 minutter, uanset hvor mange RP rustningen har og hvor mange den har mistet. Prisen for at få repareret en rustning er typisk omkring 2 skilling per RP.

Uden evnen: Du kan ikke reparere rustninger.

Krav til udstyr: Tråd og nål.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Borger.

XP: 5.

Lægekunst [BXP]

Beskrivelse: Du har lært at udføre kirurgi, åreladning og andre avancerede behandlinger på sårede personer, der kan gøre dem raske igen.

Brug af evnen: Patienten skal være på 1 HP eller mere for at du kan bruge Lægekunst. Du skal påbegynde behandlingen af patienten ved at skære i ham, årelade ham eller lign. afhængig af hvilke metoder du bruger. Dette tager 10 minutter hvor I skal være i gang hele tiden – du må ikke afbryde eller holde pause, og det kan ikke gøres hurtigere end 10 minutter. Når du er færdig er patienten på sit maksimale antal HP, uanset hvor mange det er.

Uden evnen: Med Herbalisme kan du også hjælpe en såret person, se side 70. Hvis patienten er på 0 HP skal du bruge førstehjælp først, se side 70.

Krav til udstyr: Lægeudstyr; skalpel, knive, sakse og lign afhængig af behandlingsmetode.

Krav til evner: Herbalisme, Læse & Skrive.

Favoritevne for: Borger.

XP: 6.

Læremester – Borger [BXP]

Beskrivelse: Dine evner som handelsmand og håndværker er så fremskredne, at du kan oplære andre.

Brug af evnen: I starten af spillet må du gå op til GM-bunkeren og få udleveret 5 BXP, som repræsenteres af klistermærker. I løbet af spillet må du uddele disse 5 BXP til 5 forskellige personer, som du oplærer.

Hvor lang tid du bruger på at rollespille selve oplæringen, må du selv om, og du kan også vælge f.eks. at give dine lærlinge nogle opgaver i stedet. Du må også gerne give dig selv 1 BXP, og så kan du kun oplære 4 personer. *Husk at ingen kan få mere end 1 XP hver spillegang, uanset type.* Så du kan f.eks. ikke få både 1 BXP og 1 KXP samme spillegang

Når spillegangen er slut, skal du aflevere eventuelle overskydende BXP klistermærker til GM'erne.



Du må ikke gemme dem, og du må ikke give dem til spillere, der ikke kom til spillegangen. Bliver der opdaget nogen form for snyd med XP, vil alle involverede blive straffet *hårdt*.

Uden evnen: Du er ikke i stand til at oplære nogen, og du skal også selv finde en læremester, hvis du vil blive dygtigere.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læse & Skrive. Du må desuden ikke have hverken Læremester – Jæger, Læremester – Kriger, Læremester – Lyssky, Læremester – Præst eller Læremester – Troldmand. Du kan altså kun besidde en Læremesterfærdighed og den tilhørende Legendarisk Læremester færdighed.

Favoritevne for: Borger.

XP: 6.

Læremester – Jæger [JXP]

Beskrivelse: Du har lært meget omkring at færdes i naturen og er nu klar til at oplære andre i naturens hemmeligheder.

Brug af evnen: Se beskrivelsen for Læremester – Borger på side 75. I stedet for BXP får du JXP, men reglerne er ellers de samme.

Uden evnen: Du er ikke i stand til at oplære nogen, og du skal også selv finde en læremester, hvis du vil blive dygtigere.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Specialistvåben: Bue. Du må desuden ikke have hverken Læremester – Borger, Læremester – Kriger, Læremester – Lyssky, Læremester – Præst eller Læremester – Troldmand. Du kan altså kun besidde en Læremesterfærdighed og den tilhørende Legendarisk Læremester færdighed.

Favoritevne for: Jæger.

XP: 6.

Læremester – Kriger [KXP]

Beskrivelse: Du har overlevet nogle kampe og har efterhånden lært at begå dig sådan, at du kan lære fra dig.

Brug af evnen: Se beskrivelsen for Læremester – Borger på side 75. I stedet for BXP får du KXP, men reglerne er ellers de samme.

Uden evnen: Du er ikke i stand til at oplære nogen, og du skal også selv finde en læremester, hvis du vil blive dygtigere.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: 3 HP. Du må desuden ikke have hverken Læremester – Borger, Læremester – Jæger, Læremester – Lyssky, Læremester – Præst eller Læremester – Troldmand. Du kan altså kun besidde en Læremesterfærdighed og den tilhørende Legendarisk Læremester færdighed.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 6.

Læremester – Lyssky [LXP]

Beskrivelse: Du er blevet så dygtig til at undgå lovens lange arm, at du tør give andre råd og viden om hvordan det skal gøres.

Brug af evnen: Se beskrivelsen for Læremester – Borger på side 75. I stedet for BXP får du LXP, men reglerne er ellers de samme.

Uden evnen: Du er ikke i stand til at oplære nogen, og du skal også selv finde en læremester, hvis du vil blive dygtigere.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Bonk. Du må desuden ikke have hverken Læremester – Borger, Læremester – Jæger, Læremester – Kriger, Læremester – Præst eller Læremester – Troldmand. Du kan altså kun besidde en Læremesterfærdighed og den tilhørende Legendarisk Læremester færdighed.

Favoritevne for: Lyssky.

XP: 6.

Læremester – Præst [PXP]

Beskrivelse: Din viden om Guderne er nu blevet så stor, at du kan tage akolytter ind og fortælle dem, hvordan de skal følge Gudernes ord.

Brug af evnen: Se beskrivelsen for Læremester – Borger på side 75. I stedet for BXP får du PXP, men reglerne er ellers de samme.

Uden evnen: Du er ikke i stand til at oplære nogen, og du skal også selv finde en læremester, hvis du vil blive dygtigere.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Præst niveau 1 [vilkårlig gud]. Du må desuden ikke have hverken Læremester – Borger, Læremester – Jæger, Læremester – Kriger, Læremester – Lyssky eller Læremester – Troldmand. Du kan altså kun besidde en Læremesterfærdighed og den tilhørende Legendarisk Læremester færdighed.

Favoritevne for: Akademiker.

XP: 6.

Læremester – Troldmand [TXP]

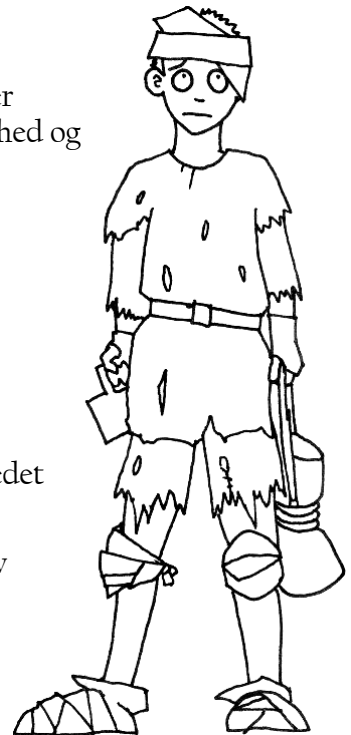
Beskrivelse: Du har lært så meget om de magiske vinde, at du kan stå på egne ben og sågar tage dig et par lærlinge.

Brug af evnen: Se beskrivelsen for Læremester – Borger på side 75. I stedet for BXP får du TXP, men reglerne er ellers de samme.

Uden evnen: Du er ikke i stand til at oplære nogen, og du skal også selv finde en læremester, hvis du vil blive dygtigere.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Troldmand niveau 1 [vilkårligt kollegie]. Du må desuden ikke have hverken Læremester – Borger, Læremester – Jæger, Læremester – Kriger, Læremester – Lyssky eller



Læremester – Præst. Du kan altså kun besidde en Læremesterfærdighed og den tilhørende Legendarisk Læremester færdighed.

Favoritevne for: Akademiker.

XP: 6.

Læse/Skrive [BXP, TXP, PXP]

Beskrivelse: Du har lært at læse og skrive og udføre avanceret matematik.

Brug af evnen: Du kan læse og skrive og klare store regnestykker. Evnen er passiv.

Uden evnen: Du kan ikke læse eller kun meget langsomt og med en masse fejl. Du kan kun skrive dit eget navn og intet andet. Alt matematik udover små plus og minusstykker kan du ikke klare.

Krav til udstyr: Ingen. Hvis du vil skrive noget er det dog en god ide at have papir og skriver. Se reglerne for papir på side 55.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Ingen, både Borger og Akademiker har den dog som startevne.

XP: 3.

Modstandskraft (Forbandelser) [KXP, JXP, LXP, BXP, TXP, PXP]

Beskrivelse: Du er så stærk, at du er i stand til at stå imod den magiske kraft der ligger i en forbandelse, og den kan således ikke påvirke dig. Hvis en troldmand kaster en forbandelse på dig kan du ignorere den fuldstændig, og du *skal* fjerne det sorte armbind.

Brug af evnen: Passiv. Du kan ikke engang vælge at lade dig påvirke af en forbandelse, du vil altid være immun, selv hvis det ikke er det du ønsker. Forbandelser markeres altid med et sort armbind, og kan kendes på dette.

Uden evnen: Forbandelser påvirker dig som normalt, se side 53 for nærmere oplysninger om forbandelser.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Ingen.

XP: 6.

Modstandskraft (Gift) [JXP, LXP]

Beskrivelse: Alle former for gift påvirker dig ikke.

Brug af evnen: Passiv. Du kan ikke vælge at lade dig påvirke af giften, du vil altid være immun, selv hvis det ikke er det, du ønsker.

Uden evnen: Alle gifte påvirker dig normalt.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Jæger, Lyssky.

XP: 6.

Modstandskraft (Sygdom) [JXP, LXP]

Beskrivelse: Alle sygdomme påvirker dig ikke.

Brug af evnen: Passiv. Du kan ikke vælge at lade dig påvirke af en sygdom, du vil altid være immun, selv hvis det ikke er det, du ønsker.

Uden evnen: Alle sygdomme påvirker dig normalt.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Jæger, Lyssky.

XP: 6.

Nævekamp 2 [KXP, JXP, LXP, BXP, PXP]

Beskrivelse: Du er lidt bedre til at kæmpe ubevæbnet end en utrænnet person, og har 2 i nævekamp.

Brug af evnen: Passiv. Se reglerne for nævekamp i afsnittet "Nævekamp" på side 48.

Uden evnen: Du har 1 i Nævekamp.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Kriger, Jæger, Lyssky, Borger.

XP: 4.

Nævekamp 3 [KXP, JXP, LXP, BXP, PXP]

Beskrivelse: Du har trænet dine evner til at slås ubevæbnet og kan holde 2 utrænede personer hen. Du har 3 i nævekamp.

Brug af evnen: Passiv. Se reglerne for nævekamp i afsnittet "Nævekamp" på side 48.

Uden evnen: Du har 2 i nævekamp eller mindre afhængig af dine evner.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Nævekamp 2.

Favoritevne for: Kriger, Jæger, Lyssky, Borger.

XP: 4.

Nævekamp 4 [KXP, JXP, LXP, BXP, PXP]

Beskrivelse: Du har efterhånden opnået så god forståelse for at slås, at du kan overkomme 2 utrænede modstandere uden større problemer. Du har 4 i nævekamp.

Brug af evnen: Passiv. Se reglerne for nævekamp i afsnittet "Nævekamp" på side 48.

Uden evnen: Du har 3 i nævekamp eller mindre afhængig af dine evner.

Krav til udstyr: Ingen.



Krav til evner: Nævekamp 3.

Favoritevne for: Kriger, Jæger, Lyssky, Borger.

XP: 4.

Nævekamp 5 [KXP, JXP, LXP, BXP, PXP]

Beskrivelse: Din viden om hvordan du forsvaret dig og angriber når du er ubevæbnet er så stor, at du kan holde en lille flok personer hen. Du har 5 i nævekamp.

Brug af evnen: Passiv. Se reglerne for nævekamp i afsnittet "Nævekamp" på side 48.

Uden evnen: Du har 4 i nævekamp eller mindre afhængig af dine evner.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Nævekamp 4.

Favoritevne for: Kriger, Jæger, Lyssky, Borger.

XP: 4.

Nævekamp 6 [KXP]

Beskrivelse: Du har efterhånden opnået en ekspertise indenfor at kæmpe ubevæbnet og selv den mest hærdede veteran skal have et par venner med for at være sikker på at kunne lægge dig ned uden våben. Du har 6 i nævekamp.

Brug af evnen: Passiv. Se reglerne for nævekamp i afsnittet "Nævekamp" på side 48.

Uden evnen: Du har 5 i nævekamp eller mindre afhængig af dine evner.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Nævekamp 5.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 4.

Nævekamp 7 [KXP]

Beskrivelse: Få er de folk, som tør angribe dig uden et våben i hånden, og de færreste af dine fjender har et fuldt sæt tænder. Du har 7 i nævekamp.

Brug af evnen: Passiv. Se reglerne for nævekamp i afsnittet "Nævekamp" på side 48.

Uden evnen: Du har 6 i nævekamp eller mindre afhængig af dine evner.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Nævekamp 6.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 4.

Nævekamp 8 [KXP]

Beskrivelse: Der går rygter om hvordan du har nedlagt en trold med de bare næver i en brandert. Rygterne er forkerte – du havde tømmermænd den dag. Du har 8 i nævekamp.

Brug af evnen: Passiv. Se reglerne for nævekamp i afsnittet "Nævekamp" på side 48.

Uden evnen: Du har 7 i nævekamp eller mindre afhængig af dine evner.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Nævekamp 7.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 4.

Nævekamp 9 [KXP]

Beskrivelse: Byvagten har en gang bedt dig om at se din våbentilladelse for de næver du går rundt med. Derefter holdt de op med at spørge. Du har 9 i nævekamp.

Brug af evnen: Passiv. Se reglerne for nævekamp i afsnittet "Nævekamp" på side 48.

Uden evnen: Du har 8 i nævekamp eller mindre afhængig af dine evner.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Nævekamp 8.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 4.

Nævekamp 10 [KXP]

Beskrivelse: Hvis du skal blive dygtigere, skal rejsen gå til Cathay. Du har 10 i nævekamp.

Brug af evnen: Passiv. Se reglerne for nævekamp i afsnittet "Nævekamp" på side 48.

Uden evnen: Du har 9 i nævekamp eller mindre afhængig af dine evner.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Nævekamp 9.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 4.

Præst Niveau 1 [Gud] [PXP]

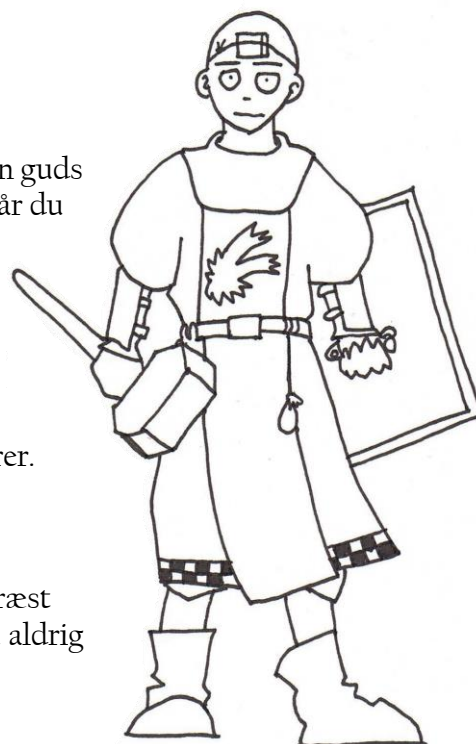
Beskrivelse: Du er i stand til at lære hvordan du påkalder din guds kraft og udøver mirakler i form af magi. Du skal vælge en gud når du tager denne evne, og du kan vælge iblandt Morr, Myrmidia, Ranald, Shallya, Sigmar, Taal / Rhya, Ulric og Verena.

Brug af evnen: Evnen i sig selv kan intet, men danner grundlag for at lære en eller flere Præsteformularer. For flere oplysninger se Magibogen.

Uden evnen: Du kan ikke komme til at lære Præsteformularer.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læse & Skrive. Du kan kun under alle omstændigheder maksimalt have én af følgende færdigheder: Præst niveau 1 og Trolldmand niveau 1. Har du taget en af dem, kan du aldrig komme til at tage den anden.



Favoritevne for: Akademiker.

XP: 4.

S.V. Bue [KXP, JXP, LXP]

Beskrivelse: Du er i stand til at anvende en bue i kamp.

Brug af evnen: Passiv.

Uden evnen: Du kan ikke skyde med nogen form for bue.

Krav til udstyr: Uden en bue med pile er det lidt svært at skyde med en, men det er ikke et krav for at have evnen. For krav til bue og pile se afsnittet "Våben" på side 44.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Ingen. Det er startevnen for Jæger.

XP: 3.

S.V. Kastekniv [KXP, LXP]

Beskrivelse: Du er i stand til at anvende en kastekniv. Selvom våbnet ikke er meget bevendt i kamp mod soldater, er det nyttigt til mord af ubeskyttede folk.

Brug af evnen: Passiv.

Uden evnen: Du kan ikke anvende en kastekniv.

Krav til udstyr: Uden kasteknive er det lidt svært at kaste med dem, men det er ikke et krav for at have evnen. For krav til kasteknive se afsnittet "Våben" på side 44.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Lyssky.

XP: 5.

S.V. Krudtvåben [KXP, BXP]

Beskrivelse: Du er i stand til at anvende et krudtvåben i kamp. Du kan både lade og skyde med våbnet.

Brug af evnen: For nærmere beskrivelse af krudtvåben se afsnittet "Krudtvåben" på side 42 og afsnittet "Våben" på side 44.

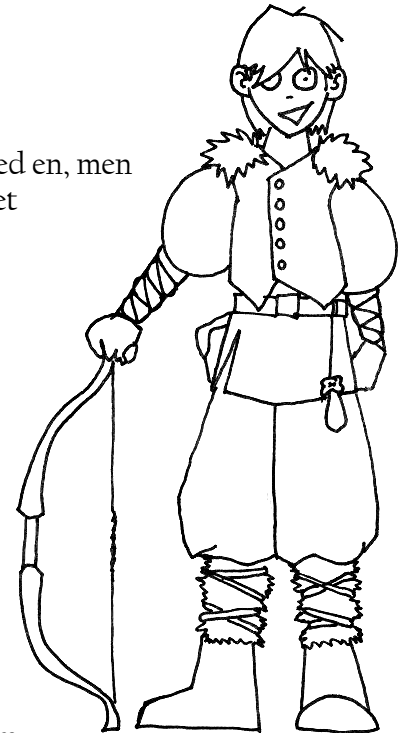
Uden evnen: Du må hverken medbringe, skyde eller lade et krudtvåben. Kort sagt du må intet gøre med dem andet end kigge.

Krav til udstyr: Krudtvåben, ladestok, krudthorn og ammunition. For nærmere beskrivelse se afsnittet "Krudtvåben" på side 42.

Krav til evner: Ingen. Men du skal betale en pris i sølvskilling når du anskaffer dig evnen udover prisen i XP. Denne pris er 1000 skilling og repræsenterer at våbnene er dyrere at anskaffe sig og at ammunitionen også er dyr. Hvis du ikke kan betale pengene kan du ikke få evnen.

Favoritevne for: Ingen.

XP: 7.



S.V. Kædevåben [KXP]

Beskrivelse: Du har lært den svære kunst at anvende kædevåben i kamp. Du må således anvende våben med kæder på op til 15 cm i længde.

Brug af evnen: Passiv.

Uden evnen: Du må ikke anvende nogen form for våben med kæder eller andre bevægelige dele i.

Krav til udstyr: Uden et kædevåben er det lidt svært at anvende det, men det er ikke et krav for at have evnen. For krav til kædevåben se afsnittet "Våben" på side 44.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 6.

S.V. Tårnskjold [KXP]

Beskrivelse: Du er blevet trænet i at kæmpe med meget store skjold og i stand til at anvende dem effektivt. Du må således bruge skjolde der er højere end halvdelen af din egen højde og/eller bredere end tredjedel af din egen højde.

Brug af evnen: Passiv.

Uden evnen: Du må ikke anvende et skjold der er højere end halvdelen af din egen højde og bredere end en tredjedel af din egen højde. Dette vil blive kontrolleret til våbenkontrol, og skjolde der er for store vil blive kasseret.

Krav til udstyr: Uden et tårnskjold er det lidt svært at anvende det, men det er ikke et krav for at have evnen. Der er samme krav til sikkerhed for tårnskjolde som for almindelige skjolde, de må bare være større.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Kriger.

XP: 6.

Snigmord [JXP, LXP]

Beskrivelse: Du er i stand til at begå snigmord som beskrevet i afsnittet "Snigmord" på side 48.

Brug af evnen: Dette er beskrevet i afsnittet "Snigmord" på side 48.

Uden evnen: Du kan ikke begå snigmord.

Krav til udstyr: En kniv til at begå snigmordet med.

Krav til evner: Bonk.

Favoritevne for: Lyssky.

XP: 14.

Tortur [LXP]

Beskrivelse: Du har lært at torturere folk. Dette er nærmere beskrevet i afsnittet "Tortur" på side 55.

Brug af evnen: Dette er beskrevet i afsnittet "Tortur" på side 55.

Uden evnen: Du kan ikke torturere folk. Du kan godt forsøge at rollespille det, men de er ikke tvunget til at fortælle dig noget.

Krav til udstyr: Torturinstrumenter. Som minimum en kniv, men andre og mere opfindsomme instrumenter er også fedt. Disse skal naturligvis være udformet så de ikke er farlige i virkeligheden, f.eks. lavet i gaffa eller latex.

Krav til evner: Ingen.

Favoritevne for: Lyssky.

XP: 6.

Troldmand Niveau 1 [Kollegie] [TXP]

Beskrivelse: Du har lært det mest basale indenfor magi er og nu i stand til at manipulere en af magiens vinde. Du skal vælge et af de otte kollegier når du tager denne evne og det valg kan aldrig gøres om: Guld, Lys, Ild, Liv, Dyrisk, Død, Skygge eller Himmel. For nærmere beskrivelse af disse se Magibogen. Evnen i sig selv gør dig ikke i stand til at gøre noget, men åbner op for at du kan lære troldmandsformularer.

Brug af evnen: Passiv.

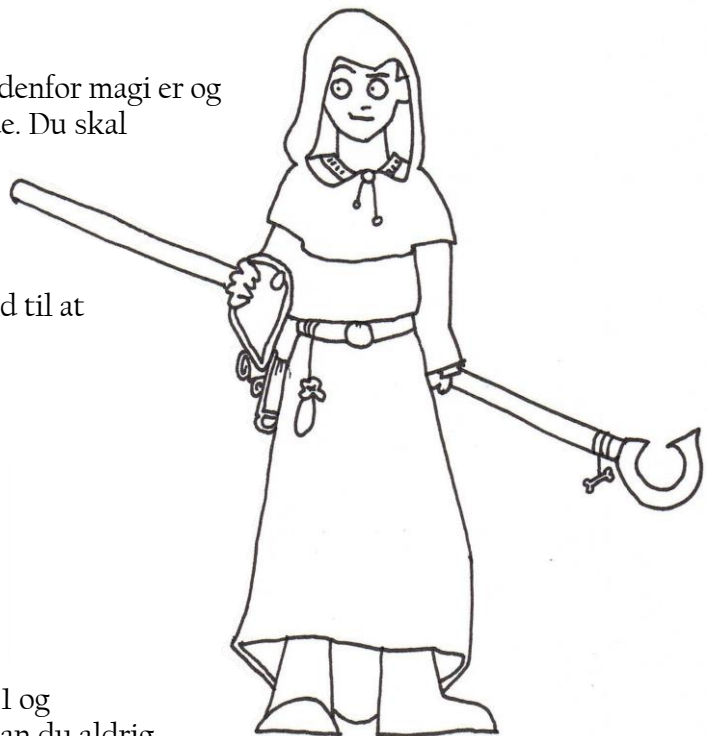
Uden evnen: Du kan ikke lære troldmandsformularer.

Krav til udstyr: Ingen.

Krav til evner: Læse & Skrive. Du kan kun under alle omstændigheder maksimalt have én af følgende færdigheder: Præst niveau 1 og Troldmand niveau 1. Har du taget en af dem, kan du aldrig komme til at tage den anden. Du må ikke være hverken Halvlang eller Dværg, ingen af disse racer kan nogensinde blive troldmand.

Favoritevne for: Akademiker.

XP: 4.



Evner på listeform

Herunder står tre slags lister. Den første liste viser prisen på alle evner. Den anden liste viser hvilke evner der kan købes for de enkelte slags XP, og den tredje liste viser hvilke evner der er favoritevner for de enkle karrierer.

Priser på evner

Herunder er en oversigt over prisen for samtlige evner. De billigste evner er som oftest de, som ingen karrierer har som favoritevne, og det er således ikke muligt at opnå 2 XP i rabat på disse.

Evne	Pris i XP
3 HP	5
4 HP	6
5 HP	7
6 HP	8
Alkymi niveau 1	6
Bonk	3
Bygmester	5
Førstehjælp	4
Herbalisme	5
Identifikation	6
Jernsmed	5
Jernvilje (Alle)	6
Legendarisk Læremester – (Alle)	7
Lensherre	4
Lædersmed	5
Lægekunst	6
Læremester – (Alle)	6
Læse/Skrive	3
Modstandskraft (Alle)	6
Nævekamp (2-10)	4
Præst niveau 1 – [Gud]	4
S.V. Bue	3
S.V. Kastekniv	5
S.V. Krudtvåben	7
S.V. Kædevåben	6
S.V. Tårnskjold	6
Snigmord	14
Tortur	6
Troldmand niveau 1 [Kollegie]	4

Evner fordelt på XP typer

Disse lister viser hvilke evner der kan købes de forskellige typer af XP. Bemærk at en lang række færdigheder kan købes med mere end en slags XP.

KrigerXP: Førstehjælp, 3 HP, 4 HP, 5 HP, 6 HP, Lensherre, Legendarisk Læremester – Kriger, Læremester – Kriger, Modstandskraft (Forbandelser), S.V. Bue, S.V. Krudtvåben, S.V. Tårnskjold, S.V. Kædevåben, S.V. Kasteknive, Nævekamp 2-10.

JægerXP: Bonk, Førstehjælp, Herbalisme, 3 HP, 4 HP, Jernvilje (Forvirring), Jernvilje (Frygt), Jernvilje (Smerte), Jernvilje (Tortur), Lensherre, Legendarisk Læremester – Jæger, Læremester – Jæger, Modstandskraft (Forbandelser), Modstandskraft (Gift), Modstandskraft (Sygdom), S. V. Bue, Snigmord, Nævekamp 2-5.

LysskyXP: Bonk, 3 HP, 4 HP, Jernvilje (Forvirring), Jernvilje (Frygt), Jernvilje (Smerte), Jernvilje (Tortur), Lensherre, Legendarisk Læremester – Lyssky, Læremester – Lyssky, Modstandskraft (Forbandelser), Modstandskraft (Gift), Modstandskraft (Sygdom), S. V. Bue, S.V. Kastekniv, Snigmord, Tortur, Nævekamp 2-5.

BorgerXP: Alkymi niveau 1, Bygmester, Førstehjælp, Herbalisme, Lægekunst, Jernsmed, Lensherre, Lædersmed, Legendarisk Læremester – Borger, Læremester – Borger, Læse & Skrive, Modstandskraft (Forbandelser), S.V. Krudtvåben, Nævekamp 2-5.

TroldmandsXP: Identifikation, Lensherre, Legendarisk Læremester – Troldmand, Læremester – Troldmand, Læse & Skrive, Modstandskraft (Forbandelser), Troldmand niveau 1 [kollegie]. Derudover kommer troldmandsformularer som er beskrevet i Magibogen.

PræsteXP: 3 HP, 4 HP, Førstehjælp, Identifikation, Lensherre, Legendarisk Læremester – Præst, Læremester – Præst, Læse & Skrive, Modstandskraft (Forbandelser), Præst niveau 1 [Gud], Nævekamp 2-5. Derudover kommer præsteformularer som er beskrevet i Magibogen.

Favoritevner for de enkelte karrierer

Krigeren har følgende favoritevner: 3 HP, 4 HP, 5 HP, 6 HP, Legendarisk Læremester – Kriger, Læremester – Kriger, S.V. Tårnskjold, S.V. Kædevåben, Nævekamp 2-10.

Jægeren har følgende favoritevner: Førstehjælp, Herbalisme, 3 HP, Jernvilje (Forvirring), Jernvilje (Frygt), Jernvilje (Smerte), Jernvilje (Tortur), Legendarisk Læremester – Jæger, Læremester – Jæger, Modstandskraft (Gift), Modstandskraft (Sygdom), Nævekamp 2-5.

Den Lyssky har følgende favoritevner: 3 HP, Jernvilje (Forvirring), Jernvilje (Frygt), Jernvilje (Smerte), Jernvilje (Tortur), Legendarisk Læremester – Lyssky, Læremester – Lyssky, Modstandskraft (Gift), Modstandskraft (Sygdom), S.V. Kastekniv, Snigmord, Tortur, Nævekamp 2-5.

Borgeren har følgende favoritevner: Alkymi niveau 1, Bygmester, Førstehjælp, Herbalisme, Lægekunst, Jernsmed, Lædersmed, Legendarisk Læremester – Borger, Læremester – Borger, Nævekamp 2-5.

Akademikeren har følgende favoritevner: Identifikation, Legendarisk Læremester – Troldmand, Legendarisk Læremester – Præst, Læremester – Troldmand, Læremester – Præst, Præst niveau 1 [Gud], Troldmand niveau 1 [Kollegie]. Dertil kommer alle formularer og drikke som er nærmere beskrevet i Magibogen.

Kort opsummering

Her er de vigtigste regler opsummeret. Det er *ikke* nok at læse dette kapitel, du er nødt til at læse kapitlet "Hvad alle skal vide" før du kan spille til Sidste Søndag.

Kamp og helbredelse

Hver gang du bliver ramt i arme og ben, tager du 1 i skade. Bliver du ramt i kroppen (inkl. ryg og skuldre) tager du 3 i skade. Først mister du eventuelle MRP, så mister du RP og til sidst HP. Når du havner på 0 HP falder du besvimmelst om og vågner først når alle fjender er væk, men du er stadig på 0 HP. *Så længe du er på 0 HP kan du hverken kæmpe, løbe eller kaste magi.*

MRP kan ikke repareres, men der kan blive kastet en ny formular på dig. RP kan repareres af en smed og HP kan helbredes naturligt eller med færdighederne Førstehjælp, Herbalisme og Lægekunst.

Hvis du er på 0 HP kan du kun hjælpes af færdigheden Førstehjælp (se side 70). *Det tager mindst 5 minutter* og kan bringe dig op på 1 HP. Derefter genvinder du naturligt 1 HP i timen eller 1 HP for hver ti minutter, hvis du bliver behandlet med Herbalisme som også *tager mindst 5 minutter* (se side 70). Derudover kan du helbredes ved brug af Lægekunst, det *tager mindst 10 minutter* og giver dig alle HP tilbage (se side 75).

Hvis der bliver peget på dig med et krudtvåben, trykket af og krudtet eksploderer er du blevet ramt. *Du tager 3 HP i skade (ignorerer RP og MRP) og skal falde om.* Herefter må du rejse dig igen, hvis du har 1 HP eller mere tilbage.

Kastevåben virker ikke på dig hvis du har et eller flere RP eller MRP.

Følgende våben kræver specielle færdigheder: Bue & pil, Kastevåben, Kædevåben, Store skjolde, Krudtvåben. For nærmere beskrivelse se afsnittet "Hvilke våben kan jeg bruge?" på side 43.

Nævekamp udkæmpes uden brug af våben. Alle har et tal for nævekamp fra 1-10. For hver hjælper du har i nævekampen får jeres side +2, hvis der er en Bonkkølle får I også +2. Herefter sammenlignes værdier; højst værdi vinder og slår den anden bevidstløs som ved Bonk. Se mere om nævekamp på side 48.

Hvis du har færdigheden Snigmord kan du begå snigmord. Se mere på side 48. Hvis du har færdigheden Bonk kan du slå folk ned, se mere på side 49.

Magi

Der findes ni slags formularer; Ildkugler, Vindstød, Forhekselser, Besværgelser, Forbandelser, Øjeblikkelige formularer, Lenritualer og Forkæmper Besværgelser og Specielle formularer.

Forhekselser kastes ved at lægge hånd på målet sige "Forhekset" og derefter et effektord. Der findes kun et begrænset antal effektord:

- *Smerte*: Du tager 1 HP i skade. Så længe magibrugeren holder hånden på dig, vrider du dig i smerte. Når han slipper, er du påvirket i 30 sekunder efter.
- *Forvirring*: Du er forvirret i 30 sekunder og kan ikke angribe magibrugeren.
- *Destruktion*: Du mister øjeblikkeligt alle RP (men ikke MRP).
- *Frygt*: Du er skrækslagen for magibrugeren i 30 sekunder.

Ildkugler repræsenteres med røde risposer. De giver skade som almindelige våben, men rammer de på skjoldet, giver de stadig 1 i skade.

Vindstød virker indenfor 10 meter. Magibrugeren peger på dig, får øjenkontakt og laver en fejende bevægelse med armen. Du vælter som ramt af et voldsomt vindstød, og må straks rejse dig igen. Vindstød giver ikke skade.

Besværgelser kastes på folk. For at der kan kastes en besværgelse på dig skal du inden enten sige "Jeg lader dig fortrylle mig" (eller noget lignende) eller være bevidstløs (0 HP eller bonket). Herefter kaster magibrugeren besværgelsen på dig, og giver dig et armbind som du skal bære tydeligt der viser hvilken type besværgelse du har fået. Blå = styrkende, Rød = beskyttende, Gul = generel og Sort = Forbandelse. Du kan kun være påvirket af en besværgelse af hver type og hvis du får kastet en ny på dig ophæves den gamle automatisk.

Øjeblikkelige formularer kan kastes på dig uden at du indvilger i det. Øjeblikkelige formularer bliver dog ikke på dig, og magien er væk lige så snart formularen er kastet. Dette er f.eks. helbredende formularer.

Specielle formularer bruges sjældent i kamp og der er som regel tid til at forklare dem når de kastes.

Mere detaljerede beskrivelser omkring magi findes på side 51 og desuden i Magibogen.

Alkymi

Med Alkymi kan man lave drikke. En drik er en væske i en beholder med en seddel udenpå, som er foldet således, at du ikke kan læse hvad, der står på den. Sedlen, som beskriver effekten af drikken, må først læses når du har drukket drikken. Du skal agere som beskrevet på sedlen.

Andre vigtige regler

Tyveri

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 der stjæles skal leveres tilbage efter spilstop.

Mure

Alle rigtige mure, tæller som mure i spillet, f.eks. krobygningen. Alle sider på et pavilionselt er også mure. Intet andet tæller som mure. Det kræver en karakter med evnen "Bygmester" at opføre et pavilionselt. Du skal selv medbringe et telt, og selv sætte det op og pille det ned.

Tortur

For at du kan blive udsat for tortur skal torturmesteren have dig i sin varetægt og du skal ikke være i stand til at slippe væk. Torturen symboliseres f.eks. ved at skære i dig med en latexkniv eller ved at tæske dig med en blød skumkølle. 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. Du må gerne svare ærligt fra start, hvis du vil forsøge at undgå torturen.

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.

Undersøge folk

Der er to måder at undersøge folk på, som er bevidstløse. Den der bliver undersøgt bestemmer hvilken, ud fra hans reaktion på undersøgelsen. Du kan enten frivilligt overdrage samtlige genstande i din besiddelse, og så skal du give alt fra dig, som må stjæles. Alternativt kan du lade din modpart gennemsøge dig – alle steder, også i dine sko, lommer og bag din rustning. Så hvis du ikke har lyst til det, må du hellere overbringe de genstande som du har.

Ordforklaring

I dette afsnit forklarer vi nogle få af de udtryk og forkortelser vi bruger.

Evner: Alle spillere starter med en evne, og opnår flere ved brug af XP. XP veksles til evner ved GM-bunkeren.

Færdigheder: Er et andet ord for evner.

GM: GM'erne er dem der bestemmer til Sidste Søndag. Det er vigtigt at du har læst afsnittet om GM'erne som kan findes på side 37.

GM-bunker: GM-bunkeren er der hvor der foregår tjek-in. Der er altid mindst en GM i GM-bunkeren som kan hjælpe og svare på spørgsmål. Desuden er der en lang række spiltekniske ting du kan gøre ved GM-bunkeren; veksle dine XP til evner, bruge nogle af dine evner og meget mere.

HP: Er en forkortelse for Hit Points. Det repræsenterer hvor meget din krop kan holde til inden du besvimer. Almindelige mennesker har 2 HP, seje soldater kan have op til 6 HP, mens monstre som trolde kan have op til 20 HP eller flere. Hver gang du bliver ramt i arme eller ben mister du 1 HP, bliver du ramt i kroppen (heriblandt skuldre og ryg) mister du 3 HP.

MRP: Magisk RustningsPoint. Et tal for hvor god en magisk beskyttelse du har. For nærmere beskrivelse af disse se side 42.

NK: Nævekamp. Er et tal for hvor din karakter er til at slås uden våben. Alle starter med 1 i NK, men kan få op til 10 NK ved at købe de rette evner. Reglerne for nævekamp findes på side 48.

RP: RustningPoint. Et tal for hvor godt din rustning beskytter dig. For nærmere beskrivelse af disse se side 42.

Savegame: En mulighed for at gemme en kopi af dit karakterark hos arrangørerne som du kan få, hvis du mister dit originale. Du skal selv tage kopier, og det skal ikke bare være en indskrivning på computer eller med kuglepen – det skal være en nøjagtig kopi som taget med en kopimaskine (hvilket vi anbefaler at man gør).

XP: eXperiencePoints. Jo mere du lærer, jo flere XP får du. XP kan kun fås ved en mester, som har den rette evne. XP repræsenteres med klistermærker og der findes 7 forskellige slags; KrigerXP, JægerXP, LysskyXP, BorgerXP, TroldeXP og PræsteXP. For nærmere regler omkring XP og brug af disse se afsnittet "Evner" på side 66.

Deltagelseserklæring til Sidste Søndag

Gælder for: _____
(barnets navn)

Denne erklæring skal bruges, hvis du vil opnå dispensation for aldersgrænsen til Sidste Søndag. Er du 11 år eller ældre, kan du deltage uden deltagelseserklæring. Er du 8-10 år, skal du have en deltagelseserklæring med for at deltage. Er du yngre end 8 år, kan du dog ikke deltage, ej heller med en deltagelseserklæring. Du skal have en ny deltagelseserklæring med til hver spillegang.

Deltagelseserklæringen har to primære formål:

- At sikre at du som forælder er orienteret om hvad der foregår til Sidste Søndag.
- At vi får dit ord for, at dit barn er modent nok til at indgå i spillet på lige fod med alle andre.

Med din underskrift skriver du under på at:

- Du har læst afsnittet "Forklaring til forældre" i kapitlet "Hvad er rollespil" i Grundbogen, herunder i særdeleshed har forstået at:
 - At der ikke er opsyn med samtlige spillere hele tiden, idet det er et stort område.
 - At der ikke tages særlige hensyn til de unge spillere fra de ældre spilleres side.
 - At vi forbeholder os ret til at smide spillere hjem, som ikke kan indordne sig under de rammer vi har defineret.
- At du mener dit barn er modent nok til at deltage i Sidste Søndag, herunder tænkes der i særdeleshed på:
 - At dit barn kan forstå, at der er forskel på en person og den rolle personen spiller – selvom vi måske siger grove ting til hinanden i spillet eller ligefrem angriber hinanden, så hader vi altså ikke hinanden rigtigt.
 - At dit barn kan forstå, at handlinger foretaget i spillet har konsekvenser. Så hvis man angriber byvagten, ja så bliver man sat i fængsel og måske i værste fald henrettet
- At vi kan kontakte dig på nedenstående telefonnummer hvis der bliver brug for det, f.eks. hvis dit barn kommer til skade eller bliver bedt om at forlade spillet, fordi han/hun ikke kan indordne sig under de rammer vi har sat som arrangører.

Vi gør opmærksom på at med undtagelse af denne deltagelseserklæring gøres der på ingen måde forskel på ældre og yngre spillere, og der gælder de samme regler for begge grupper. Vi finder dog at det er ekstra vigtigt at de yngste spillere og deres forældre har forstået dette, hvorfor denne deltagelseserklæring er lavet.

Dato

Underskrift

Jeg kan kontaktes på følgende telefonnummer under spillet: _____

Copyright Notice

Nedenstående copyright notice er udformet som forlangt af Games Workshop, jvf. deres hjemmeside, når man laver non-profit arrangementer med brug af deres verden.

This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, the Khorne device, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, the Nurgle device, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, the Slaanesh device, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, the Tzeentch device, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

Læs også

Magibogen

Som beskriver hvordan du bliver Troldmand, Præst eller Alkymist. Heri er formularerne og drikke beskrevet og de resterende færdigheder du skal have adgang til, for at beherske de overnaturlige kræfter.