

Einherjernes Første Søndag Grundregler

Kun fantasien sætter grænser...

Forord

Velkommen til det nuværende grundregelsæt for Første Søndag.

Dette sæt er lavet til Einherjernes kampagne Første Søndag, der bliver afholdt den første søndag i hver måned på Vestereng i Aarhus. Mere information om arrangementet kan findes på vores hjemmeside "www.1søndag.dk".

Vi har efter nøje overvejelser valgt at placere settingen i et Warhammer inspireret univers. En setting som nogen af spillerne måske kender fra figur- og bordrollespillet af samme navn. Der er i den anledning indført nogle spilbare racer, så verden kan virke mere eventyrlig og Warhammer-agtig. Vi vil gerne gøre spillerne opmærksom på, at brugen af settingen er fuldstændig uofficiel og ikke på nogen måde støttet af Games Workshop*

Selve spillet foregår i den lille by Weisburg, der ligger i grænseregionerne. Det er et lovløst område, hvor man kan smede sin egen lykke, opleve stolte riddere og skumle smuglere. Her sætter kun fantasien grænser.

Enorm Tak til Mads Bejder Kristensen for at udarbejde de tidligere udgaver af regelsættene som dette bygger videre på.

Illustrationerne i udvidelses sættene er skænket af tegner Thomas Mikkelsen, og vi vil gerne sende ham en stor tak for arbejdet.

Vi håber at kompendiet vil være med til at skabe et nyt og bedre Første Søndag, men i sidste ende er det jer spillerne, der former kampagnen.

*: We would like players to keep in mind, that this Live Role-Playing setting is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Første Søndags Regelsæt v. 2.5

-Sættet er en Einherjerne udgivelse

Udarbejdet af Christian Niclas Christiansen

Illustrationer af: Thomas Mikkelsen

Copyright © af illustrationer tilfalder kunstneren og illustrationerne er trykt med hans tilladelse

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.

Oversigt

Praktisk Information	2	Effekter og Magiske Effektord	8
Hvor, Hvornår og Gebyr	2	Bonk! og snigmord.....	8
Medbring Følgende Hver Spilgang.....	2	Armbind	9
Kontakt.....	2	Nævekamp.....	9
Mad	2	Aftalt kamp	9
Penge	2	Rollespilsvåben- og skjolde.....	9
Illusionen.....	2	Krudtvåben	9
God Opførsel i Skoven.....	3	Karakterdrab.....	10
Kys og kærtegn.....	3	Tyveri i spillet.....	10
Beskrivelse af en spilgang	3	Røveri ("Jeg gennem søger dig")	10
Første Søndag	3	Låse	10
Vores tilgang til rollespil.....	4	Rigtig tyveri (Offgame).....	10
Grænseregionerne	4	Gifte og magiske drikke	10
Religion i Grænselandene	5	Magi.....	10
Borgerskabet i Weissburg	5	Hvordan laver jeg min rolle?.....	11
Kamp og rollespil.....	5	Hvilken race vil du være?.....	11
Sikker Kamp.....	5	Racer	11
God kutyme i kamp	6	Menneske	11
Skade og Udholdenhed	6	Ork	11
Race maksimum	7	Goblin.....	12
Ekstraordinære point	7	Dværg.....	13
Healing og helbredelse.....	7	Elvere	13
Krav til Rustninger	7	XP systemet	14
Rustnings points (RP)	8	Karrierer.....	14

Praktisk Information

Hvor, Hvornår og Gebyr

- Adresse: Vesterengvej 26, 8200 Aarhus.
- Dato: Hver eneste første søndag, hver måned. Første Søndag er ALDRIG AFLYST.
- Tid, tjekind starter kl 10 og slutter 10.55, Spilslut 16.30 (her efter oprydning man skal deltage i!).
- Gebyr: 75kr (0kr for medlemmer af vores forening, Einherjerne)

OBS: GPS apps, såsom Google Maps, kan sende dig et forkerte sted hen. Brug da "Vesterengvej".

Medbring Følgende Hver Spilgang

- karakterark
- kostume
- service bestående af en kop, dyb tallerken/skål og en ske.

Dette behøver ikke være rollespils kvalitet, men bare i neutrale ikke for moderne neonfarver.

Kontakt

Har man spørgsmål eller bare vil tale med andre om kampagnen kan man finde Einherjernes Første Søndag på facebook under gruppen Einherjernes Første Søndag. Her kommer også de nyeste udmeldinger omkring spillet.

<https://www.facebook.com/groups/39311371358/>

Styregruppen af Einherjernes Første Søndag kan kontaktes på 1soendag@einherjerne.dk

Mad

Der vil altid være mulighed for at spise i kroen. Der kan du betale ingame penge, og som ny spiller starter du med nok penge til at få mad. Vi er ikke i stand til at tage højde for forskellige spisevaner og allergier, så det er selvfølgelig okay at have en madpakke med - men prøv at lade den moderne madkasse blive hjemme.

Penge

Til Første Søndag bruge vi sølv eller guld i form af papirsedler. Der går 5 sølv på 1 guld. Et måltid mad i kroen koster normalt 3 sølv.

Illusionen

En stor del af rollespil er at kunne leve sig ind i sin rolle og rollespilverdenen. Derfor stiller vi krav til hinanden om at værne om hinandens indlevelse i fantasiverdenen.

- Vær ingame når du er ingame. Det betyder bl.a. at du bør undgå at snakke om ting der ikke hører til spillet, såsom dit nye computerspil, din nye mobil og hvor mange mål du scorede til fodbold.
- Bliver man nød til at træde ud af spillet, hvis en er kommet til skade eller andre offgame grunde, så viser man det ved at tage en hånd hen over sit hoved. **Men lad være med at udnytte det til fx at komme ud af en dårlige ingame situation.**
- Ser man en med en hånd hen over hoved lader man som om de ikke er der.
- Kom i et kostume. Det ødelægger de andres illusion at du har din dynejakke og neongrønne sko på. Man kan komme langt med lidt - En slagkofte og nogle neutrale bukser og sko gør en stor forskel.
- Er det en af dine første par gange kan man leje et kostume, samt våben og skjold hvis man har behov.
- "Kan du så kan du" - Vi spiller med dette princip, som siger at hvis du ikke kan løfte 100kg kan din rolle ikke løfte 100kg. Det bryder illustrationen at skulle lade som om.

God Opførsel i Skoven

Vi skal passe på skoven, både for vores egen skyld og de andre gæster i skoven, ellers får vi ikke lov til at spille der fremover.

Det er et ansvar vi alle har - Også dig! Derfor gælder:

- Dit skrald skal i skraldespandene! Der er altid en ved kroen.
- Du må ikke tænde ild!
- Du skal passe på skoven! Dvs. du må ikke ødelægge træerne, fuglerede og lignende.
- Du skal vise hensyn til andre gæster i skoven! Der skal også være plads til cyklister og hundeluffere.

Skoven skal efterlades i samme stand som da vi kom. Overtrædelse af en eller flere af disse regler vil medføre bortvisning.

Kys og kærtegn

Ikke alle temaer er af interesse eller har en plads hos en ungdoms kampagne, selvom de kan være uskyldige af natur, og disse handlinger er ikke en del af rollespillet. Derfor, er kys og intime kærtegn IKKE en del af rollespillet til Første Søndag. Vigtigt er at aflæse situationen og dine medspillere for alt fysisk kontakt mellem spillerne.

Seksuelle temaer, såsom voldtægt, eksistere ikke til Første Søndag, overtrædelse af dette kan fører til bortvisning. Er man ude for sådan en hændelse, skal du kontakte en spilansvarlig.

Beskrivelse af en spilgang

Hvis man kommer for sent, skal man melde sig ved GM-bunkeren. Så kom til tiden! Der kan være spilgange, hvor man ikke kan få lov at deltage, hvis man kommer for sent. Desuden letter det arbejdet for GM'erne, når man kommer til tiden, og så bliver de glade:)

10:00 - 11:00 Fremmøde og Tjekind: Fremmøde på p-pladsen ved Vestereng. Man betaler sit gebyr, tjekkes ind og går gennem våben-, indkomst- og rustningstjek. Kommer man for sent til en tjekind, og ønsker chancen for at spille med, skal man melde sig hos spillederen.

11:00 - 11:15 Briefing: Spillederen gennemgår kampregler og videregiver informationer om dagens spilgang og lignende.

11:15 - 12:00 Markslag: Kamptræning i form af linje kamp, dueller og leg, styret af spilansvarlige. Vi kræver at alle som vil slås deltager til Markslag, for at sikre alle kan slås ansvarligt.

12:00 - 16:30 Spil: Når Markslag afsluttes starter rollespillet. Alle går ud i spilområdet og går i karakter. Nye spillere hjælpes i gang af frivillige og spilansvarlige.

16:30 - 16:40 Debriefing: Spillederen evaluerer spilgangen og siger farvel.

16:40 - ???? **Oprydning:** Alle rekvisitter og inventar stilles på plads, eventuel skrald samles op og smides ud, så skoven kan efterlades i lige så god stand som vi modtog den. Det går hurtigere jo flere hjælper, så hjælp gerne

Første Søndags Setting

Første Søndag er baseret på Games Workshops "Warhammer verden". Det er vigtigt at bide fast i at Første Søndag adskiller sig fra Warhammer verdenen: Warhammer verdenen er en baggrund skabt til at sætte rammer og udfordringer for figurkrigsspillet "Warhammer Fantasy Battle". Her er fokus på kampe og episke slag mod drager og dæmoner, hvor magi er en almindelig ingrediens – både som formularer, magiske artefakter og runer. Deri adskiller Første Søndag sig kraftigt fra Warhammer: Vi bruger i fællesskab den store og rigt detaljerede verden der udgør hele Warhammer baggrunden. Vores fokus er på rollespillet hvor vi i fællesskab søger at skabe en historie sammen, der krydres med magi og kamp – hvor fokus ligger på historien/rollespillet.

Warhammer har som sagt et bordkrigsspil som fundament, hvilket beskrivelserne af de forskellige racer bærer præg af: Der er altid en grund (eller ni) til at hærene mødes og udkæmper store og drabelige slag – og det vil mange yngre som ældre spillere kunne skrive under på, er meget fornøjeligt.

Vores tilgang til rollespil

Da vi søger at skabe et rum hvor alle spillere har mulighed for at være helte og ikke blot statister i andres spil, må vi give plads til mange af de muligheder, der ligger i de forskellige racer og folkeslag, og det eventyr, som de kan skabe sammen. Læser man derfor som spiller meget af den Warhammer-litteratur der findes, skal man huske på, at vi nedtoner meget af det, der gør at spil hindres. For eksempel kan dværgene og orkerne så absolut ikke med hinanden i Warhammer verdenen og de Sigmartroende har som en del af deres tro, at de altid skal komme dværge til hjælp – samt at de altid skal søge at udrydde alle typer gobliner. Dette vil på den ene side betyde, at der kan laves en masse spil mellem dværgeroller og de Sigmartro roller. På den anden side vil der i spillet aldrig være fred mellem dværge og orker.

Dette kan meget nemt føre til at nogle roller vil blive nedkæmpet hele tiden – hvilket betyder at de hver spilgang ikke får mulighed for at gøre andet end at blive slået på – igen og igen.

Med dette i mente og fordi at alle spillere skal have mulighed for at være helte i det fælles spil, vil mange Warhammer-kyndige kunne se, at vi har taget os nogle friheder med Warhammer- baggrunden. Så vi har tilpasset den til de rammer vi har at arbejde med, for at kunne tilbyde spillerne som helhed de bedste forudsætninger for et godt og gedigent rollespil (hvor der selvfølgelig også vil være plads til krigere og riddere – og drabelige kampe).

Til dette skal det kraftigt understreges, at det ikke giver mulighed for at skabe roller, der helt og holdent bryder illusionen med, at vi spiller i Warhammer verdenen. For eksempel vil det være ødelæggende for opfattelsen af Warhammer-verdenen, hvis en spiller fik lov til at spille en tilbeder af de Unævnelige, uden at det måtte få hurtige og dødelige konsekvenser for rollen, når det usigelige blev opdaget.

Når man vælger en rolle, skal man huske på, at vi bruger princippet: Kan-man-så-kan-man. Dette betyder, at man i liverollespil skal lave en rolle der falder inden for de evner man som person har. Hvis man ikke kan løfte en 100 kg tung kasse, kan ens rolle det heller ikke. Det vi laver som liverollespillere handler meget om at skabe en fælles illusion, som vi alle ved er en illusion. At bryde den vil ødelægge rollespillet

På den anden side kan man dog godt klædes ud som f.eks. varulv og skabe skræk og rædsel, så længe det er aftalt med spillerne.

Grænsriggerne

Grænsriggerne er en løs samling af bystater og små fyrstedømmer, hvor der hovedsageligt bor mennesker. Området ligger syd for Kejserrigetets sydligste provins Wissenland, De Sorte Bjerge og den Sorte Ilds Pas.

Grænsriggerne er Den Gamle Verdens grænse mod de barbariske horder, der angriber fra syd. Det bliver konstant angrebet af grønhuder og bæstmænd. Mange lejesoldater stammer fra Grænsriggerne, hvor de færreste af fyrstedømmerne holder sig en stående hær. Disse fyrstedømmer foretrækker i stedet at hyre lejetropper til at kæmpe slagene for sig.

Grænsriggerne er et område fyldt af mystik, eventyr, heltemod og niddingedåd. Det tiltrækker de eventyrlystne af enhver slags: her er skatte at finde, der er blevet gemt før Sigmar svang sit første sværd. De mismodige, de fortabte og de gældsplagede søger ofte hertil, da de her kan smide gammelt åg og minder væk - og helt og holdent kan starte forfra. I Grænsriggerne er man mere end noget andet sted sin egen lykkes smed. Alle der kommer her, har en historie der er værd at fortælle om og lytte til – specielt i kroen, hvor der er plads til alle!

Riddere og adelige skal huske på, at når de er i Weissburg, er de underlagt den lokale lov. Her, er det borgerne der har status. Enhver ridder og adelig skal selvfølgelig behandles med respekt, men når alt kommer til alt er en person, der er borger i Weissburg en person, der har bevist sit værd for byen – hvilket en fremmed (endnu) ikke har.

Religion i Grænselandene

Der findes ikke nogen fælles kirke i Grænselandene, som man kender det fra f.eks. Kejserriget, kirkerne er de store, magtfulde og mest 'toneangivende' gejstlige institutioner. I Grænseregionerne er de religioner fremherskende, som folk kommer rejsende med. Hvis en stat har en hovedreligion, er den som oftest baseret på lederens eller den regerende klasses hovedreligion. Alle bystaterne i Grænseregionerne har dog det tilfælles, at de ikke på nogen måde tillader de Unævnelige religioner. Håndhævelsen af dette forbud er langt fra så "nemt" som i de store veletablerede lande, da ingen bystat i området har den nødvendige gejstlige viden eller våbenmagt til at finde og "rettsforfølge" kultister, der tilbyder de Unævnelige. De lejesoldater, som bystaterne gør brug af til at forsvare sig og hjælpe med at opretholde ro og orden, er som oftest lige præcis hvad deres navn indebærer: til leje og til at købslå med - selv for kultister der tilbyder de Unævnelige!

Borgerskabet i Weissburg

Fordelene ved at være borger på et len er mange. Blandt andet står man bedre i en retssag (især hvis modparten ikke er borger), man kan få solide og magtfulde positioner i byen såsom, borgmester, skatteopkræver, foged, leder af by vagten med mere.

For at kunne blive borger på et len, skal man finde lensherren og bede ham om at blive optaget som borger på lenet. Foruden dette giver en rang af borger også en person et tilhørsforhold til det len man bliver borger på, hvor alle er interesserede i at hjælpe og støtte hinanden mod farerne udefra.

Fremmede der kommer til byen, eller til Grænseregionerne generelt set, tager oftest kun dertil, når de ikke har andre steder at gå hen, eller når de er blevet pålagt en opgave, der har ført dem til området.

Kamp og rollespil

Kamp med sværd, buer, skjolde osv. er en del af rollespillet til Første Søndag. Du har altså mulighed for at slås til Første Søndag, men husk når du kæmper at du stadig spiller en rolle. Bare fordi du har gået til fægtning i 10 år behøver din skriver rolle ikke være meget dygtig med et sværd.

Husk at kamp reglerne er rammerne for hvordan man kæmper til rollespillet, så alle skal overholde dem. Medmindre man aftaler andet med dem man kæmper med, ellers er det ikke sjovt for nogen og kan i værste fald medføre bortvisning. Husk dog at inden du går op og klager til din spilansvarlig, at der findes mange magiske effekter og lignende, som gør at folk kan tage mere skade. Prøv at lave dine slag overbevisende, så det ser ud som om du mener det. Hav også i tankerne at mange spillere til Første Søndag er tungt pansret, og derfor skal der slås hårdere på deres panser, for at de kan mærke dine slag.

Tag hensyn og pas på hinanden!

Sikker Kamp

Når vi slås så skal vi passe på hinanden! Vi har unge spillere og ældre spillere, og der er stor forskel på hvad de kan holde til, så når du slår på 30 årige gamle Lars med panser må du gerne slå lidt hårdere end når du slår på lille 12 årige Lars i hans nye hørskjorte. Det er ikke sjovt for nogen at blive slået i hovedet eller skridtet, tværtimod, så kamp er først sjovt for alle når vi kæmper sikkert.

Holder du dig til de følgende regler, så hjælper du alle med at have det sjovere.

- Du må ikke løbe ind i din modstander. Det er kun sejt på film og folk kommer til skade af det.
- Du må ikke bruge dit skjold som et våben
- Trommestik eller slag tæller ikke
- Du må ikke vælte din modstander omkuld
- Du må ikke slå i hoved eller skridt kommer du til det ved et uheld, sig undskyld og tjek personen er okay
- Du må kun stikke med stik-godkendte våben! Er du i tvivl om dit våben blev godkendt til at stikke, så lad være
- Ingen kamp i eller ovenpå bunkerne, ved kroen eller nær bål!

God kutyme i kamp

Kontroller dine slag og kig hvor du sigter hen - Ellers rammer du dårligt.

Vær opmærksom på dine omgivelser og din modstanders; stop kampen og lad dine modstander orientere sig, hvis de er på vej ind i et krat eller ved at bakke henover en træstamme. Vi gider folk falder og brækker knogler eller forstøver noget.

Lad være med at "parere" en modstanders våben op i hovedet på dig selv eller din sidemakker, det er dårlig stil mod din sidemakker og din modstander. Slå våbnet ned mod jorden i stedet.

Skade og Udholdenhed

Alle spillere har en vis mængde udholdenhed. Jo mere udholdenhed du har, jo mere skade kan du tage inden du er nedkæmpet.

- Slag i torso, skuldre eller hoften giver 3 i skade.
- Slag på arme eller ben giver 1 i skade.
- Skridt, hoved, hænder og fødder er ikke træf zoner. Det betyder at man ikke skal slå efter dem, og specielt gælder at hvis du rammer nogen i hoved eller i skridtet skal du stoppe kampen, undskylde til den du ramte dårligt og sikre dig ingen er kommet til skade inden du fortsætter kampen.
- Specielt gælder at våben med gule bånd skader dobbelt, dvs. 6 i torso, skuldre og hofte og 2 i arme og ben.

Din udholdenhed er mængden af helbredspoint (HP) + rustningspoint (RP) + Morale point + (MRP).

Alle starter med 3 HP og kan få mere igennem deres karakterark.

- Specielt gælder at magiske missiler, farvede risposer magikere kan kaste med, skader direkte på HP. Det betyder at hvis du bliver ramt af rispose skal du tælle den skade op mod hvor meget HP du har. Derudover skader de også, selv hvis de rammer dit skjold eller våben - Så skader de ligesom hvis de havde ramt dig i armen.
- Specielt gælder for krudtvåben at de skader 6 på dig, hvis din fjende peger på dig med våbnet, har haft øjenkontakt med dig og pistolen går af; altså hvis hundeproppen eller lignende går af. Man er altså ikke immun overfor krudtvåben, hvis man ikke har øjenkontakt med brugeren mere, uanset om man gemmer sig, forsøger at løbe væk eller lignende.

Våbentype	Skade: arme/ben	Skade: Krop*
Håndvåben	1	3
Stagevåben	1	3
To-hånds våben	2	6
Buer/pil	1	3
Pistol/krudtvåben	Giver 6 i skade når krudtet går af	
Magi		
Magiske missiler**	1 HP	3 HP

Mængden af RP du har bliver bestemt ud fra din rustning og vil blive tildelt dig af en spilansvarlig i starten af hver spilgang. Se Rustnings Point længere nede.

Morale point - MRP

Morale point er et udtryk for din kamp vilje og motivation for at slås. Den kan være opildnet af en karismatisk leder, en velsignelse fra en præst eller måske særlige kampsituationer, hvor din karakter får et ekstra MRP. Moralepoint er dermed en bonus man får hvis man kæmper under specifikke forhold.

Når du har ingen udholdenhed eller HP tilbage er du nedkæmpet, hvilket vil sige man godt kan være nedkæmpet, selv hvis man har fuld RP og MRP tilbage, hvis man løber tør for HP.

Når du er nedkæmpet, besvimer du og forbliver besvimet i 10 minutter eller til dine modstandere forlader området.

Bagefter har du 0 HP og kan halte rundt. Du kan ikke slås eller løbe.

Race maksimum

Alle racer har et maksimalt antal HP, RP og MRP de kan få. Fordelingen af dem kan ses i skemaet herunder.

	Start karakter			Racemaksimum		
	HP	MRP	RP	HP	MRP	RP
Goblin	3	0	0	6	2/3**	5
Halvlang	2	1*	0	5	6	7
Menneske	3	0	0	7	3	8
Ork	4	0	0	9	3	10
Elver	3	1*	0	6	5	8
Dværg	4	0	0	9	3	9

Ekstraordinære point

I spillet har de forskellige racer et loft over hvor mange MRP, HP og RP de kan have. En rolle kan på ingen måde komme over dette loft medmindre rollen har noget, der giver ekstraordinære point. Ekstraordinære point kan lægges sammen med hinanden og med dine normale point og kan dermed overstige din races loft/maksimum for MRP, HP & RP. Derved kan et menneske med 1 ekstraordinært HP maksimalt opnå 8 HP. Ekstraordinære points fået oftest igennem magiske genstande eller særlige ingame positioner.

Healing og helbredelse

Når du har taget skade, fået sygdom eller er blevet forbandet, så burde du nok opsøge en læge, alkymist eller præst - ellers forbliver du skadet og/eller forbandet; de kan heale, helbrede og fjerne forbandelser.

Husk at når du så bliver helbredt, at det gør ondt at blive opereret og healet, så reagerer!

Krav til Rustninger

Ikke alle rustninger er lige sikre eller lige flotte. Derfor stiller vi også krav til din rustning du bringer til spillet. For at finde ud af hvordan vi uddeler Rustnings points. **Vi anbefaler kraftigt at unge spillere har let rustning på, enten læder eller let pladerustning. Da tung fx ringbrynje kan være skadeligt for deres fysiske udvikling.**

- Ingen spidser eller pikke på din rustning.
- Materialer udover stål, jern, titanium og læder skal godkendes af styregruppen. Send ansøgning i god tid.
- Plastik eller skum vil som udgangspunkt aldrig blive godkendt som rustning medmindre tilladelse givet mindst en måned inden.
- Alle metal kanter skal være ombukkede eller afrundede.
- Generelt skal din rustning ikke være til fare for dig selv eller andre.

Rustnings points (RP)

Dette er en guide til hvad du formentligt vil få af rustnings points for din rustning. Det er muligt du ikke får det samme som der står her af forskellige årsager, er helt op til rustningskontrollanten.

Læder rustning Hele overkroppen +1,5 RP Maske/hjelm +0,5 RP Armskinner/ benskinner/lår skuldre/ albuer/knæ giver +0,25 RP. Slagkofte +1 RP, slag hoser +1 RP Læder bevor/gorget +0,5 RP	Ringbrynje Slagkofte 1 RP, slaghoser +1 RP En kropsdækkende ringbrynje uden ærmer +2 RP Skørter/lang brynje skal gå til lige over knæet +1 RP Fuld længde ringbrynje ærmer +1,5 RP pr arm Halv længde ringbrynje ærmer +1 RP pr arm Coif/Ringhætte +1 RP Ringbrynje Hoser +2 RP i pr ben	Plade rustning og brigandine Slagkofte +1 RP, slaghoser +1 RP Brystplade +2 RP, Gorget/bevor +1 RP Hjelm +1 RP Skørt +1 RP Tasets +1 RP (kræver et sæt) Armskinner, benskinner, lår, skuldre, knæ og albuer giver +1 RP pr styk
---	--	---

Kun samlede hele tal tæller så har man til sammen kun 0,25/0,5/0,75 så bliver de rundet ned til 0.

Det er muligt hvis man har et helt ekstraordinært lækkert kostume eller rustning på at få mere RP, MRP eller andre goder for det.

Generelt giver rygplader aldrig ekstra RP og vi opfordrer til man hvis muligt ikke bære dem da det gør det langt mere besværligt at mærke når man bliver ramt.

Effekter og Magiske Effektord

Ud over nedkæmpet findes der en række effekter du kan blive udsat for under spillet. De fleste af disse er forårsaget af kampmagi. I kamp kan en magiker kaste følgende effekter på dig:

- Frygt: Du fyldes med frygt for kasteren. Du løber i den modsatte retning, men kan stoppes af en officer hvis han har evnen.
- Søvn: Dine arme bliver tunge og dine øjne lukker i. Du falder i søvn, men kan vækkes, ved du bliver rusket i 10 sekunder.
- Destruktion: Din rustning rustet og bliver svag. Du taber alt RP, også fra magi. Du kan genvinde dine RP som normalt efter kampen. Du mister ikke hvad du har fået fra alkymi
- Paralyse: Magikerens berøring får dine arme og ben til at nægte at bevæge sig, som om magiske lænker holder fast i dig. Du stivner. Tager du eller Magikeren skade, eller stopper kasteren med at holde fast i dig stopper besværgelsen.
- Blodrus: Magikerens berøring tænder et bål i dig. Du bliver rasende og vred på alt og alle omkring dig. Du får +1 HP, som ikke kan genvindes, og angriber den første du ser eller den du hader mest. Orkere må vælge deres første mål.

Bonk! og snigmord.

Med et Bonk!-våben kan du slå en modstander ned, medmindre de har en metal hjelm på. Det gøres ved at blidt daske fjenden øverst på ryggen eller lavt på nakken med dit Bonk!-våben og siger "Bonk!". Du kan ikke blive Bonket i kamp. Er du blevet Bonket besvimer du i fem minutter eller til dine modstandere forlader området, eller du bliver vækket. Bliver du blidt stukket i armhulen eller ved nakken af en du ikke opdage angreb dig og de siger "Snigmord!" mister du alt dit HP og er nedkæmpet. Du kan ikke blive snigmyrdet i kamp. Både bonk og snigmord er en evner man skal have på sit karakter ark før man kan bruge dem.

Armbind

Længerevarende formularer symboliseres med armbind. Der er fire typer armbind, som hver symboliserer en given type magi.

- Et blå armbind er beskyttende magi, der giver RP.
- Et rødt armbind er styrkende magi, der giver en evne eller immunitet.
- Et lilla armbind er en magisk aura man har grundet man bære en magisk genstand eller har drukket drikken: gravens slør.
- Et sort armbind er en forbandelse eller svækkende formular. Kastes der senere en formular med samme armbinds-farve over en person, der allerede er beskyttet med den type armbind ophæves den første formular (dette gælder dog ikke for sort armbind).

Alle karakterer kan se disse farver som en aura omkring en person, og de andre spillere er derfor altid bevidst om hvem i deres nærhed, der er påvirket af magi.

Nævekamp

Kamp uden skadende våben kaldes nævekamp og skal skuespilles! Du må absolut ikke slå andre rigtigt med dine hænder under nogen omstændigheder! Overtrædelse heraf medfører bortvisning. Reglerne for nævekamp er som følger; medmindre andet aftales (se afsnittet herefter) vinder den side der er flest, derefter den side der har flest bonkvåben (kerneløse kølle), og derefter den side som har den største kriger. Er man i tvivl om hvem der vandt en nævekamp spørger man en spilansvarlig. Den side som taber er alle Bonket. Er der mindst en som trækker en kniv eller farligere våben er kampen ikke en nævekamp mere, men en almindelig kamp, hvor man mister HP.

Aftalt kamp

Kamp til rollespil behøver ikke at være et spørgsmål om hvem der har den fedeste rustning, bedst med sit sværd eller det største skjold; engang imellem kan det også være fedt at tabe eller vinde, hvis det skaber en fed scene. Man hvis begge partnere er enige altid aftale udfaldet af en kamp inden man slås.

Rollespilsvåben- og skjolde

Det er specielt vigtigt at det udstyr vi bruger til at slås med er sikkert og sjovt at slås mod.

- Dit skjold skal være lavet i træ og/eller skum. Din skjoldkant skal være blød. 1cm tykt lag af skum på træskjolde forventes, gerne med læder eller latex udenpå.
- Skjoldbuler i metal skal godkendes af en spilansvarlig.
- Et rundskjold må maks have en diameter på 69cm. Mere firkantede må være max 90cm x 60cm.
- Pile skal være af typen IDV generation 3 eller nyere.
- Hjemmelavede pile godkendes ALDRIG.
- Vi anbefaler at du køber dit våben fra en rollespilbutik, da de fleste hjemmelavede våben ikke godkendes, af sikkerhedsmæssige årsager.
- Dit våben er ikke godkendt på forhånd. Alle våben skal godkendes hver spilgang.
- Tohåndsvåben er våben over 140cm i længden og du skal bruge dem i to hænder.
- Kædevåben skal godkendes af arrangøren på forhånd. De godkendes umiddelbart IKKE.
- Alle stage våben skal også bruges i to hænder altid, selv om de ikke tæller som et to hånds våben.
- Buer må maks trække 35lb. Og man skal have minimum 3 meters sikkerhedsafstand til den man skyder på.

Krudtvåben

I vores spilverden er krudtvåben magtfulde, men sjældne våben.

Anskaffelsen af et krudtvåben skal håndteres også inde i spillet ved man betaler for at få det importeret eller lignende.

Dit krudtvåben anvender hundepropper eller lignende til at sige et højt bang. Det giver 6 i skade når dit krudt går af.

Din karakter skal have evnen [Bruge krudtvåben] for at kunne bruge et krudtvåben.

Karakterdrab

Du og en modstander kan anmode om karakterdrabstilladelse på hinanden ved at udspille en stor scene. Har man ikke lige fået spurgt om det inden en mulighed i form af en fed rollespilscene opstår kan du og din modstander sammen gå op til spillederen og spørge om tilladelse med tilbagevirkende kraft. Der kan også gives karakterdrabstilladelse på en karakter, hvis der har været en lang god ingame konflikt mellem rollerne.

Tyveri i spillet

Det kan selvfølgelig være interessant at stjæle noget i spillet, såsom borgmesterens nøgle, præstens magiske halskæde eller bare en rejsendes penge, men bare fordi du er blevet berøvet skal det ikke ødelægge din dag. Derfor skal det foregå på den korrekte måde;

- Du må stjæle spilpenge - dog skal du efterlade 3 sølv i folks lomme så de kan få mad.
- Du må stjæle alle genstande med grønne bånd, også dem med lilla bånd. De er en del af spillet og ikke bare kostume tilbehør.
- Du må ikke flytte et grønt bånd.
- Du må stjæle magiske effekter - De er kun markeret med lilla bånd. Er det dog et sværd eller lignende skal du offgame spørge ejeren om du må tage sværdet. Hvis svaret er nej kan du stadig stjæle effekten sværdet har; så må du tage det lilla bånd og effekt kortet der tilhører.
- Du må stjæle ingame udseende papirer og breve.
- Du må stjæle ædelsten, såsom würdsten, sjælesten og energikokon.
- Du må stjæle resurser. De er farvede blokke af træ. Obs! man må kun bære 1 resurse af gangen, hvis man ikke har en særlig kasse at fragte dem i.
- Du må stjæle andet efter aftale med ejeren.

Vær opmærksom på at hvis du stjæler en spilgenstand at du ikke nødvendigvis må tage den med hjem! Det skal leveres tilbage til enten spillederen, en spilansvarlig eller den du tog den fra, og så aftales der at du kan få den i starten af næste spil.

Røveri ("Jeg gennem søger dig")

Røver du en person skal du tage hånden over dem, sige "jeg gennem søger dig" og tælle til 30. Herefter skal de tage de ting du kan røve ud af deres lommer. Omvendt skal du selvfølgelig også aflevere dine værdigenstande til en som røver dig. Er de ikke nedkæmpet eller besvimet kan de selvfølgelig forsøge at stoppe dig. Ønsker begge at gennem søgningen spilles ud, kan man det efter tydelig aftale.

Låse

En lås på en dør betyder at de ikke kan åbnes af dig, medmindre du har nøglen til låsen eller en evne til at kunne åbne den slags låse. Mere uddybende regler om disse står i separate hæfter.

Rigtig tyveri (Offgame)

Hvis man stjæler noget og ikke afleverer det tilbage efter spillet anses det som tyveri i virkelighedens verden og man kan politianmeldes! Det samme gælder, hvis man stjæler noget som ikke står på listen over ting man må stjæle.

Gift og magiske drikke

I spillet findes der magiske brygge og gifte. Spiser eller drikker du (eller spiller du gør) noget hvortil der tilhører en lille papirlap skal du bagefter læse lappen og spille på hvad der står. Mere uddybende regler om disse står i separate hæfter. Du behøver ikke indtage maden eller væsken for at få effekten; har du allergi eller bare ikke har lyst til at indtage maden eller væsken behøver du selvfølgelig ikke det. Samtidigt må du ikke tvinge en anden spiller til at indtage noget mod deres vilje.

Magi

Udover det kamp magi beskrevet under 'Kamp og Rollespil' i afsnittet 'Effekter og magiske effektord' kan magikere og præster kaste besværgelser, såsom forbandelser mm. Kaster en af disse en besværgelse på dig, som du ikke kender, skal du bede dem om at uddybe hvad effekten er. Det er kasterens pligt at fortælle dig hvad de har kastet på dig. Flere uddybende regler om disse står i præste og magikersættet.

Hvordan laver jeg min rolle?

For at deltage i Første Søndag skal du skabe dig en rolle, også kaldet en karakter.

Husk at når du er til Første Søndag, er du ikke længere Søren på 16 år, men en helt anden rolle. Sørg derfor for at lave nogle markante træk, der gør din rolle anderledes end dig selv.

Hvilken race vil du være?

Find et navn til din rolle, der er til at udtale, og ikke er nævnt i en kendt fantasybog.

Skriv en personlighed til rollen. Dvs. nogle få ord om hvad/hvem din karakter er, det kunne eksempelvis være: Hvordan reagerer min karakter på nederlag/at tabe? Hvad gør den glad/sur? Hvad er min karakters drømme eller mål i livet?

Find evt. på en hemmelighed om din karakter. Det behøver ikke være noget ekstraordinært, eksempelvis kunne du have ødelagt mesters værktøj og skød skylden på en anden, har stjålet en skilling som barn og har stadigvæk dårlig samvittighed eller den barske kriger der inderst inde er glad for blomster?

Vælg en startkarriere og dit første karriere skifte.

Racer

De racer der er tilgængelige for spillerne er som følgende, vær opmærksom på at ikke-menneskelige racer kræver særligt kostume.

Husk at racebeskrivelserne beskriver hvordan den gennemsnitlige ork eller goblin opfører sig. Lad dig derfor ikke begrænse af dem når du skaber din rolle, men se dem i stedet som retningslinjer, der kan hjælpe dig til at udvikle din rolle som du gerne vil.

Menneske

Mennesker er langt de mest mangfoldige og spreder sig ud over hele Den Gamle Verden. Mennesker er de mest tilpasningsdygtige, fleksible og ambitiøse af alle racer, og selvom de ikke er så vise som elvere, så stærke som orker eller så solide som dværge, er det alligevel lykkedes dem at opnå utrolig meget på kort tid.

Menneskers vilje og mulighed for at tilpasse sig betyder at man blandt mennesker kan finde både de mest uselviske og gode individer, men samtidig også de ondeste og mest udspekulerede. De kommer i alle farver og størrelser, og en lille del af dem har migreret, er flygtet eller bandlyst til Weisburg, som er grundlagt og hovedsageligt beboes af mennesker.

Krav til mennesker

Der er ingen krav til udstyr når man spiller menneske, man kan være alt fra ussel tigger klædt i de mest beskidte og slidte klæder, til den rige borger iklædt en prægtig dragt af de fineste importerede materialer som kan købes for penge.

Modsat de andre racer, er der hverken fordele eller ulemper ved at spille menneske.

Ork

Orker lever i skovene over næsten hele Den Gamle Verden, hvor de har levet i lang tid inden menneskene kom til. De lever i stammesamfund hvor det generelt er den største og stærkeste ork der leder.

De fleste orker elsker at teste deres styrke i strid, og fra en ung alder vokser orker op med konstant kamp, både internt i stammen, men også mod ydre fjender. De konstante plyndringstogter mod deres naboer gør er at ork-stammer ofte har et ret anstrengt forhold de omkringliggende samfund. Af og til sluttet der "fred", men disse perioder er mere undtagelsen en reglen, for uden modstandere udadtil, begynder ork-stammer ofte at kæmpe endnu mere indadtil.

Orker er hadet og frygtet af mange mennesker, fordi der igennem tiden har været mange slag mellem disse to racer. Orker er ikke særlig kloge af natur, selvom der indimellem er enkelte af dem, som besidder en – for orker – meget høj intelligens.

Ofte bliver orker større jo mere magt de har i deres stamme (den magt de har, har de for det meste fået ved at dræbe eller på anden måde overvinde den tidligere indehaver af positionen i stammen – for INGEN ork giver magt fra sig frivilligt. Får ens orkrolle mere magt i stammen, er det en god ide at iføre sig et større kostume (der stadigvæk virker troværdigt) til næste spilgang. Skulle en ork miste magt, og af en eller anden grund overleve det, vil den blive mindre (skifte til et mindre (imponerende) kostume).

Orker bruger sjældent gift til at komme af med rivaler (dog ingen regel uden undtagelse) – de foretrækker derimod at afgøre tvister og nag ved fysisk kamp. Masser af kamp. Kan orker ikke finde en ydre fjende at kæmpe mod, har de ingen skrøbler over at tæve hinanden. Man skal jo finde frem til hvem der er stærkest og mest værdig til at lede. Her er orkshamanen dog en undtagelse. En orkshaman er ikke så fysisk stærk som de andre orker, men de nyder stor, stor respekt i stammen – de kan ligefrem blive ledere af en orkstamme!

Orker og gobliner går ofte sammen. Men i sådanne forbund, er det orkerne der bestemmer – i hvert fald ifølge orkerne. Får orkerne ikke deres vilje, har de en tendens til at tæve goblinerne eller ligefrem spise dem, men husk at det også skal være sjovt for den der spiller goblin. Derfor er ork-goblin alliancer meget skrøbelige.

Medmindre at goblinerne selvfølgelig indordner sig helt under orkernes styre eller formår at snyde Orkerne, så de tror, at det er dem der bestemmer.

Krav til orker

Orker skal være sminket grønne i huden – det vil sige alt synligt hud, som kostumet ikke dækker. Orker skal endvidere gerne være store i bygning – helst over 1.65m, men der er mulighed for undtagelser. Ansigtspoteser, som fx ører, pander og næser, er ikke et krav, men vi ser dem gerne alligevel. Orkers rustning og klæder er ofte sat kluntet sammen af stumper som er plyndret og stjålet fra andre.

Racefordele/-ulemper ved orker

Orker starter med et basis HP på 4 (til forskel fra mennesker hvis basis HP er 3). Desuden får orker de første tre gange de skifter karriere følgende evner:

Andet karriere skifte: evnen "Immun til gift I" Tredje karriere skifte: evnen "Race HP I" Fjerde karriere skifte: evnen "Race HP II"

Goblin

Gobliner finder man i skoven sammen med orker. De er, ligesom deres større slægtninge, orkerne, nomadisk anlagte, men ses sjældent vandrende alene rundt – gobliner er mere trygge, jo flere de er.

Gobliner er mindre end orker og ikke nær så stærke. De er noget mere snu og er generelt klogere end orkerne. De kan være utroligt snedige og ondskabsfulde; og mange ynder at stikke hinanden eller orkerne i ryggen, hvis de kan komme til det. Orker og gobliner går ofte sammen. Men i sådanne forbund, er det orkerne der bestemmer – i hvert fald ifølge orkerne.

Får orkerne ikke deres vilje, har de en tendens til at tæve (eller spise) goblinerne. Gobliner indordner sig derfor ofte under orkerne, men sådanne alliancer er oftest skrøbelige. Det kan godt være, at goblinerne er mindre end orkerne, men de kan sagtens finde på at forgifte eller overfalde en eller flere svage orker og give igen – og endda spise orken med nogle dejlige svampe til.

Gobliner er kendte for at bruge gifte til at opnå deres mål internt i stammen. Især over for orker, som de har stor respekt for (da de er stærkere). En goblin opnår derfor med tiden kendskab til forskellige gifte. Dette gør, at de fleste gobliner er nervøse for hinanden og aldrig, aldrig stoler på noget mad en anden goblin rækker den – en goblinlejr er derfor

gennemsyret af en sund skepsis og en god portion paranoia. De kunne jo finde på at forgifte en 'ven' for at forære liget til en sulten ork. Og måske er det rent faktisk orken de vil forgifte med den døde 'ven'! Gobliner bærer dog sjældent nag over et giftforsøg – men de går heller ikke af vejen for at give igen på et senere tidspunkt.

Da gobliner er kendte for at lave deres gifte af svampe SKAL en goblin, der brygger en af ovenstående gifte, have svampe på sig. Disse svampe skal være købt i et supermarked eller lignende. De må ikke være samlet op i naturen, da andre kan komme til at spise dem! Goblin spilleren skal ikke reelt brygge giften af disse svampe, men rollespille at det er svampene der brygges på!

Gobliner frygter elvere. En goblin vil kun angribe en elver, hvis de er mindst dobbelt så mange, og kæmper en goblin mod en eller flere elvere og kommer i undertal, vil den automatisk tabe kampen: Spille død, trygle om nåde, flygte skrigende bort osv.

Krav til gobliner

Ligesom orker skal gobliner være sminket grønne i huden – det vil sige alt synligt hud, som kostumet ikke dækker. Gobliner skal endvidere gerne være små i bygning – helst under 1.65m, men der er mulighed for undtagelser. Ansigtsproteser, som fx ører og næser – dog ikke pander – er ikke et krav, men vi ser dem gerne alligevel.

Racefordele / -ulempen ved gobliner

Gobliner starter med evnerne "Specialvåben: Bue". Derudover opnår gobliner med tiden kendskab til gifte.

Ved sit første karriereskifte via et karriere-exit får goblingen evnen "giftbrygger I", ved sit andet karriere skifte via et karriere-exit får goblingen automatisk evnen "giftbrygger II" & ved sit tredje karriereskifte via et karriere-exit får goblingen automatisk evnen "giftbrygger III".

Gobliner må kun bruge rustninger af læder.

Dværg

Der lever mange dværge i menneskernes riger, både udsendinge og handelsmænd fra dværgenes egne riger, og slægter som har slået sig ned for at bosætte sig blandt menneskerne. Dette skyldes den åbenhed og venlighed som Sigmarkulten har overfor dværge og som derigennem har spredt sig til hele samfundet, samt en gammel og af menneskerne forlængst glempt pagt imellem racerne.

Vær opmærksom på at dværge aldrig kan blive troldmænd, til gengæld kan de lave magiske genstande (i samråd med GM'erne) og må bære rustning lige meget hvilken sti de følger. De dværge der kan lave magiske genstande er som oftest benævnt "Runesmede".

Krav til dværge

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 tøj). Kostumet skal desuden godkendes af en GM første gang du spiller rollen.

Racefordele / -ulempen ved dværge Dværg starter med et basis HP på 4 HP (til forskel fra mennesker hvis basis HP er 3).

Elvere

Elvere (skov og høj elvere)

lever primært i deres egne riger, men enkelte elvere lever blandt menneskerne, primært som diplomater eller handelsfolk. Nogle få vælger dog i kortere eller længere tid at drage ud blandt disse primitive skabninger, menneskerne. De fleste elvere har ondt af de elvere, der lever blandt menneskerne, fordi de synes, de er så forjagede og alting i menneskernes rige forfalder så hurtigt. Elverne ser generelt meget ned på mennesker, de anser dem for uvidende dyr, og taler til dem som om at de var uopdragne børn, der ikke er værd at skænke nogen opmærksomhed.

Hvis du spiller elver er du enten skovelver, højelver eller mørkelver – dog er der størst sandsynlighed for, at vi vil godkende de to førstnævnte og meget, meget lille sandsynlighed for sidstnævnte.

Krav til elvere

Man skal have elverører (lavet i latex). Man må ikke have skæg. Kostumet skal desuden godkendes af en GM første gang man spiller rollen.

Racefordele / -ulemper ved elvere

Som basis har elverne 1 MRP. Dette symboliserer at alle elvere har fået en hvis basis våbentræning.

XP systemet

Hver spilgang din karakter møder op får du 100 XP hvilket står for erfaringspoint. De repræsenterer den mængde af ny viden, som din karakter kan nå at tillære sig på en spilgang. Hver evne koster et antal XP at lære, og kræver at man har en læremester til at lære sig op, der allerede har evnen. Evnerne er inddelt i en række små undergrupper grupper kaldet "Karrierer".

Karrierer

Når du laver en rolle, skal du bestemme hvilken basiskarriere din karakter starter på. Din basiskarriere repræsenterer det hverv din rolle har haft de sidste mange år og den erfaring du har samlet op i tidens løb. Du starter med alle de evner som karrieren indeholder.

Derefter vælger du hvilken karriere din karakter har lige nu. Det kan være endnu en basiskarriere eller en avanceret karriere, som du får adgang til i et "karriere exit". Denne karriere repræsenterer det vendepunkt, der netop har været i dit liv,

og dermed det som sætter eventyret i gang for karakteren. Det kan være en forfremmelse eller mestring af dit gamle erhverv eller det kan være notet helt nyt for din karakter.

Karriererne er inddelt i 5 overordnede professioner: Lærd, Kriger, Vandringsmand, Slyngel eller Magibruger.

Evner, XP og karriereskift

Man kan købe en hvilken som helst evne, af dem som er i ens nuværende karrierer for sine XP. Skifter man efterfølgende karriere mister man dermed adgangen til at købe flere evner fra sin gamle karriere, men får til gengæld adgang til en række nye evner.

Man kan altid skifte til en hvilken som helst "Basis karriere", men for at få adgang til en "Avanceret karriere", kræver det at man har en "Karriere exit" til den. Når man har købt alle evnerne inden for én karriere, får man adgang til dens "Karriere exits",

hvilket svarer til de retninger som du kan udvikle din karriere i. Det koster 100 XP at skifte karriere inden for sin egen profession eller via ens professions karriere-exit, og 200 XP at skifte over til en anden karriere inden for en de andre overordnede professioners basiskarriere.

Alle karrierer er samlet i karriere kataloget, og det efterfølgende afsnit giver en beskrivelse af de evner, som er i spil.

At tage sin rolle bogstaveligt – eller at lade være

Når du laver en rolle, så brug den profession du vælger, som en skabelon over hvad det er du gerne vil spille. Lad være med at låse dig fast i professionen.

Lad din rolle vokse og gro. Er du f.eks. Kopfgældjäger (dusærjæger), skal du ikke hele tiden rende rundt ude i skoven og lede efter flygtninge. Der er også plads til, at du kan blive en god borger, og komme med i borgerrådet – eller måske endda handle lidt og komme med i handelslaugsrådet!

På den anden side kan man som Boglærd sagtens være en mere eventyrlysten af slagsen, og melde sig til byvagten, for at være der hvor byen har brug for din hjælp og din beskyttelse. Lad derfor være med at begrænse dig af din profession.

På den anden side bør du dog alligevel holde dig nogenlunde inden for rammerne af den. Hvis man f.eks. vil spille barbaren Conan, er det nok ikke ud fra "Litterarist", man skal vælge sin rolles hovedsti!

Ved alle disse professioner går det igen, at man bliver bedre, jo mere man lærer (dvs. jo flere evner man får). Selv læger der vandrer rundt i Warhammer-verdenen, og går fra by til by, vil med tiden lære at kunne forsvare sig en smule og iklæde sig lidt beskyttende rustning. Hvis de ikke gjorde dette, ville deres bene ligge og blege i solen, deres kød ville blive stegt over en sagte ild og deres flækkede kranie (med opspilede tomme øjne) blive brugt til suppe af diverse udyr og vanskabninger i en mørk og dunkel skov.

På den anden side vil en krigers årene også lære andet end blot det at kæmpe, da man ikke altid har nogen til at hjælpe sig med de mere civiliserede former for mellemfolkeligt samspil. Man kommer altså kun så langt med et sværd, når man skal samtale 'pænt' med andre væsener (de fleste elvere skyder gerne folk ned, der med trukket sværd truende 'beder' om f.eks. vejvisning, æbler eller kød)...

Dette er slutningen af Einherjernes Første Søndags grundregler. Vi glæder os til at se dig derude.