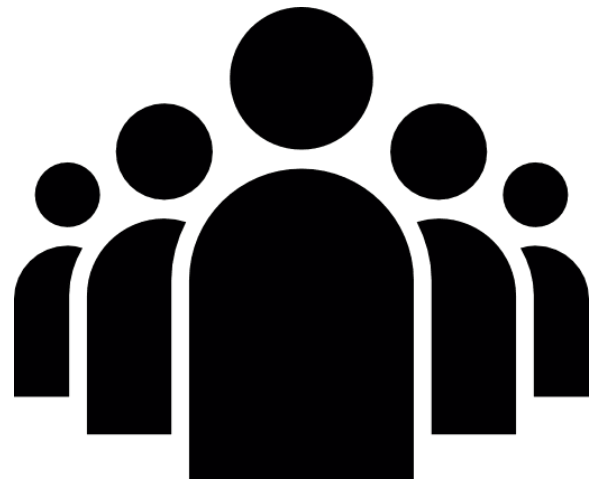
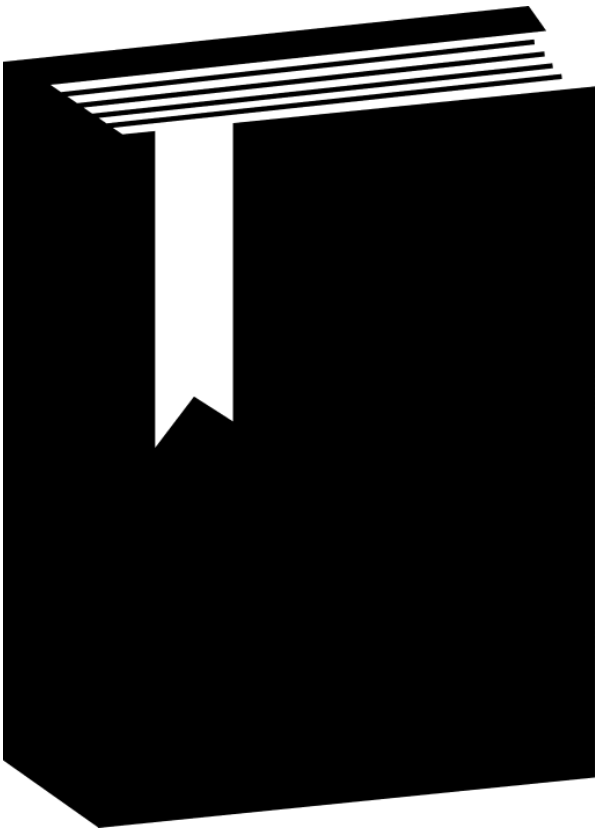


Vitar Horsens Live Rollespils Introduktions Regelsæt

I Jarlens Tjeneste:

En Historie fra Ostland



Dette regelsæt er udarbejdet af Vitar Horsens GM-gruppe og vil løbende blive opdateret.

Forslag og rettelser bør sendes til GM-gruppen pr, mail til gm@vitarhorsens.dk.

Games Workshop Limited: Warhammer disclaimer

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, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, 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 © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2007, 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.

Hvordan dette sæt bruges

Dette sæt er introduktions delen af Vitar Horsens Rollespilslaug så det indeholder ikke alle mulighederne vores regelsæt tilbyder. Men med dette introduktionssæt har du alt du skal bruge for at deltage I det månedlige spil.

Det udvidede sæt er delt op I 5 kapitler som hver især dækker følgende emner:

Kapitel 1: Regler. Her finder du alle regler som alle deltagere i spillet forventes at kunne, eller i hvert fald overholde. Her finder du reglerne for blandt andet kamp, hvad specielle genstande betyder og hvordan vi alle forestiller os det samme, når vi er nødt til at lade fantasien træde til.

Kapitel 2: Karakter og Racer, indeholder vejledning og inspiration til at skabe en figur eller karakter i spillet. Her finde du en fantastisk vejledning til det, samt beskrivelser af alle racer af væsner som du kan spille og deres krav. I dette introduktion sæt er de mest spillede racer præsenteret så du har en god start og kan finde andre at slutte dig til.

Kapitel 3: Xp og Evner, er hvor du kan finde beskrivelser af hvordan din karakter kan blive stærkere med tiden. Ved at bruge optjente erfaringspoints (kaldet Xp) kan du "købe" små regler som du kan benytte dig af under spillet. Du finder ikke beskrivelsen af alle evner i dette introduktionssæt, men der er nok og vælg mellem til at du kan lave forbedre din karakter de første 2-3 spille gange.

Kapitel 4: Produktion og Ressourcer, dækker både regler, men også forslag, til hvordan man spiller roller som ikke er baseret på kamp, og hvilke bonusser, disse roller kan give til dem som kæmper. Her i introduktions sættet er kokken og bonden præsenteret med forslag til kostume, aktiviteter og rekvisitter samt de regler som disse håndværk benytter.

Kapitel 5: Magi og Guder, handler om magi. Her finder du både information om hvordan magi fungerer i Warhammer verdenen, men også hvordan du kan benytte dig af det. Det er også her du finde adskillige lister over magiske formular og religiøse bønner til guder.

Bortset fra kapitel 1, tilbyder resten af kapitlerne muligheder for at skabe og spille et utal af roller og karaktere.

Så velkommen og slip fantasien løs!

Setting

I Jarlens tjeneste: Et eventyr fra Ostland

Warhammer fantasy verdenen er en sen-middelalder og eventyr inspireret historie, der foregår på en unavngiven planet. Selve settingen er udviklet og ejet af virksomheden Games Workshop og masser af information kan finde online. Alt fra hvilke farver forskellige folkefærd klæder sig i, til hvad folk spiser rundt om i verdenen. Hvis du vælger at søge yderligere information omkring Warhammer fantasy universet uden for dette regelsæt, skal du være opmærksom på nogle ting vil være ændret for at passe til Liverollespil. Du kan altid kontakte GM gruppen hvis du er i tvivl om hvordan en bestemt detalje fungerer i Vitar's version af Warhammer verdenen.

Historie

Året er 2052 og kejser Karl Franz er for nylig blevet kronet som den nye kejser af Imperiet. I et ønske om at bevise overfor hans undersåtter at han ikke er en doven og arrogant kejser, ligesom nogle af hans forgængere, satte han sig for at rydde op i Imperiet. Han har erklæret at alle provinser skal restaureres, og alle krige mellem adelige skal stoppes. Uanset hvad grundlaget måtte være. Førhen var det accepteret så længe det ikke truede riget, men Karl Franz skal bruge enhver militær ressource i hans passifiserings compagnie.

Dette er blevet modtaget med blandet respons. Nogle ånder lettet op, mens andre grubler i krogene. Delegationer af diplomater og repræsentanter er blevet spredt ud i imperiet for at sikre sig at kejserens ord bliver fulgt. I Ostland har Jarl Valmir Von Raukov taget glædeligt imod denne nyhed og har erklæret at enhver mand eller kvinde som besidder modet, evnerne og viljen til at begynde på denne restoration har hans fulde velsignelse til at gøre det. Han har sågar tilbudt enhver som kan passivisere eller udforske områder af Skyggernesskov kan blive erklæret Burgermeister af det område og enhver bebyggelse som måtte springe op.

Denne deklaration har naturligt vundet en del interesse hos alle med drømme om at blive personer af stilling. Alt fra borgere til lav-noble fra alle provinser som ønsker at prøve lykken og tør tage chancen drager nu til Ostland.

Spil området

Nord for byen Ferlangen, langs den eneste større vej gennem Skyggernes skov mod den nordlige kyst, har en landevejskro oplevet en pludselig stigning af besøgende og langtids lejere. Eventyrer og rejsende benytter sig af stedet som et samlingspunkt for deres rejse ind i Skyggernes skov. Men menneskene er ikke de eneste som samles i området. Elver fra de nærliggende skove-riger er set rejse til Ostland, måske for at rede noget i skoven eller for at benytte Jarlens tilbud til at lave endnu en udpost. Dværgene er heller ikke langt efter menneskene i jagten på skovens goder. Gamle legender er blevet delt på kroer og rygter om indgange til det tabte Karaz Ghumzul dværge rige har fungeret som et kald for gamle dværge slægter.

Sidst men ikke mindst, har nyheder om så stor og pludselig en bevægelse af mennesker naturligvis nået enkelte stammer af grønninger, som så er draget mod Ostland i håb om en god kamp eller slagsmål.

I dybet under jorden har skovens fra adskillige klaner forvildet sig gennem gamle glemte (eller ignoreret) tunneller og faldet over tegn på Kaos sten koncentrationer. Denne opdagelse har ment de modige (og grådige) blandt dem er listet fra deres opgaver og draget til området.

Beskrivelse af Ostland

Den mægtige Ostland province, hersket over af Jarl Valmir von Raukov, er en af de store og grundlæggende Imperiale provinser. Den ligger langs den nordligste grænse af Menneskehedens Imperium. Ostland er et rige af fugtig, krybende tåger og flakkende skygger, og er dækket næsten fuldkommen af de mørke trækroner af Skyggernes skov. Folket af Ostland har lært at leve et hårdt liv blandt de ældgamle træer, ryddede lysninger til deres marker og landsbyer, og konstant holde et vågent øje på de mørkeste afkroge af skoven. Fordi Ostland ligger tæt på Imperiets nordligste front er provinsen i en næsten konstant krigstilstand. Invasioner af Barbar stammer som tilbeder de 4 mægtigste kaos guder, Nurgle, Khorn, Tzeentch og Slaanesh er blot en del af livet for folket af Ostland. Hvilket har avlet et kriger folkefærd ligesom deres brødre provinser Nordland og Middenland. Jarlen af Ostland bruger mange penge og folk på soldater og genopbygning efter hver invasion. Sådan har det været for jarler af Ostland i mange generationer. Alle steder ses nye bygninger mellem ruiner af de gamle. Adelige fra andre dele af Imperiet donerer og låner penge til Jarlen af Ostland for at sikre at denne konstante kamp tilstand kun skal nå Ostland. Mens de selv kriger med hinanden over bagateller som fornærmelser og politisk magt.

Som efterkommere af de ældgamle Udoses stammer fra Sigmars tid, har Ostlands befolkning fået et omdømme blandt de Imperielle provinser, for at være stædige, patriotiske borger, som har kæmpet, blødt og overlevet utallige invasioner siden før Imperiets grundlæggelse.

Langs Ostlands sydvestlige grænse dominere Mellem Bjergene (Middle Mountains) som engang i fortiden var hjemsted for Dværgene riget Karaz Ghumzul. Karaz Ghumzul blev senere forladt efter invasioner af Orker fra skovene omkring bjergene og Skavens fra tunnellerne under. Dværgene lukkede alle porte til Karaz Ghumzul og ødelagde alle veje der førte dertil. Siden da har adskillige eventyre forsøgt at finde disse indgange til det gamle riges skatter og hemmeligheder. Rygter lyder at en sådan indgang er at finde et sted i Ostland.

Hvis du vælger at søge yderligere information omkring Warhammer fantasy universet uden for dette regelsæt, skal du være opmærksom på nogle ting vil være ændret for at passe til Liverollespil. Du kan altid kontakte GM gruppen hvis du er i tvivl om hvordan en bestemt detalje fungerer i Vitar's version af Warhammer verdenen.

Indholdsfortegnelse

Hvordan dette sæt bruges	2
Setting	3
Indholdsfortegnelse	5
Kapitel 1: Regler	7
Regler for rollespil: Kan du, så kan du.	7
Regler for roller: Du er mere end et tal	7
Regler for kamp: Til våben mænd!	7
Livspoints	7
Skade	8
Sikkerhed	8
Regler for karakter drab: Sjælen rejser videre	8
Regler for "Offgame": Spøgelser og ånder	9
Regler for Usynlighed: Så du det?	9
Regler for våben: Kend dit våben	10
Regler for Krudtvåben og Teknologi: Et brag af en ide.	11
Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld	12
Regler for slitage: Hos smeden	13
Regler for tyveri og ligrøveri: Pas på fingrene.	13
Regler for vægt: Masse og Fysik	13
Regler for penge: Klingende mønt	14
Regler for alkohol: Når flasken tømmes	14
Regler for magiske genstande: Gudernes Gaver	14
Regler for magi og trolddom:	15
Regler for markeringer: Livets bånd der binder	16
Kapitel 2: Karakter og Racer	17
Karakter skabelse	17
Spilbar racer	18
Mennesker	19
Dvæрге	20
Elvere	20

Kapitel 3: Xp og Evner	21
Karakter Værdier	21
Værdi uddybelse	21
Xp brug	22
Evne Tabeller	23
Styrke Evner	24
Udholdenheds Evner	24
Smidigheds Evner	24
Vilje Evner	25
Præste Bønner	25
Trolldmands Formular	25
Intellekt Evner	26
Personligheds Evner	26
Kapitel 4: Produktion og Ressourcer	27
Generelt om ressourcer	27
Evner og deres effekter	27
Indsamlingsregler	28
Minearbejde	28
Jagt og Vildt	29
Fiskeri	29
Bonde	30
Forarbejdning	31
Tilberedning af mad (Kok)	31
Kapitel 5: Magi og guder	32
Grundregler for magi	32
Guder	33
Karakterark	35

Kapitel 1: Regler

Regler for rollespil: Kan du, så kan du.

Når det gælder ting som at læse og skrive, gå på hænder, spille guitar, synge og danse osv. er reglen den, at "kan man, så kan man". Altså, hvis du i virkeligheden kan, så kan du også i Warhammer. Du må også klare dig med dine egne evner, når du skal løse gåder og regne spor ud.

Hvis du kommer ud for en situation, hvor du kommer i tvivl, så husk på følgende: "Kan du, så kan du og kan du ikke, så prioriterer godt rollespil, og at alle har det sjovt".

Regler for roller: Du er mere end et tal

Med en regel som "Kan du, så kan du", er det naturligt at tro du kun kan spille ting som du faktisk kan i virkeligheden. Men det er ikke nødvendigvis korrekt. Dette regelsæt er til for at give spillere muligheden for at spille alle de slags roller, som de kan komme op med. Derfor er der også en regel mekanisk del.

Alle karaktere har 6 værdier som vil blive brugt flere steder i reglerne, og som kan forøges med xp. Visse evner vil også kræve at en værdi er på et vis niveau. Kapitel 3: Xp og Evner går mere i dybden med det, men her nævnes det da enkelte basale regler i kapitel 1 nævner dem.

De 6 værdier er:

- **Styrke** - Bestemmer hvor store mængder ressource kort du kan løfte, hvor meget du kan skade med nærkampsvåben, og høj styrke giver adgang til nærkamps evner.
- **Udholdenhed** - Bestemmer hvor meget HP du besidder, og høj udholdenhed gør dig meget besværlig at slå ihjel.
- **Smidighed** - Bestemmer hvor meget skade du gør med buer og kastevåben. Smidighed giver også adgang til luskede evner. En høj smidighed gør dig næsten usynlig.
- **Vilje** - Bestemmer hvor mægtig dine ritualer, magiske kræfter og hvor mange du kender til. En høj vilje gør dig til en mester af magi uanset om det er religiøs eller studeret magi.
- **Intellekt** - Bestemmer kvaliteten og effektiviteten af dit valgte håndværk. Et højt intellekt gør dig til en mester i dit valgte fag og de ting du kan lave vil blive efterspurgt.
- **Personlighed** - Bestemmer hvor meget du kan påvirke andre og en høj personligheds værdi gør dig til en fantastisk leder figur.

Regler for kamp: Til våben mænd!

Livspoints

I benytter et system, som kaldes "Flydende Helbredspoint". Det betyder, at du har én pulje af HP som svarer til det antal skade, du kan tåle, før du er "nedkæmpet". Vi opfordre alle til hver gang de tager skade, at tage ét(1) skridt tilbage (evt. spille på det gjorde ondt). Dette kan i nogle tilfælde betyde du opgiver en fordel, men spillet bliver sjovere for både dig og din modstander hvis i føler jeres slag har en betydning udover at reducere et HP tal.

Mister du alle dine HP i en kamp, må du lægge dig helt ned. Dine venner eller allierede har nu 15 minutter til at helbrede dig inden du forbløder. Når du forbløder har du valget mellem at finde en magiker som kan bringe dig til live eller lade din "sjæl" rejse videre og karakteren dør permanent. Men vær opmærksom på at nogle præste kan tvinge din "sjæl" til at rejse videre. Læs mere om hvad dette indebærer under "Reglerne for Karakter Drab" i kapitel 1: Regler.

Der er mange måder man kan blive helbredt på, evnen "Førstehjælp", indtagelse af en eliksir eller af en magisk formular som kastes på dig. Du kan godt skaffe en eliksir på forhånd, men du kan ikke selv drikke den hvis du har mistet alle dine HP. Du kan heller ikke fortælle en tilfældig forbipasserende, at du har en eliksir. Elikirsiren kan kun anvendes af nogen, der i forvejen ved, at du har den på dig. "Død man taler ikke" princippet gælder her.

Skade

Et våben giver skade når det rammer en spiller og den ramte spiller skal så reducere hans HP svarende til den skade våbnet har gjort. Alle våben gør 1 skade som standard, men dette kan øges med forskellige bonusser. De mest almindelige måder at øge et våbens skade er:

- **Evner:** Der er evner som kan købes for XP som øger skaden man gør med +1 og +2.
- **Kvalitet:** Våben kan laves af en bedre kvalitet som også øger skaden et våben gør.
- **Magi:** Religiøse velsignelser og magiske formular kan forøge et våbens skade.

Når du slår, hakker, stikker eller rammer på den måde våbnet tænkes anvendt, siger du højt hvor meget skade det forvolder.

Nogle tohåndsvåben er polstret fra bund til top. De kan realistisk godt angribes med begge ender, men i det tilfælde fungerer de som stagevåben. For at forhindre forvirring, kan kun kampstave, troldmandsstave og våben med tydelige klinger i begge ender skade med begge ender.

Sikkerhed

Ud over at nogle ting kan gøre mere skade er der steder på kroppen som man skal undgå at ramme i kamp. Disse lokationer er: Ubeskyttede hoveder, hænder og kridt. På piger, opfordres man også til at undgå brystet. Skulle man ramme en af førnævnte steder. Så stop kampen midlertidig og tjek at personen klare sig og undskyldte. Hvis slaget ignoreres, og den ramte kæmper videre, fortsætter kampen.

Når man kæmper, kan kampens hede dæmpe ens sans for fornuften. Med tiden lære de fleste at holde kontrollen, men kamp er en fysisk aktivitet. Derfor bør du forvente at kunne mærke du har været i kamp til tider. Specielt hvis din krop ikke er vant til at bevæge sig, eller du har været med til en kamp hvor alle deltagere har haft noget som afhang af kampens sejer.

Regler for karakter drab: Sjælen rejser videre

Hvordan kan man blive karakter dræbt?

Din karakter dør permanent når karakterens "sjæl" rejser videre efter døden.

1. Dette kan være noget du selv vælger efter din sjæl er frigivet efter at forbløde.
 - a. Hvis ikke du har 3 xp givende underskrifter får du 1 hp i stedet for at din sjæl frigives når du forbløder.
2. Du kan have gjort dig så upopulær i spillet at nogen har fået en GM godkendelse og din sjæl stjæles eller destrueres når du nedkæmpes.
3. I "sjælens"(din) søgen efter en troldmand der kan genoplive karakteren, kan du risikere at finde en præst i stedet som sender karakterens "sjæl" videre for dig.

Uanset hvad grunden måtte være, så vil en karakter, som bliver karakter dræbt ophøre med at eksistere. Karakter arket bliver pakket væk og spilleren vil skulle spille en midlertidig karakter indtil spillet slutter. Disse midlertidige roller vil ofte være fanger, slaver eller bønder med meget få HP eller evner. Nok, til at man stadig kan deltage i spillet. Hvem ved? Måske bliver en midlertidig rolle til en ny rolle du vil spille næste gang?

Bliver man karakter dræbt og finder det uretfærdigt, skal man tage det op med GM gruppen EFTER spillet, hvor en eventuel genoplivning kan blive planlagt.

Regler for "Offgame": Spøgelse og ånder

Som ethvert andet rollespil vil der være tidspunkter, hvor det bliver nødvendigt at træde ud af spillet, for eksempelvis at få styr på en regel eller at bevæge sig rundt uden at være del af spillet. Når man træder ud af spillet, lægger man den ene eller begge hænder på hovedet og alle, som kan se en skal ignorere en. GM'er er udstyret med kasketter, hvor der står "GM" på. Når de bærer disse hatte på hovedet, er de også "Offgame" og fungerer som GM'er.

Det kan være svært at holde sig i sin rolle hele tiden. Det kan skyldes mange ting, men når man begynder at snakke med andre i spillet skal man være særligt opmærksom på hvad man snakker om. Det kan være fristende at snakke om, hvad der er sket uden for spillet eller rygter og idéer man har hørt andre spillere snakke om. Man tænker nok ikke over det mens man snakker. Men det kan være meget spil ødelæggende for andre, hvis de kan høre nogen snakke om offgame emner.

Offgame snak kan gøres til ingame snak med lidt kreativitet. Fodboldhold kan refereres til som lejesvende kompagnier eller computerspil kan beskrives som bøger man har læst eller historier man har hørt. Der hvor offgame snak bliver problematisk er når man snakker om ting som ens karakter ikke ved om ting i selve spillet. Altså metagaming. Det kan være andre spilleres hemmeligheder eller plots som ikke er sat i spil. Eller ting som man ikke har fundet informationen omkring endnu i spillet men man har overhørt hjemme.

Regler for Usynlighed: Så du det?

Der er evner og genstande i spillet, som kan gøre en person usynlig for andre og dette repræsenteres ved, at personen binder et skrigende gult eller lilla bånd om hovedet eller overarmen, hvor det er tydeligt at se. Skal det være en hurtig overgang mellem at være synlig og at være usynlig er det i orden at holde det gule (eller lille) bånd op i luften over hovedet og binder det senere.

Forskellen på det gule og det lilla bånd er om usynligheden er magisk eller ej.

- Gule bånd repræsenterer typisk personer som gemmer sig i skygger, blandt blade eller på anden vis, måder som man godt kan opnå i virkeligheden.
- Lilla bånd repræsenterer personer som lys går lige gennem. De kaster ingen skygge og kan stå midt i det fri og stadig være usynlig.

Uanset om en person er magisk eller ikke magisk usynlig så er de der stadig. Det vil sige, flytter de på noget, giver de lyd fra sig, rammer man ind i dem eller efterlader de noget. Må man reagere på det. Det betyder naturligvis ikke at man skal stirre på deres fødder for at se dem synke i mudder eller sparke til gruse. Men hvis de bevæger sig gennem et sted hvor omgivelserne gør det tydeligt der er noget, er det i orden at spille på man så noget eller lagde mærke til det.

Regler for våben: Kend dit våben

I Warhammer er det ikke ualmindeligt at man må gribe til våben for at forsvare sig selv eller for at tage noget, som man gerne vil have. Da vi jo kun spiller rollespil og vores våben er lavet af skum og latex, er det ikke muligt for os at skade hinanden voldsomt.

For at mindske risikoen for at deltagerne til vores live rollespils arrangementer kommer alvorligt til skade, skal alle rustninger og våben følge nedenstående retningslinjer.

“Hvem godkender våben og hvornår?”

Det er normalt arrangørernes opgave at godkende våben, men de kan få hjælp af en medhjælper. Alle våben bliver godkendt ved spilstart, men en arrangør eller våben kontrollant kan altid afbryde spil for at kontrollere folks våben, hvis det skulle være nødvendigt.

Efterkommer man ikke GM'ernes afgørelse, kan man ikke fortsætte i spillet og vil blive sendt hjem.

Generelle retningslinjer:

- Våben kontrollanten har altid ret!
- Alle våben skal kontrolleres ved spilstart og skal kontrolleres hver gang.
- Ikke godkendte våben bliver opbevaret af arrangørerne indtil spillet slutter.
- Følger man ikke våben kontrollantens anvisninger, risikerer man bortvisning.

Sikkerhedskrav til håndvåben

- Man skal ikke kunne mærke kernen, når der bliver slået med våbenet.
- Skaft og håndtag behøver ikke være polstrede, men alle ender skal være polstrede.
- Stager på stagevåben og spyd skal være polstret til mindst 40 cm fra våben hovedet.
- Der skal være god afstand fra kerne til spids. Også selvom man ikke stikker med våbenet.
- Kæder skal være lavet af et blødt materiale og må max være 30 cm lang.
- Kæder må under ingen omstændigheder være lavet af metal eller snor.
- Pigge eller lignende bliver ikke godkendt, hvis våben kontrollanten mener, at de er farlige for øjne eller andet.

Husk: Kun at stikke med våben, som er specifikt lavet til at stikke med og godkendt af kontrollanten.

Sikkerhedskrav til kastevåben

- Der må ikke være nogen form for kerne i kastevåben.
- Et kastevåben må ikke være så tungt eller hårdt, at det gør direkte ondt, når man bliver ramt.

Sikkerhedskrav til buer og pile

- Buer må max trække 30 pund ved 28 tommer.
- Der skal være mindst tre styrefjer.
- Pile hovedet skal sidde forsvarligt fast og må ikke kunne bevæges.
- Pilenes længde skal passe til buens styrke, så den ikke vender i luften.
- I pilehovedet skal der være en sikring, så pileskaftet ikke kan gennembryde polstringen. Sikringen kan f.eks. laves med en 28 mm spændeskive, og ikke i plastic.
- Pile hovedet skal være mindst 4,5 cm i diameter. Pile Hovedet skal være rundt, og må ikke være spids.

Om pilen vender i luften kan vi ikke kontrollere, men appellerer alligevel til spillerne om at holde øje med det. Hvis en pil er for kort, kan den vende i luften, hvilket kan være farligt.

Sigt aldrig over brysthøjde. Lad hellere pilen hvile end udsætte andre for fare.

Armbrøste

Armbrøster er forbudt ved lov i Danmark. Selv hvis du skulle have en CE-mærket armbrøst eller tilladelse til at bære en forbudt armbrøst, får du ikke lov til at anvende den, da reglerne skal være lige for alle.

Regler for Krudtvåben og Teknologi: Et brag af en ide.

Warhammer er en verden hvor teknologi er ganske normalt, specielt blandt dværge og i Imperiet. Dog er det teknologiske niveau meget varierende fra race til race og ofte også fra region til region. Her følger en række specielle regler og uddybninger af regler som allerede er blevet dækket under "Regler for kamp: Til våben mænd!" og "Regler for våben: Kend dit våben".

I modsætning til alle andre våben som blot skal ramme for at gøre skade, skal krudtvåben ikke ramme noget. Dette er fordi de ikke affyre noget projektil ligesom en bue affyre en pil. Derfor gælder der nogle andre regler for at gøre skade med krudtvåben.

- Krudtvåben gør kun 1 skade plus kvalitetsniveauet af ammunitionen brugt. Læs kapitel 4: Produktion og Ressourcer for mere information.
- Kvalitets ammunition er engangs ting og skal anskaffes igen ingame efter brug. Men "almindelig" ammunition som ikke giver bonusser kan man frit benytte.
- Krudtvåben er ikke præcise og kan ikke ramme noget over en vis afstand.
 - Pistoler kan ramme et mål indenfor 5 meter + 5 meter per Kvalitetsniveau af pistolen.
 - Rifler kan ramme et mål indenfor 10 meter + 5 meter per Kvalitetsniveau af riflen.
- Krudtvåben affyre ikke noget projektil så man skal have øjenkontakt med den person man skyder på. Dvs, du kan ikke skyde nogen i ryggen eller bag bygninger.
 - Dette betyder ikke man er sikker ved at lukke øjnene eller stirre på sin modstanders fødder. Står man overfor hinanden er det også nok. Så længe der ikke er tvivl om hvem der bliver skudt på.
- Krudtvåben er kraftige nok til at penetrerer almindelige skjolde så de blokerer ikke skaden.
 - Almindelige skjolde er alle skjolde uden kvalitetsniveauer.
 - Et skjold kan stoppe én(1) kugle for hver 3 kvalitetsniveauer den besidder rundet op. Dvs. Kvalitet 1-3 stopper 1 kugle. 4-6, 2 kugler, 7-9, 3 kugler osv.
 - Et skjold som har stoppet sit maks antal kugler tæller som beskadiget og skal repareres før det kan stoppe flere kugler, men det kan stadig stoppe slag som almindeligt.
 - Rustning giver stadig RP som skades før HP.
- Krudtvåben kan ødelægge bestemte genstande ved at skyde dem i stykker:
 - Låse op til niveau 3 - Sæt løbet for nøglehullet og skyd.
 - Håndjern - Samme som låse.
 - Potion flasker - Du siger ikke skade men at du ødelægger en synlig flaske.

Sikkerhedskrav til krudtvåben og ladninger

- Alle krudtvåben skal afgive et hørbart "skud"/"knald"/"bang" for at gøre skade i spillet. Dog må lyden ikke være så høj at der er risiko for høreskader.
 - Ved køb af krud anbefaler GM-gruppen at du tester om ladningen er for kraftig hjemmefra. I tilfælde af du kommer med et våben, der afgiver for højt et brag, kan GM-gruppen vælge at afvise det til brug i spillet. Krudt i almindeligt børnelegetøj er typisk fint til at afgive et hørbart knald uden medfølgende høreskader. Nogle købe krudtladninger brager desværre alt for højt.
- Krudtvåben må under ingen omstændigheder affyres i nærheden af andres spilleres hoveder!
- Når krudtvåben affyres må de ikke frigive gløder eller andre brandfarlige emner.
- Krudtvåben må på intet tidspunkt affyre noget. (Ingen rigtige forlader!!!)

"Hvad med kanoner?"

GM gruppen opfordre gerne spillere til at medbringe attrapper og rekvisitter.

Hvis man har noget som kan bruges som kanon så vis det til GM gruppen og hør ad.

En kanon kan skade bygninger, som om den havde en styrke stærkere end eventuelle mure.

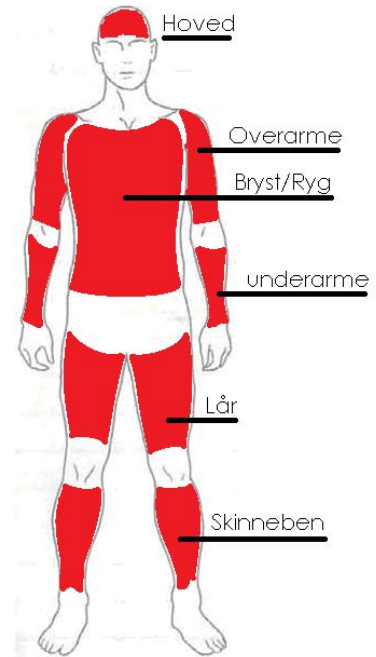
Karakterer som befinder sig foran en kanon som affyres, tager skade som var det et almindeligt krudtvåben men 10 gange større. (dvs 10 skade uden nogen kvalitets bonusser)

Forslag kan sendes til gm gruppens e-mail (gm@vitarhorsens.dk).

Regler for rustninger: Skind af stål og et hjerte af guld

I en verden, hvor stort set alle bærer en kniv eller andet våben, og monstre lusker om i skovene, er det naturligt, at man iklæder sig beskyttelse af forskellige typer, og ingen rustning beskytter lige godt. Derfor kan man forøge sine HP med Rustnings Points (RP) igennem rustning. Tykke og mere dækkende rustninger giver selvfølgelig mere beskyttelse, men vejer oftest også derefter.

Der er 6 steder, som kan dækkes: Hoved, Torso, Overarme, Underarme, Lår og Skinneben. Alle steder undtagen hoved skal dækkes på begge sider for at få fuld RP bonus. Dvs. bærer man rustning på højre side (eller bryst), men ikke på den venstre (eller ryg) får man kun det ½ RP for det.



Rustnings kategori	RP	Eksempler
Let	1	Hærdet læder eller slagkofte
Brynje	2	Ringbrynje eller hærdet læder med mange metaldele.
Plade	4	Overlappende metaldele.
Magisk	1-4	Latex rustninger og rustning lavet af andet materiale end læder og metal.

Måden man tæller RP sammen på, er ved at tælle hvor mange områder der er dækket, hvad de er dækket med, og så lægge sammen. Det er muligt at "stable" rustning af flere typer. Men uanset hvilke typer man "stabler", vil de give 1 RP mindre pr del, og per lag man har på, til minimum 0.

Derfor vil det maksimalt være muligt at have 60 RP (4 lag af forskelligt "Plade" rustning på alle 6 steder). Dog er det højeste man sandsynligt kommer op på er 30 (1 lag af "Plade" og 1 lag af "Brynje" og et lag af "Let" i form af slagkofte på alle steder.)

Man tæller RP fra det yderste lag og indad, så man får fuld RP for det yderste lag og så 1 mindre for hvert lag under.

Eks. Brystplade (4 RP), ringbrynje (2 RP -1 altså 1) og slagkofte (1 RP -2 altså 0) giver i alt 5 RP.

Generelt om Rustninger

- Læderrustninger giver først point når de er i kærnelæder med en tykkelse på omkring 3 mm - eller hvis den på anden måde er forstærket.

Sikkerhedskrav til rustninger

- Nitter må ikke være spidse og eventuelle kanter skal være afrundede.
- Pladedele må ikke have skarpe kanter.
- Frie metalkanter skal være ombukkede eller dækket med læder.
- Gælder ikke skæl, som dog ikke må være spidse og skal være forsvarligt syet på, så de ikke kan flappe op.
- Ringe skal være ordentligt lukkede.

Sikkerhedskrav til skjolde

- Alle skjolde skal polstres i kanten - hele vejen rundt. Mindst 10 mm skum, og gerne haveslange under og skind udenpå.
- Overfladen skal være glat. Skruer, nitter og andet skal være afrundede eller eventuelt polstret.

Det er forbudt at slå og skubbe med sit skjold. Lige meget om det er lavet af træ, jern eller skum.

Regler for slitage: Hos smeden

Nogle evner, eller hvis en GM siger det, kan ødelægge en genstand så grundigt, at den skal laves igen fra bunden. Genstande, som har denne tilstand er markeret med et sort bånd bundet omkring det, og må ikke bruges. I filmen Ringenes Herre bliver Aragons sværd smedet på ny. Men den tilstand hans sværd var i inden (i flere stykker) ville svare til at et sort bånd var bundet omkring det.

"Hvordan reparere man ting?"

Spillere med evnen Håndværk(Smed) er i stand til at reparere våben og skjolde som bliver ødelagt. Denne evne er ikke her i introduktions sættet, men kan findes i det udvidede sæt.

"Hvad med rustninger og tabte RP?"

Rustninger beskytter dig i kamp og når kampen er slut og alle har sænket deres våben vil man genvinde alle sine RP efter et minut.

Regler for tyveri og ligrøveri: Pas på fingrene.

Selv om at det kan være fristende at spille tyv og stjæle alt hvad folk ejer, og at tyveri ikke er forbudt så længe at det kun foregår i spillet. Så skal det siges at enhver form for tyveri af offgame ejendele vil blive set som rigtig tyveri og vil blive meldt til myndighederne.

Når det er sagt. Så er der følgende regler for anskaffelsen af ingame værdigenstande fra andre:

- De eneste genstande man må stjæle er guld og sølvmonter, resourcekort, GEKs, plastik juveler, farvede træklodser eller andre ingame genstande sat i spil af GM gruppen. Disse vil typisk have plot GEK's sat på dem.
- Hvis du vil ligrøve eller stjæle fra en bevidstløs person skal du enten visitere (rode igennem deres kostume og tasker) eller tælle til 20 mens du holder en hånd på dem. Når du har talt til 20 skal de så aflevere alle ingame værdier som de har på sig.
- Det er op til personen som stjæles fra hvilken metode du skal bruge.

Det er naturligvis træls at få stjålet alt man har. Men hvis man er opmærksom kan det være utroligt besværligt for andre at gøre det. Tager man nogen i at stjæle, eller rode nedkæmpede spillers lommer igennem, er det en perfekt mulighed for rollespil. Ligesom i virkeligheden, så er tyveri ikke normalt accepteret, og kun de mest desperates som roder gennem "lig" for værdigenstande.

Regler for vægt: Masse og Fysik

Da der er mange rekvisitter, som er lavet af noget meget let materiale og som repræsenterer noget meget tungt, vil de have deres vægt skrevet på en GEK, som er fastmonteret på dem. Er der ingen vægt beskrevet, så vejer den, hvad den vejer i virkeligheden.

Som standard kan alle løfte genstande op til 30 kg af gangen, men husk at spil på at du bære på 30 kg! Nogle racer er dog stærkere end andre og nogle personer har trænet sig til at kunne løfte mere.

Håndværkere kan flytte materialer rundt i deres værksted uden at skulle tænke på vægt, men skal ting flyttes mere end 1 til 2 meter, så gælder denne undtagelse ikke.

Regler for penge: Klingende mønt

I Warhammer er der et utal af måder folk køber og betaler for ting og services. Men ædelmetaller som guld og sølv modtages stort set alle steder. Ostland og Imperiet er ingen undtagelse. Der skal normalt 20 sølvmønter til en guldmønt.

Der findes også andre betalingsmidler. Guldbars er 10 guldmønter værd og plastik juveler kan typisk veksles for 10 guldmønter også.

Ved begyndelsen og slutningen af spillet vil der være en "Offgame" bank åben, hvor man kan hæve og aflægge sine mønter fra en konto, som man opretter, når man ankommer første gang. Dette er for at beholde de mønter, som vi har i spillet. Banken åbner kun i begyndelsen og i slutningen. Så i mellemtiden må man passe på, hvad man har og tjener.

Regler for alkohol: Når flasken tømmes

Da der er børn ned til 10 år, er det strengt forbudt at indtage alkohol før og under spillet og efter spillet, så længe man befinder sig i spilområdet. Opdages dette, bliver man øjeblikkeligt bortvist fra området.

Men en kro er jo intet uden en drukkenbolt eller to, så de typer "alkohol", som købes på kroen i form af saftvand, juice og ice-tea, kan drikkes og spilles på man bliver fuld.

Regler for magiske genstande: Gudernes Gaver

I Warhammer verdenen eksistere der mange vidundere, skabt af både guderne, men også de dødelige. Elvernes ældgamle smedeteknikker, dværgenes mystiske runer, genstande lavet af fabelagtige dyr og gaver velsignet af guderne.

Disse genstande er repræsenteret af laminerede stykker papir med ordet "GEK" skrevet sammen med den magiske effekt, som genstanden har. Nogle af disse GEKs sidder på våben og rustninger og andre sidder på almindelig ting såsom flasker og reb.

GEK – Kvalitet – Niveau 1

Effekt: Denne genstand gør +1 skade eller giver +1 RP.

Denne GEK kan kun flyttes til genstande af samme type som den genstand den sidder på.

Sværd, Økser, Køller, Hamre, Knive, Tohåndsværd, Tohåndøkser, Tohåndkøller, Tohåndhamre, Buer, Pistoler, Rifler/Musketter, Kanoner, let, mellem eller tung rustning.

I kamp kan disse magiske rustninger og våben være altafgørende mellem sejr eller nederlag. Og derfor vil man selvfølgelig gerne tage disse fra modstandere, og give til sig selv eller venner. Men da ingen bryder sig om at få taget sine genstande i virkeligheden, så er det kun GEK'en man må tage. Men før man kan tage GEK'en, skal man have en genstand magen til det, som GEK'en skal sidde på. Hvis GEK'en sidder på et sværd og man selv bære en økse, kan man ikke tage GEK'en, med mindre man har et sværd uden en GEK på sig. Dette gælder også for rustninger.

Du kan ikke tage en GEK som sidder på en bryst rustning af læder og sætte på en hjelm af stål. Det skal dog siges at der eksistere evner og magiske effekter som tillader dette, men det er beskrevet under disse specifikke effekter. Men tager du en GEK repræsenterer det at du erstatter din egen genstand med din modstanders. Så hvis der allerede sidder en GEK på din egen genstand kan du ikke sætte andre på den.

Regler for magi og trolddom:

Da vi spiller i en fantasiverden med magi og trolddom vil alle spiller selvfølgelig komme i kontakt med det på et eller andet tidspunkt. Men selv om magi tillader fantastiske ting i historier og spil, så er live rollespils magi også bundet af nogle grundlæggende regler som er ens for alt magi.

- **Ansvar:** Det er den person som kaster magien der er ansvarlige for at kunne reglerne for magien og effekten (fra kapitel 5 eller en GEK) og skal forklare effekterne korrekt. I tilfælde af misforståelser har magien ingen effekt.
Tydelig misbrug af dette bør påpeges til en GM så de kan tage sig af det.
- **Synlighed:** Alle magiske effekter skal enten være repræsenteret med et farvet bånd (gul, blå, rød eller grøn), GEK's eller rekvisitter som kan repræsentere effekten.
Ingen bånd, GEK eller rekvisit = ingen magi.
- **Mulighed:** Hvis en effekt ikke kan udføres på en praktisk eller bekvemt måde off-game kan det ikke udføres.
Eksempel 1: Hidkaldelse af noget som ingen til stede har kostume til eller som kan hentes inden for fornuftig tid vil også fejle. "Fornuftig tid" er typisk, men ikke altid, inden for et minut.
Eksempel 2: Flytning af huse/bygninger kræver at de pilles ned og sættes op igen af personer. Hvorfor så bruge magi når du alligevel kommer til at skulle organisere mandskab for at udføre opgaven?
Eksempel 3: Effekter som er beskrevet kræver en GM til stedet og hvis alle GM'er er travlt beskæftiget kan ikke udføres før en GM er til rådighed.
- **Prioritet (Eller størst først):** Hvis flere magiske effekter gør det samme på samme tid (eksempel ekstra HP) så stables effekten ikke. Kun den højeste bonus modtages. Hvis magiske effekter overlapper, eksempel +2 HP og +2 RP og en anden giver +1 skade og +3 HP. Så får man begge effekter men der hvor de overlapper tæller den største effekt, så eksemplet i alt giver +1 skade, +2 RP og +3 HP.

For at hjælpe alle med at hurtigt forstå hvad en magi udøver kaster. Bruger vi nogle nøgleord eller kontrolord som har nogle bestemte regler forbundet med sig. Hvis du høre en af disse ord som del af en magt udøves forklaring så kan du hurtigt spille med hvis du husker følgende:

- **Benlås!:** Benlås er en form for paralyse som forhindrer dig i at flytte dine fødder fra hvor de er. Du må godt justere din stilling hvis du er ude af balance, men du må ikke bevæge dig i nogen retning. Du kan stadig forsvare dig selv, kaste magi eller slås. Denne effekt ophæves ikke når du tager skade.
- **Paralyse!:** Den egentlige paralyse effekt. Du skal fryse i den stilling du havde da du hørte ordet. Du kan ikke bevæge dig overhovedet! Selvfølgelig hvis du står ubehageligt eller du ikke kan holde stillingen er det ok at ændre din stilling til noget mere behageligt. Denne effekt ophæves når du tager skade. Desuden kan du stadig høre og se hvad der sker omkring dig.
- **Forstening!:** Den stærkeste form for paralyse. Fungere fuldt ud som paralyse, men i modsætning til Paralyse kan du heller ikke skades. Du er effektivt usårlig så længe forstennings effekten varer. Denne effekt ophæves ikke når du tager skade og knus genstand fungere ikke på dig med mindre du selv ønsker at spille med. Du kan heller ikke se eller høre hvad der foregår omkring dig.
- **Søvn!:** Du falder i søvn øjeblikkeligt og skal enten lægge dig ned eller falde om. Op til dig. Men så længe effekten varer kan du ikke se eller høre hvad der sker omkring dig. Skade eller vand i hovedet vækker og/eller bryder effekten.
- **Frygt!:** Du skal løbe skrigen væk fra kasteren af effekten når han er færdig med at forklare den. Typisk vil effekten kun være frygt i x antal sekunder, og når tiden er udløbet forsvinder frygten. Det er okay at spille bange på andre måder end at flygte, men den som kaster frygt må ikke angribes og skal undgås så længe effekten varer.
- **Jordskælv!:** Du skal lægge dig ned til effekten er ovre. Du må godt kravle på maven eller ryggen, men ikke stå op.

Regler for markeringer: Livets bånd der binder

- Warhammer er en verden fyldt med genstande og magi, og vi skal som rollespillere forestille os mange af disse ting. Men for at vi alle forestiller os de samme, benytter vi i dette regelsæt nogle farvede bånd til at repræsentere nogle ting.
- Ser du en person eller genstand, med et bånd omkring i en af de farver som står i tabellen, så skal du spille på at personen eller genstanden ikke ser ud som den gør i virkeligheden. Det er også vigtigt at når du laver et kostume og klæder dig ud, at du ikke fejl informere andre ved at bruge farvede bånd som del af kostumet. Specielt Gule og Lilla bånd.
- Når du laver dine egne bånd til at bruge, skal de helst være brede og tydelige. Tynde bånd er nemme og overse.

Farve	Betydning
<i>Sort</i>	Genstanden med sorte bånd er totalt ødelagt og skal repareres. Magiske genstande skal genskabes og evt. GEK's skal afleveres til en GM. Der skal spilles på at genstanden er i flere stykker eller krøllet sammen. Læs mere i kapitel 1: Regler under Regler for Slitage: Hos smeden.
<i>Gult</i>	Genstande eller personen med gule bånd om hovedet eller overarmen, er usynlig på ikke magisk vis og kan ikke ses. Hvis båndet holdes op i luften tæller det også. Der skal spilles på genstanden eller personen ikke kan ses, men stadig høres og mærkes. Forsøg ikke at gå ind i dem med vilje medmindre de virkelig står i vejen.
<i>Lilla</i>	Genstande eller personen med lilla bånd om hovedet eller overarmen, er usynlig på magisk vis og kan ikke ses. Magisk usynlighed kan fjernes og er typisk ikke bundet af andre regler end hvad magien der gjorde genstanden eller personen usynlig. Ud over dette fungere Lilla bånd fuldt ud ligesom gule.
<i>Blåt</i>	Genstanden, som båndet er bundet til, er midlertidig magisk forstærket gennem en bøn, en formular eller en eliksir. Genstanden virker tungere, hårdere eller har et svagt indre lys, og uanset hvad du gør kan du ikke rigtig skade det. Læs mere i kapitel 5: Magi og Guder.
<i>Rød</i>	Genstanden, som båndet er bundet til, er blevet forstærket med magi og gør midlertidig mere skade. Læs mere i kapitel 5: Magi og Guder.
<i>Orange</i>	Genstanden er antændt og, ud over at gøre midlertidig mere skade, kan det aktivere Torden Støv eller antænde konstruktioner af træ. Læs mere i kapitel 4: Produktion og Ressourcer.
<i>Grøn</i>	Personer, som er blevet forgiftet med en gift som ikke forsvinder efter noget tid. Skal bære et grønt bånd om armen eller hovedet, så både de selv men også andre kan se at der er noget galt og der skal spilles på det. Evner og effekter, som kan påføre langvarige gifte har et grønt bånd som krav i deres beskrivelse. Evner som fjerner gifte kan godt fjerne disse gifte.
<i>Hvid</i>	En pil eller en kniv med et hvidt bånd omkring reducere en person til 0 hp hvis der siges "Snigmord" eller "Snigskud" efter de har ramt. Det kræver dog en evne at benytte denne regel.

Kapitel 2: Karakter og Racer

Karakter skabelse

Nu hvor du har læst eller skimmet alle de vigtigste regler, er det tid til at forstå hvordan resten af regelsættet skal benyttes.

En karakter er ikke bare en liste af evner og nogle tal. En karakter er en rolle, en personlighed. En person med en baggrund, som forklarer hvor personen kommer fra og hvad han/hun har oplevet.

"Hvad skal jeg bruge for at lave en karakter?"

- En Baggrundshistorie.
- Et karakterark, som kan printes ude bagerst i bindet.
- En ide til en karakter. Det kan være en titel, en personlighed eller noget helt tredje.
- Dette regelsæt.

"Hvordan gør jeg?"

1. Udfyld karakter arket med dit virkelige navn
2. Læs omkring de racer som er i dette regelsæt og vælg en, som passer til din ide.
3. Tænk over hvilken karriere din karakter vil følge. Kriger? Håndværker? Bonde? Præst? eller måske Magiker?
4. Svar på følgende spørgsmål en efter en og skriv dem ind i din baggrundshistorie.
 - a. Din karakters navn? Både for og efternavn.
 - b. Din karakters alder? Det ældre den er, det mere har den oplevet og det mere kan du skrive om. Men husk du skal også spille alt den erfaring. En alder mellem 15 og 30 er typisk et godt sted og begynde.

Tænk over din karakters race? Hvilken race har du valgt og hvilken effekt har det på din karakters historie? Elver lever længe, orker lever et voldeligt liv, og Mennesker lever et religiøst liv osv.

- c. Din karakters familie? Forældre og søskende. Hvad hedder de? Hvad laver de? Hvor er de?
- d. Hvor stammer din karakter fra? I hvilken del af Imperiet kommer din karakter fra? Tætte skove? Fredelige landsbyer eller travle og folkerige storbyer?
- e. Din karakters barndom? Hvordan levede den som barn og hvad oplevede den? Husk at den race som du har valgt, sikkert har stor indflydelse på dette.
- f. Din karakters ungdom? Hvordan levede den fra den kunne tænke selv og hvordan begyndte den på vejen mod den karriere du har valgt?
- g. Din karakters voksenliv? Hvad har din karakter oplevet siden den rejste ud i verdenen? Hvad har bragt den til spilområdet? Flugt? Jagt? Rigdom?
- h. Har din karakter ændret sig gennem sit liv og hvordan eller hvorfor?
- i. Kender din karakter nogen og hvordan mødte den dem?
- j. Hvilke holdninger har din karakter? Hvilken gud tilbeder den? Har den en bestemt politisk holdning? Er der noget som man slet ikke må gøre i din karakters verden?

- k. Hvad synes din karakter om andre racer, erhverv, personligheder og holdninger? Eksempelvis: hvad synes din karakter om slaveri og dem som holder slaver?
- l. Hvad motiverer din karakter? Rigdom? Venskab? Ære? Hvad vil andre kunne gøre for at få din karakter til at gøre noget?
- m. Hvad vil kunne få din karakter til at slå nogen eller noget ihjel? Er den en blodtørstig galning eller en fredselkende bonde?
- n. Hvordan er din karakters personlighed? Er den grådig? Ærlig? Modig? Eller en kujon?
Husk, at det, som den har oplevet, har ofte haft indflydelse på dens personlighed.
- o. Hvad er din karakter villig til at ofre i en given situation? Intet? Et uvurderligt arvestykke? Sit liv? Hvad og hvorfor?
- p. Hvad er din karakters højeste ønske?
- q. Hvad hader din karakter og hvor meget?

Du kan selv finde på flere spørgsmål omkring din karakters liv, og besvare dem. Det mere du beskriver, det nemmere er det at spille din karakter.

- 5. Tænk nu over hvad din karakter vil i spilområdet? Dette spørgsmål er meget vigtigt og få besvaret. Det hjælper dig med, hvad du skal foretage dig, når du går i stå. Dit erhverv er en rigtig god ting og finde inspiration i. Bønder vil dyrke afgrøder, handlende vil tjene penge, troldmænd vil studere osv. Dit mål må godt være noget, som kan give grund til rollespil, både for dig selv og andre.

Spilbar racer

Warhammer er fyldt med et utal af folkefærd og intelligente racer som man kan spille. Ikke alle er her i sættet, på grund af hvor i Warhammer verdenen vi spiller.

Hver race her i sættet har en mindre beskrivelse af, hvad den er, for at man kan danne sig et indtryk og måske blive interesseret. Der står også hvilke evner og specielle regler der gælder for hver race.

Når man har valgt sin race skriver man det på sit karakterark og den evne som racen giver.

Hurtig oversigt

Kapitel 2: Karakter og Racer	17
Karakter skabelse	17
Spilbar racer	18
Mennesker	21
Dvæрге	22
Elvere	22

Mennesker

Imperiet

Blev grundlagt for over 2500 år siden af Krigerkongen, Sigmar Heltehammer, som senere blev ophøjet til en gud, og blev den primære Religion for Imperiet. Imperiets 10 Provinser er styret af en kurfyrste, som siden Sigmars ophøjelse har udvalgt nye Kejsere, som er den ultimative autoritet i Imperiet. Livet i Imperiet kan være både hårdt og nemt. Har du forbindelser, eller en god social baggrund? Eller er man en stakkels bonde, uden kontakter? Imperiet er i næsten konstant krig, med Grønhuder, Beastmen, Skavens, og til tider de andre menneske riger, og den evige fjende de har i Kaos, som skjuler sig i skyggerne.

Religion:

Den primære religion i Imperiet, er tilbedelsen af den menneskelige kriger gud, og grundlægger af Imperiet, Sigmar. Godt nok er der religionsfrihed i Imperiet, så guder som Morr, Verena, Shallya, Ulric, Rhya, Taal, er ikke et problem at tilbede. Faktisk er de alle vældig udbredt. Men de som vælger at tilbede Kaos, eller andre ikke imperielle guder, gør dette på eget ansvar. Der eksisterer adskillige organisationer og grupper som jager tilbedere af specielt Kaos og andre mørke guder. På trods af dette er fristelsen og løftet om mørke velsignelser stadig i stand til at bringe adskillige mennesker til at bede til disse guder.

Foreslået opførelse: Ingen, du kan spille som du vil.

Krav: Ingen.

Race Evne: Religiøst liv

I en verden som Warhammer, hvor guder og overtro har virkelige og dokumenterede tilstedeværelse, er det ikke underligt at religion er en naturlig del af enhver befolkningens hverdag.

Mennesker er specielt tilbøjelige til at vende sig til en gud og anråbe dem om assistance. Og i mange tilfælde, så svarer guden.

Én(1) gang per spillegang, kan mennesker kaste en magisk bøn som om de havde evnen "Trosretning". Denne magiske bøn koster ikke Mana og kan være fra en hvilken som helst gud af spillerens valg. De skal dog påkalde guden's navn som del af den magiske bøn. Og bønneren må ikke koste mere end 4 MP at kaste. Hvis man køber evnen "Trosretning" kan man kun vælge bønner fra sin valgte guds liste, men der er ikke nogen Mana Pris begrænsning og bønneren koster ingen Mana at påkalde.

Læs kapitel 5: Magi og Guder for mere information om hvordan man kaster magi.

Dvæрге

En af de ældste og stolteste, racer i verden. Engang havde de et imperium, som startede helt oppe i Norsca, og strakte sig hele vejen, til det sydlige kontinent. Stærke og udholdende, Dværgene har set deres af krig og modstand i gennem tiden. Reduceret til en brøkdel af deres tidligere storhed, står dværgene stadig stolte. Dvæрге er dygtige smede, byggere, og krigere, men ifølge dem, er deres bedste træk, deres loyalitet og dem som de står i gæld til.

Religion:

Ærer deres forfædre, hvis ånd holder øje med dem, og vejleder deres handlinger, og bestemmer om de har levet værdige liv, når de engang dør. Deres forfædre inkludere, Grungni, Valaya, Grimnir, Gazul, Smednir, Thungni, og Morgrim som styrer store dele af deres samfund, og ofte bruges deres præste, til at løse konflikter, mellem klaner.

Foreslået opførelse: Ingen, du kan spille som du vil.

Krav: Skæg, 175 cm, max.

Race Evne: Forfædrenes Beskyttelse.

Dvæрге tager kun halv skade fra magi, men kan ikke købe evnen "Magisk Skole" under Vilje evner.

Elvere

Er nogle af de ældste, og mest magtfulde civilisationer, i verden. Højelverne kommer fra øen Ulthuan, i det store hav. Mester krigere, og troldmænd uden lige, Elver racen har igennem verdens historie kæmpet hårdt og længe, for at den ikke skal komme til ende. Dog vare intet evigt, for længe siden kæmpede Elverne en krig for at holde kaos tilbage, og risikerede alt i deres forsøg på at redde verden.

Det lykkes dem ultimativt, at holde kaos tilbage, men deres konge, og største helt Aenarion, samt deres folk led enorme tab. Så store tab, at deres royale linje er blevet forbandet, og en størrer intern konflikt har skabt et af elvernes største fjender... Sig selv.

Foreslået opførelse: Alt efter hvilken type elver man er. Højelvere er stolte, og lidt snobbete, mørk elver er onde og sadistiske, og skov elvere er isoleret, gådefulde beskyttere af skoven.

Krav: Elver ører. (Ingen ører, ingen elver).

Race Evne: Naturlig Magi

Én(1) gang per spillegang, kan elver kaste en magisk formular som om de havde evnen "Magisk Skole". Denne magiske formular koster ikke Mana og kan være fra en hvilken som helst magisk wind af spillerens valg. De skal dog have hænderne fri og lave store fakter for at kaster formularen. Yderligere må formularen ikke koste mere end 2 MP at kaste. Hvis du køber evnen "Magisk Skole" er Høj eller Mørk magi også mulige lister fra starten i stedet for en af de andre 8 vinde. Kig i kapitel 5: Magi og Guder for mere information omkring dette.

Kapitel 3: Xp og Evner

Karakter Værdier

“Hvad er karakter værdier?”

Karakter værdier er 6 værdier som bruges til at repræsentere spil mekaniske effekter.

Hver af de 6 værdier giver dig en passiv bonus som stiger hver gang du forøger dem gennem brugen af xp. Værdierne referere til fysiske færdigheder du sikkert har i virkeligheden, men skal ikke tænkes som direkte referencer til hvad du kan og ikke kan spille. De er der blot for at give en følelse af fremskridt og måske mål man gerne vil opnå. Selvfølgelig er de der også så reglerne har noget at arbejde med.

Værdi uddybelse

“Hvilke værdier er der og hvilke bonusser giver de?”

De 6 værdier er Styrke, Udholdenhed, Smidighed, Intellect, Vilje og Personlighed.

- Styrke giver adgang til nærkamps og nævekamps baseret evner og øger også mængden af ressourcer du kan bære i spillet.
Da alle begynder med 1 Styrke betyder det alle gør 1 skade med nærkampsvåben.
- Udholdenhed giver adgang til evner der holder dig i live og hjælper dig med at modstå andre evner. Hver gang du øger din udholdenhed øger du også mængden af HP du har med +2 ekstra og gør det sværre og sværre at nedkæmpe dig. Da alle begynder med 1 i Udholdenhed betyder det at alle har 2 HP fra start.
- Smidighed giver adgang til luskeri og andre evner af knap så lovlig typer.
- Intellect giver adgang til håndværk og ressource forarbejdende evner samt ikke magisk helbredelse. Det er også her du kan forbedre udstyr som våben og rustninger. Tænk på Intellect som støtte kategorien.
- Vilje giver adgang til magi i alle dens former. Religiøst gennem guddommelige trosretninger eller akademisk gennem de magiske vinde. Hver gang du øger din Vilje øger du også din Mana Pulje med +2 Mana Points som bruges til at kaste både bønner og formular.
Da alle begynder med 1 Vilje betyder det alle har 2 MP som ikke kan bruges medmindre de har “Magisk Skole” eller “Trosretning” evnerne.
 - Se kapitel 5: Magi og Guder for mere information.
- Personlighed giver adgang til sociale og økonomiske evner som kan hjælpe dig med at danne en gruppe. Hver gang du øger din Personligheds værdi gør du det sværere for andre at påvirke dig med disse evner og åbner op for andre handels priser hos Karavanen.

Xp brug

"Hvordan tjener jeg XP?"

Alle ny karaktere begynder med 10 xp som kan bruges på Værdi forøgelse og evner.

Ekstra xp tjenes hver spillegang bare ved at dukke op og blive registreret. Typisk får du en underskrift på dit karakterark som er 2 XP værd. GM'er kan også belønne folk for fantastisk rollespil, eller hvis din BG er godt skrevet kan du blive belønnet med ekstra XP.

Alt XP noteres på dit karakterark så pas godt på det! Hvis du har en taske du altid har med til rollespil så læg arket der i når du er hjemme så det ikke bliver væk eller du glemmer det. Og ude til spillet bør du have det i en lille vandtæt taske eller lomme hvor du nemt kan finde det frem men også holde det tørt.

"Hvordan øger jeg mine karakter værdier?"

Ved at betale den stigende xp pris som vist i tabellen til højre. Hver forøgelse koster den nye værdi i xp. Altså at gå fra 4 til 5 koster 5 xp.

"Hvordan køber jeg evner?"

Alle evner koster 4 xp at få, men man skal opfylde karakter værdi niveauet som er vist på de kommende sider. Eksempelvis kræver det en Styrke værdi på 6 for at kunne købe "Skjold Bryder" evnen.

Yderligere er der evner som forbedre andre. De er typisk skrevet som Evne 1 og Evne 2. Disse evner kræver man har evnen med det laveste tal før man kan købe den næste.

Når du har fundet en evne du opfylder kravene for, eller en karakter værdi du ønsker og forøge. Så skriver du navnet på evnen du køber, eller værdien du forøger, og hvor meget xp det koster på dit karakterark. Når du så møder op til spillet vil en GM underskrive og godkende dit xp forbrug.

Næste gang du så deltager, kan du finde en GM og få underskrevet og godkendt, at du har den købte evne.

Du kan ikke bruge evnen før den er underskrevet!

Karakter Værdi	Xp Pris
1	Begynder alle med.
1 -> 2	2 xp
2 -> 3	3 xp
3 -> 4	4 xp
4 -> 5	5 xp
5 -> 6	6 xp
6 -> 7	7 xp
7 -> 8	8 xp
8 -> 9	9 xp
9 -> 10	10 xp
10 -> 10+	10 +1 xp per efterfølgende forøgning

Evne Tabeller

Styrke

Værdikrav	Evne adgang
1	Mine Arbejde, Bonk
2	Fysisk Tilpasning
3	Kamptræning
4	Overtræk
5	Afvæbning(V)
6	Skjold Bryder
7	Jernnæve
8	Hensynsløs angreb
9	Overvældende Styrke
10	Knus Genstand

Udholdenhed

Værdikrav	Evne adgang
1	Sejhed
2	Jernvilje
3	Øget Stofskifte
4	Døds Modstand 1
5	Gift Modstand 1
6	Regeneration 1
7	Døds Modstand 2
8	Gift Modstand 2
9	Regeneration 2
10	Døds Modstand 3, Modstå Magi

En komplet beskrivelse af alle evner kan findes i det udvidede regelsæt.

Her i introduktions sættet er kun evner med et værdikrav under 3 beskrevet.

Smidighed

Værdikrav	Evne adgang
1	Jagt of Vildt, Skjulte Lommer
2	Uset, Camouflage
3	Tyveri Lærling
4	Våben Finess
5	Tyveri Mester
6	Skyggernes Ven
7	Afvæbne(H)
8	Fældnings Manøvre
9	Snigmord
10	Snigskud

Vilje

Værdikrav	Evne adgang
1	Magisk Skole, Trosretning
2	Ekstra formular 1, Ekstra bøn 1
3	Ekstra formular 2, Ekstra bøn 2
4	Ekstra formular 3, Ekstra bøn 3
5	Ekstra formular 4, Ekstra bøn 4
6	Ekstra formular 5, Ekstra bøn 5
7	Ekstra formular 6, Ekstra bøn 6
8	Ekstra formular 7, Ekstra bøn 7
9	Ekstra formular 8, Ekstra bøn 8
10	Høj magi, Mørk magi, Ekstra Skole, Ophøjelse

Intellekt

Værdikrav	Evne adgang
1	Håndværk(1), Førstehjælp
2	Grønne Fingre
3	Dyrepasning
4	Håndværk(2)
5	Læge
6	Effektivisering
7	Håndværk(3)
8	Kirurg
9	Mester Håndværk
10	Håndværk(4)

Personlighed

Værdikrav	Evne adgang
1	Charme, Intimidere
2	Forfalskning
3	Sølv tunge
4	Loyalitet
5	Øget Opmærksomhed
6	Karavane Kontakt
7	Lederskab
8	Karavane Investering
9	Adelig Personlighed
10	Inspirerer, Terrorisere

Styrke Evner

Minearbejde - 4 xp (1 Styrke)

Du kan samle malm i opbyggede miner lokationer. Efter 30 minutters arbejde kan du bede om 1 kampesten per styrke du har, eller 1 RM(Jern Malm) per 2 styrke du har.

Bonk - 4 xp (1 Styrke)

Du kan med en godkendt "bonk" genstand gøre en anden spiller bevidstløs i 20 sekunder per styrke du besidder. Dette gøres ved at berøring af personens hoved med bonk genstanden. Personen kan ikke se, høre eller fornemme, hvad der sker omkring dem i denne tid. De kan dog vækkes før tid med vand i hovedet eller ved at tage skade.

Fysisk Tilpasning - 4 xp (2 Styrke)

Du kan bære 5 kg mere per Styrke værdi.

Kamptræning - 4 xp (3 Styrke)

Du gør +1 skade i nævekamp for hver 10 HP og RP du har.

Udholdenheds Evner

Sejhed - 4 xp (1 Udholdenhed)

Du får +2 Bonus HP per Udholdenheds værdi besidder.

Jernvilje - 4 xp (2 Udholdenhed)

Du må bruge din Udholdenhed i stedet for din personlighed til at modstå Charme og Intimidere.

Øget stofskifte - 4 xp (3 Udholdenhed)

Alle alkemiske effekter fordobles, men deres varighed halveres. (Eks. Let regeneration helbreder 2 HP per minut i stedet for 1, men varer kun i 4 minutter RT i stedet for 8)

Smidigheds Evner

Jagt og Vildt - 4 xp (1 Smidighed)

Hvis du har en bue eller andet jagtredskab kan du jage dyre poster og returnere dem til en GM og få udleveret ressourcer svarende til hvad der står på posten.

Skjulte lommer - 4 xp (1 Smidighed)

Du må behold 2 mønter for hver smidighed du besidder eller en magisk genstand som kan skjules i håndfladen når folk røver dig.

Uset - 4 xp (2 Smidighed)

Når du står stille i nærheden af buske, bygninger, træer eller andre personer, kan du binde et gult bånd om hovedet eller armen og dermed være usynlig. Ser de dig "forsvinde" ved de godt hvor du burde være. Forsvinder den ting, du skjuler dig ved (eks personen bevæger sig væk), skal der være en anden ting, som kan skjule dig ellers bliver du synlig. Du kan ikke ses men godt høres og røres, så hvis folk falder ind i dig eller på anden vis rammer dig, lægger de mærke til, at du er der.

Camouflage - 4 xp (2 Smidighed)

Når du lægger dig på jorden, kan du vælge at binde et gult bånd om hovedet eller armen og dermed være usynlig. Folk skal nu spille på, at de ikke kan se dig direkte, men hvis de ser dig lægge dig ned ved de godt, hvor du lagde dig. Hvis du laver nogen form for lyd, kan det høres.

Tyveri Lærling - 4 xp (3 Smidighed)

Når du har talt til 20, imens du røre en genstand, som ikke er større end din hånd, må du tage den eller bede om at få den udleveret. Folk omkring dig skal spille på, at de ikke har set dig tage genstanden. Ved at røre ved tasker, kan du bede om at få lov til at vælge én ting der fra. Hvis du bryder kontakten med genstanden, skal du begynde forfra.

Låse har koder og du må ignorere det sidste tal i koden og tager 20 sekunder at dirke op. Eksempel: Lås(345) kræver Nøgle(34)

Vilje Evner

Magisk Skole - 4 xp (1 Vilje)

Du må vælge en af de 8 magiske vinde og specialisere dig i, og vælge en formular fra den vinds liste som du nu kan kaste. Se kapitel 5: Magi og Guder for mere information. Du kan dog ikke længere købe evnen Trosretning.

Trosretning - 4 xp (1 Vilje)

Du må vælge en af de mange guder og tilbede, og vælge en bøn fra den guds liste som du nu kan kaste. Se kapitel 5: Magi og Guder for mere information.

Du kan dog ikke længere købe evnen Magisk Skole.

Ekstra Formular - 4 xp

Kræver evnen "Magisk Skole".

Kan købes (Vilje-1) antal gange.

Du må vælge endnu en Formular fra den magiske skoles liste du har adgang til og kaste den.

Ekstra Bøn - 4 xp

Kræver evnen "Trosretning".

Kan købes (Vilje-1) antal gange.

Du må vælge endnu en bøn fra din guds liste og være i stand til at udføre den.

Byg Focus - 4 xp (2 Vilje)

Kræver evnen "Magisk Skole"

Byg Focus tillader dig at bruge en time på at lave en magisk lokation hvor den vind du kontrollere er stærkest. Denne lokation skal repræsenteres med enten: Et pentagram eller anden magisk cirkel på jorden. En totempæl eller anden tydelig genstand som ikke må flyttes. Når Troldmænd af samme vind som lokationen kaster magi inden for 5 meter af cirklen/genstanden koster alle deres spells 2 MP mindre til et minimum af 1 MP.

Velsign Område - 4 xp (Vilje 2)

Kræver evnen "Troesretning"

Velsign Område tillader dig at lægge et reb på højst 25 meter rundt om et område hen over en time (Begge ender af rebet skal røre hinanden). Når Præste af den gud som området er velsignet af kaster bønner af Ussel og Let styrke koster de ingen MP at kaste.

Shalya Præste Bønner

Kurer Sår

Niveau: Let koster 2 MP at kaste.

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 persone

Rækkevidde: Berøring

Beskrivelse: Dine bønner helbreder en skadet karakter

Effekt: Helbreder din vilje gange $\frac{1}{2}$ i HP til den berørte person. (rundet op)

Varighed: Øjeblikkeligt.

Bedøvelse

Niveau: Let koster 2 MP at kaste.

Kaste tid: 5 sekunder.

Mål: 1 person.

Rækkevidde: Berøring.

Beskrivelse: Du dulmer kroppens smertesans.

Effekt: Den berørte person får din vilje gange $\frac{1}{2}$ midlertidig ekstra HP (rundet op)

Varighed: Til den ekstra HP er mistet.

Aqshy Troldmands Formular

Ildkugle

Niveau: Let koster 2 MP at kaste.

Kaste tid: 5 Sekunder

Mål: 1 person/ting.

Rækkevidde: 3 meter

Beskrivelse: Du kaster en kugle af ild.

Effekt: Målet tager din vilje x $\frac{1}{2}$ i skade (rund ned til min 1).

Varighed: Øjeblikkelig.

U'Zhuls ild

Niveau: Mellem koster 4 MP at kaste.

Kaste tid: 10 Sekunder

Mål: 1 person/ting.

Rækkevidde: vilje x 1 meter, udpegning.

Beskrivelse: En lang flamme skyder ud af hånden på magikeren, og brænder dens mål.

Effekt: Målet tager din vilje gange halvanden i skade (rund ned).

Varighed: Øjeblikkelig.

Intellekt Evner

Håndværk 1 - 4 xp (1 Intellekt)

Du må vælge en af følgende håndværk og udføre de opgaver det håndværk dækker.

- Kok
- Bonde

Håndværk evnen er dybere beskrevet i kapitel 4: Produktion og Ressourcer.

Special note omkring håndværk.

- Som **Kok** kan du lave mad der helbreder dit Intellekt når det spises.
- Som **Bonde** kan du passe dit Intellekt antal marker og høste dem for ressourcer.

Førstehjælp - 4 xp (1 Intellekt)

Du kan helbrede andre karaktere op til halvdelen af dit intellekt i HP over 15 min RT, med en bandage/forbinding og kan bruge eliksirer på bevidstløse personer uden, at de kaster den op eller drukner i den.

Grønne Fingre - 4 xp (2 Intellekt)

Du kan dyrke urter på marker samt bruge urternes "Urtekundskab" effekt. Hver mark skal have 2 urter som bliver til 5 efter en time.

Personligheds Evner

Charme - 4 xp (1 Personlighed)

Når du har snakket med nogen i ca. 60 sekunder kan du sige "Charme". Nu skal de så sige sandheden og give dig så mange detaljer, som du ønsker omkring hvad I lige har snakket om. Du kan kun bruge denne evne én(1) gang per person pr spillegang.

Intimidere - 4 xp (1 Personlighed)

Når du snakker med nogen kan du sige "Intimidere" efterfulgt af din Personligheds værdi. "Intimidere 4".

Hvis din personligheds værdi er større end deres skal de tale sandt så længe du er til stede. Men husk at du truer folk til at tale sandt og det kan have konsekvenser.

Forfalskning - 4 xp (2 Personlighed)

Du må forfalske dokumenter og skal mærke dem med et stort fedt "F" og din Personligheds værdi. Du kan også gennemskue forfalskninger hvis tallet der står er mindre end din Personligheds værdi.

Sølvtunge - 4 xp (3 Personlighed)

Når evnerne, Charme, Intimidere eller en Elixirer tvinger dig til at tale sandt kan du ignorere den effekt. Du skal dog stadig svare, men med denne evne behøver det ikke længere være sandheden. Magi kan dog stadig tvinge dig til at tale sandt.

Kapitel 4: Produktion og Ressourcer

Generelt om ressourcer

Da Warhammer skal forestille at være en levende og aktiv verden, hvor bønder lever af jorden og skovene, og håndværkere udøver deres fag i landsbyer og købstæder, så der er steder hvor vi er nødt til at forestille os, hvordan tingene bliver gjort. Derfor er der nogle fælles regler for, hvordan dette foregår og de vil blive uddybet her.

Hver måde at indsamle på gøres gennem rollespil og laminerede A5 eller A6 sedler. Disse sedler repræsenterer ressourcer som vi må forestille os til. Hvilket typisk er ting som er større og tungere end A5 og A6 ark. Derfor må arkene ikke bukkes og man skal rollespille at man faktisk bærer på noget tungt. Det er nemmeste at gøre hvis man ikke holder arkene i hånden men i en pose, spand eller anden beholder!

Nogle sedler vil blive udleveret af en GM efter noget tids rollespil eller der vil være en plastiklomme gemt i området med reglerne for, hvad man skal gøre.

Disse plastiklommer vil også være mærket med en række ikoner for hurtig genkendelse.

Disse ikoner henviser til regler i dette regelsæt, så hvis du har tænkt dig at indsamle ressourcer skal du lige læse reglerne grundigt igennem og huske hvad tegningerne betyder.

Evner og deres effekter

I kapitel 3: Xp og Evner, blev adskillige evner præsenteret og nogle af dem refererede til dette kapitel. På de efterfølgende sider vil hver evne blive uddybet med hvordan den virker regel mekanisk. Samt hvad man skal og kan rollespille på.

Evne navn	Karakter Værdi	Hvilke ressource bruges.
Mine Arbejde	Styrke	Kampesten og Malm af alle typer.
Jagt of Vildt	Smidighed	Råt Kød, Skind og læder.
Håndværk(Kok)	Intellekt	Råt kød, Korn og urter.
Håndværk(Bonde)*	Intellekt	Urter, Korn, Råt kød og Skind

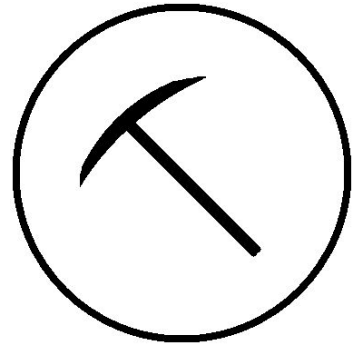
* En bonde kan have et antal marker svarende til hans Intellekt værdi.

Indsamlingsregler

Minearbejde

Warhammer er en rig og værdigfuld verden, både over og under jordens overflade. Alle racer, som bygger og skaber, har fundet glæden i jordens metaller og har i generationer brugt dem flittigt.

Specielt dværgenes prægtige minebyer strækker sig langt ned i jorden efter de eftertragtede materialer. Men ved overfladen, kan de også findes, hvis man ved, hvad man skal kigge efter.



"Hvad skal man bruge?"

- Evnen "Minearbejde"
- En hakke eller skovl.
- En stor sæk, pose (ca. 50x50cm +/-) eller træ/metal spand.
 - Der skal kunne være nogle A4 ark der i som minimum.
- En mineskakt - et sted med en minepost.

"Hvordan gør man?"

Rollespiller at du hakker/graver i jorden ved eller i mineskakten i 30 min. 30 min kan lyde som meget tid, men med godt rollespil og rekvisitter kan tiden gå hurtigt.

Derefter informere en GM om at du har brugt tiden og at du gerne vil have udleveret ressourcer svarende til tabellen til højre.

Du skal dog have både hakke og sæk på dig når du beder om at få udleveret ressourcer så du kan være ingame med det samme.

Ressource	Valgmuligheder
<i>Kampesten</i>	1 ressource per styrke
<i>Jern</i>	1 ressource per 2 styrke
<i>Sølv</i>	1 ressource per 4 styrke
<i>Guld</i>	1 ressource per 6 styrke
<i>Mithril</i>	1 ressource per 8 styrke
<i>Gromril</i>	1 ressource per 10 styrke

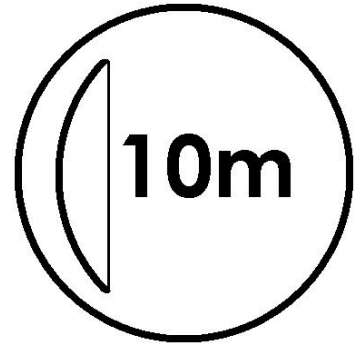
"Hvad skal jeg med RM(Malm)?"

RM(Malm) kan være af typerne Jern, Sølv, Guld, Mithril eller Gromril.

Hvis du bringer disse RM til en med evnen "Håndværk(Smed)", kan han lave dem om til en BM(Bar) af det fundne metal. Disse BM(Bar) kan så bruges til reparation eller fremstilling af våben og rustninger eller rune smykker.

Jagt og Vildt

Warhammer er en verden af skove, bjerge, sletter og meget andet, og det ville være underligt hvis intet levede her. Noget af det, som lever i warhammers frodige verden, kan spises og er en god kilde til materialer. Igennem jagt kan man komme i besiddelse af RME(Kød) og RM(Skin), samt andre mere eksotiske ting, det er også et godt grundlag for en masse rollespil.



Evnen Jagt og Vildt tillader dig at "jage" og "høste" disse dyre poster.

- Hvis du benytter dig af bue og Pil, må du skyde din Smidighed antal gange på hver post inden du skal give op og gå videre.
 - Du må prøve igen efter 60 minutter.
- Hvis du benytter dig af krudtvåben, må du skyde din Smidighed antal dyr per spillegange.
 - Det betyder du må benytte en bue i stedet for bagefter.
- Hvis du gennem magi eller genstande har klør, må du trække 2 meter fra den afstand som står på dyret for hver smidigheds værdi du besidder. Hvis afstanden kommer under 5 meter må du "nedlægge" dyret og tage posten.

"Hvad skal man bruge?"

- Evnen "Jagt og Vildt"
- En Smidighed karakter værdi over 0
- En bue og en pil, en pistol eller klør.
- En stor sæk eller pose (ca, 50x50cm +-).
 - Der skal kunne være nogle A4 ark der i som minimum.

"Hvordan gør man?"

Rundt om i skoven er der sat laminerede ark op med billeder af et dyr og tekst der beskriver hvor tung det er og hvad du kan få ud af det. Når du vælger at "høste" eller "jage" dyret rollespiller du at du gør netop det. Skyd dyret med en pil, en kugle eller løb det op og brug dine klør. Hvordan er ikke vigtigt bare at du gør lidt mere ud af det end at tage posten med dig i forbifarten.

Du må nu tage posten med til en GM som så vil refundere dyrets ressourcer til dig.

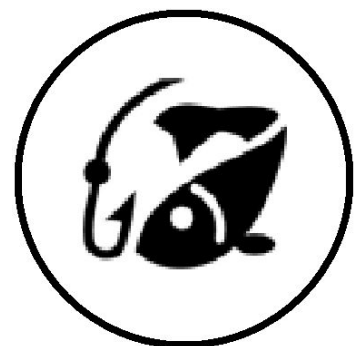
Husk på at dyret har en vægt så hvis ikke du kan løfte dyret er det en ide at hente eller have hjælp med. Man behøver ikke bære dyret rundt mens man leder efter en GM hvis man har en lejer man kan opbevare dyret i mens man tilkalder GM'en.

Fiskeri

"Hvordan fungerer fiskeri?"

Har du en fiskestang eller en pind med en snor og en krog? Så kan du efter 15 minut RT, hvor du spiller du fisker. Tage 1 RME(Fisk) fra en ophængt fiske post.

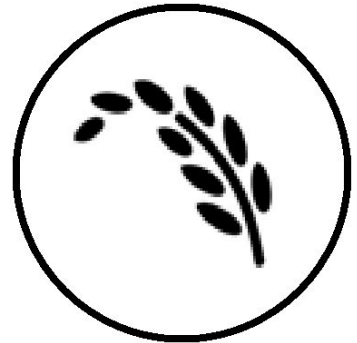
Disse poster vil typisk være sat op langs vandløb, søer og åer med en håndfuld ressourcekort i laminerede poser. Når der så ikke er flere fisk i lommen, er der ikke flere fisk i åen/søen.



Spillere opfordres til at tage tome poster med til den nærmeste GM så de eventuel kan genopfyldes og sættes ud igen.

Bonde

- Har du evnen Håndværk(Bonde) kan du lave et antal marker svarende til din Intellect værdi og høste dem for korn eller urte ressourcer.



"Hvad skal man bruge?"

Du skal bruge 4 pinde og såsæd eller korn til hver mark.

Pindene kan findes i skoven eller medbringes hjemmefra og såsæden kan købes ingame af NPC'er eller laves af RME(Korn).

Såsæd og alt der omhandler korn er repræsenteret af laminerede A5 ark med ikonet af et aks.

"Hvordan gør man?"

- Finder et sted, hvor der er plads til en 2x2m firkant på jorden.
- Informerer en GM om, at du laver en mark og hvor den er.
- Hvis du har specielle evner, som påvirker din høst informere du GM'en om det.
 - Velsignelser, eliksirer og besværgelser skal kastes/hældes på hver mark enkeltvis.
- Sætter marken op med en pind i hvert hjørne med 2m imellem dem.
- Lægger såsæden eller RME(Korn) sedlen i midten.
- Rollespil at du passer din mark i 60 min RT.
 - Fjern sten/store grene. Spred korn eller såsæd. Vend jorden osv.
- Efter noget tid kommer en GM og skifter Såsæden ud med en RME(Korn) eller lægger en ekstra RME(Korn). Hvis der går mere end 60 min må du godt minde gm'en om din mark.
- Rollespil at du høster din mark.
 - Enten pluk det i håndfulde eller brug en le til at høste det. (Leen kan laves ad en gren i den rigtige form eller hjemmefra)

"Det lyder for nemt. Hvad kan gå galt?"

Alle og enhver, kan rollespille at de stamper eller ødelægger jorden over 10 sekunder og tage hvad end der ligger på den og give det til en GM ved bedste lejlighed, og din høst har derfor slået fejl.

"Hvordan kan jeg undgå folk ødelægger min høst?"

Ud over at du selv kan holde vagt, kan du få andre til det, eller hyre en bygger til at sætte en mur op omkring dine marker.

"Hvad kan jeg bruge RME(Korn) til?"

RME(Korn) er en Mad Enhed, som kan laves til TME(Brød) af en med Håndværk(Kok).

Det kan også bruges til at så endnu en mark i stedet for vildkorn.

"Hvordan fungerer evnen Grønne fingre?"

Nøjagtig på samme måde som var det Vildkorn eller RME(Korn) du lagde på din mark.

Du skal dog lægge 2 kort i stedet for 1, men efter en time får du så 3 ekstra.

Forarbejdning

Bonden dyrker marken, Jægeren søger i skoven og Minearbejderen graver i jorden. Men uanset hvor meget de dyrker, samler og slæber, så er der ingen der rigtig kan bruge hvad de indsamler før det er blevet forarbejdet til noget andet. Før en kriger kan stille sin sult og få energi til at slås skal kornet og kødet tilberedes, og inden smeden kan banke nye våben og rustninger ud skal malmet smeltes om til bars.

Det er her forarbejdningens håndværk kommer ind i billederne. Nogle af dem er også selv fabrikations håndværk, såsom byggeren og smeden, men uanset hvem der forarbejder materialerne har de noget til fælles. Det er et led i en proces der skaber vare og værdi.

På de næste par sider kan du finde de forskellige lister med hvad du skal bruge, hvor lang tid det tager og forarbejde noget og masser af fif til hvordan du kan gøre en måske lidt kedelig opgave mere underholdende og rollespils givende.

Der er en lille gentagende regel for alt forarbejdning: Du kan spare tid ved at lave mere på en gang. Hvis du laver 5 doser på éngang forlænger du kun tiden med 3 gange så lang tid. For eksempel tager det kun 30 min at lave 5 kg RME(Korn) til 5 TME(Brød) i stedet for 50 min.

Tilberedning af mad (Kok)

Med håndværket Kok kan man lave RME(Kød), RME(Korn) og RME(Fisk) om til TME(Stegt Kød), TME(Brød) og TME(Tørret Fisk). Det tager **10 minutter per kilo** og lave om og så længe Kokken er i nærheden til at informere dem som spiser deres mad. Helbreder kokkens mad HP eller MP svarende til hans Intellect værdi.

Fif til kokke:

- Husk og sig ved indskrivning at du er kok og gerne vil have udleveret nogle TME.
- Hvis du står og mangler TME til forarbejdning af RME, så kontakt altid den ressource ansvarlige GM og spørg efter dem.
- Hvis du ikke kan få en bål tilladelse til at have levende ild og du ikke vil arbejde i kroen, så kan man nemt lave et bål med nogle grene og strimler af rødt og gult stof blandet sammen i et bålfad.
- Husk på at det er rollespil, og man ikke skal være bange for at forestille sig de manglende ting.
Der er også god mulighed for masser af rollespil ved at spørge efter de sidste ingredienser selvom de ikke er nødvendige ifølge reglerne. (Mælk og æg til brød og krydderier og grøntsager til kødretter)
- Korn skal males til mel inden det kan bages til brød. Anskaf gerne noget som kan bruges til at knuse korn til mel med (en morter og støder kan sagtens bruges).
- Kokke skal have det rigtige værktøj. Lav gerne forskellige knive i skum og tag med. (Rigtige knive frarådes på det kraftigste af sikkerhedsmæssig årsager)
- Køkkenredskaber af træ kan også tages med og bruges. Kagerulle? Grydeske? Sagtens!

Kapitel 5: Magi og guder

Grundregler for magi

Alle karaktere som køber enten "Trosretning" eller "Magisk Skole" evnerne begynder med én(1) magi fra en passende liste.

Trosretning tillader dig at vælge en gud og en bøn fra den guds liste af bønner.

Magisk skole tillader dig at vælge en magisk vind og en formular fra den vinds liste af formular.

Når dette valg er taget kan du ikke ændre det og er for eftertiden tvunget til at vælge magier fra den guds eller magiske vinds liste.

I dette regelsæt består alle magiske formular og bønner af:

- En Mana Pris.
 - Dette betales hver gang fra din magiske pulje når magien kastes
 - Alle troldmænds og præstes totale Mana Pulje beregnes som 2 gange deres Vilje.
 - Mana genvindes ikke over tid, men kan genvindes ved at spise Tilberedt Mad Enheder, Drikke Mana eliksirer eller udføre MP genvindelse handlinger. Se længere nede på denne side.
- En kaste tid.
 - Dette er en timer som du skal tælle ned før din magi kastes.
 - Alle magikere og præste er opfordret til at rollespille mens de tæller ned. Lave gerne magisk bevægelser og sig volapyk. Opremse tekster som passer til bønnens effekt eller prædik overfor folk imens.
- En effekt.
 - Alle magiske effekter beregnes delvist af magikerens Vilje værdi. Det betyder at en magi valgt i begyndelsen vokser i styrke sammen med magikeren.
 - Alle lister med magier har fastsatte effekter så man blot bør kopiere listen. Markere hvilke magier man har og slå dem op når man bliver spurgt om deres ordrette beskrivelse.

For at kaste en formular skal enhver magiker eller præst gøre følgende:

1. Sikre sig at man har alle rekvisitter påkrævet af magien (farvet bånd, bolde, osv)
2. Mana prisen trækkes fra ens Mana Pulje, når man begynder at kaste magien.
3. Derefter tæller man "énogtyve, toogtyve, treogtyve" op til magiens kaste tid.
4. Råber magiens navn og effekt og derefter udføre hvad magiens beskrivelse kræver.

Magikeren kan med det samme begynde på den næste magi.

"Hvordan får man MP tilbage?"

Kan gøres på flere måder.

1. Mellem hver spillegang får man alt sin MP tilbage.
2. Når man "Spiser" Tilberedte Mad Enheder kan man vælge at genvinde MP i stedet for HP.
3. Alkymister kan lave eliksirer som giver MP tilbage til dem som har en MP pulje.
4. Har man even "Trosretning" kan man holde gudstjenester på minimum 10 minutter som giver 1 MP tilbage for hver person som deltager i gudstjenesten. Dette gælder også personen med Evnen. Dvs. Med en pulje på 6 MP kan man holde 6 gudstjenester alene over 60 min og få 6 MP tilbage. Men hvis man holder en gudstjeneste for 5 andre personer får man 6 MP tilbage.
5. Har man evnen "Magisk Skole" kan man sætte sig i 10 min og meditere og "føle" den magiske vind man er uddannet i. Dette giver dig halvdelen af din vilje (rundet op) tilbage i MP.

Guder

Der er mange guder som tilbedes i Warhammer verdenen og ikke alle har en liste af bønner som regelsættet understøtter. Men med tiden vil de vigtigste have det.

Hvis du har købt evnen "Trosretning" må du vælge en gud som din race tilbeder i en eller anden forstand.

Gud	Tilbedere	Racer	Koncept
<i>Sigmar</i>	Bønder, Noble, Krigere, Imperielle.	Mennesker, Halvlange	Styrke, Beskyttelse, Hamre, Lyset
<i>Ulrick</i>	Bønder, Krigere, Kislevitter	Mennesker	Ulve, Vinter og Kamp
<i>Morr</i>	Udøde-Jægere, Gravfolk,	Mennesker, Halvlange	Døden, Efterlivet, Forfald
<i>Shallya</i>	Læger, Soldater	Mennesker, Halvlange	Helbredelse og Nåde
<i>Ranald</i>	Tyve, Bedragere, Løgnere	Mennesker, Halvlange	Snyderi og Bedrag
<i>Verena</i>	Forskere, Noble, Magikere, Dommere,	Mennesker	Viden, Videnskab, Love og Retfærdighed.
<i>Taal</i>	Rejsende, Magiker	Mennesker	Natur og Vilde lokationer
<i>Rhya</i>	Unge, Bønder, Læger	Mennesker, Halvlange	Liv og Frugtbarhed
<i>Manann</i>	Søfolk, Marine Soldater	Mennesker	Havet og dets luner.
<i>Gunnred</i>	Skurke, Bande, Forbrydere, Noble	Mennesker	Håndhæver, Trusler og Afpresselse
<i>Handrich</i>	Handlende, Bønder, Forretningsfolk, Noble	Mennesker	Handel, Lovlig Forretning
<i>Stromfels</i>	Pirater	Mennesker	Storme, Hajer og Pirater
<i>Søens Frue</i>	Noble, Britonianer	Mennesker	Nobilitet, Ridderlighed
<i>Ursun</i>	Kislevitter	Mennesker	Bjørne og Overlevelse.
<i>Dazh</i>	Kislevitter	Mennesker	Sol og Ild
<i>Tor</i>	Kislevitter	Mennesker	Storme, Torden og Lyn
<i>Myrmidia</i>	Tilea, Estalia	Mennesker	Krig, Taktik, Strategi, Kunst, Videnskab og mere.
<i>Solkan</i>	Tilea	Mennesker	Hævn, Solen
<i>Asuryan</i>	Alle Elver	Elver	Skaberen, Elver, Lys
<i>Isha</i>	Alle Elver	Elver	Moderskab, Helbredelse, Høst
<i>Kurnous</i>	Alle Elver	Elver	Jagt, Natur, Dyrevildt
<i>Vaul</i>	Alle Elver	Elver	Smedning, Helte, Artefakter
<i>Morai-heg</i>	Alle Elver	Elver	Sjæle, Døden, Skæbne

<i>Lileath</i>	Alle Elver	Elver	Månen, Drømme, Held
<i>Hoeth</i>	Alle Elver	Elver	Viden, Undervisning og Vidsom
<i>Khaine</i>	Alle Elver	Elver	Krig, Mord, Tortur, Blod
<i>Loec</i>	Alle Elver	Elver	Snyderi, Dance, Hævn, Skygger
<i>Atharti</i>	Alle Elver	Elver	Nydelse, Skønhed, Fristelser
<i>Hekarti</i>	Mørk Elver	Elver	Mørk magi, Fristelser
<i>Ereth Khial</i>	Alle Elver	Elver	Underverdenen, Sjæle,
<i>Ellinill</i>	Mørk Elver	Elver	Katastrofer, Ødelæggelse, Monstre
<i>Nethu</i>	Mørk Elver	Elver	Porte, Underverdenen, Forfald
<i>Anath Raema</i>	Mørk Elver	Elver	Jagt, Sejr, Fangst
<i>Grungni</i>	Dvæрге	Dvæрге	Minedrift, Smedning, Konstruktion.
<i>Valaya</i>	Dvæрге	Dvæрге	Beskyttelse og helbredelse.
<i>Grimnir</i>	Dvæрге som vil dø i kamp	Dvæрге	Krig, Ære, Kamp
<i>Hashut</i>	Dvæрге korrumperet af Kaos	Dvæрге	Ondskab, Teknologi, Magi
<i>Gork and Mork</i>	Alle grønninger. Orker og Gobliner.	Orker, Gobliner	Kamp, Vold, Orker, Grønninger
<i>Spider-God</i>	Skov Gobliner	Gobliner	Edderkopper, Gift, Luskeri
<i>Den Hornede Rotte</i>	Skaven som de eneste.	Skaven	Rotter, Sygdom, Teknologi, Luskeri, Bedrag, Skaven
<i>Samlet Kaos*</i>	Kultister, Barbar, Norskaer, Beastmen	Alle	Uorden
<i>Khorne*</i>	Kultister, Krigere, Barbar	Alle	Vold, Blod, Kranier, Ære
<i>Nurgle*</i>	Kultister, Syge, Krieger, Læger	Alle	Overlevelse, Sygdom, Liv, Uforanderlighed
<i>Slaanesh*</i>	Kultister, Kunstnere, Sangere, Optrædere	Alle	Oplevelser, sanseindtryk, perfektion
<i>Tzeentch*</i>	Kultister, Magikere, Mutanter, Videnskabsfolk	Alle	Forandring, Magi, Hemmeligheder

*Tilbedelse af Kaos, Khorne, Nurgle, Slaanesh eller Tzeentch vil sandsynligvis medføre at man bliver jagtet på livet af ikke tilbedere.

Karakterark

“Hvad er et karakterark?”

Et karakterark er dit bevis på at din rolle har de evner og den xp som du evt. måtte påstå du har. GM'er kan til enhver tid bede om at se dit karakterark hvis de mener du bruger en evne du ikke har. Derfor pas på dit karakterark! Smid det ikke væk!

“Hvordan udfyldes et karakterark?”

Karakterark følger en standard magen til mange spørgeark, men nogle ting er knap så indlysende at udfylde.

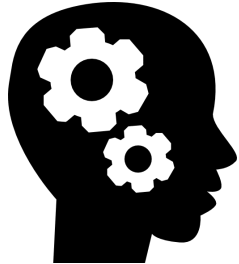
- **Spillernavn:** Her skal du blot skrive dit rigtige navn, helst både fornavn og efternavn da flere spillere ofte har det samme fornavn.
- **Karakter Navn:** Her skriver du navnet på den karakter du spiller, hvis ikke du har fundet på et navn endnu så lader du feltet være blankt, men lige så snart du har fundet på et skal du skrive det.
- **Spiller ID og Karakter ID:** Disse to felter skal efterlades blanke da de bliver udfyldt af en GM første gang du bruger banken efter et spil.
- **Xp:** I de mange felter på højre side af de printbare karakterark skal en GM skrive en dato og en underskrift som hver er 2 XP værd. Du kan godt skrive datoerne men selve underskriften SKAL være fra en GM.
- **Kontakt Nr.:** Her skrives et telefonnummer hvor forældre eller nærmeste kan kontaktes hvis noget skulle gå alvorligt galt.

De næste felter kræver at man har kigget i kapitel 2: Karakter og Racer og kapitel 3: XP og Evner for at udfylde selv.

- **Race:** Du skriver blot navnet på den race som du har valgt fra kapitel 2: Karakter og Racer at spille i dette felt.
- **Race Evne:** I kapitel 2: Karakter og Racer er der også beskrevet en speciel evne som kun den race du har valgt har. Navnet på den evne skrives her.
- **Evner:** Alle evner du gerne vil have skriver du på linjerne herunder, med deres pris på den første linie og deres navn på den anden. Når en GM så underskriver ud for hver evne så har du evnen og kan bruge den. Du kan godt skrive alle de evner du regner med at skaffe på papiret uden at have XP til dem. GM'er vil kun underskrive evner du har XP nok til.
- **Håndværk(_____):** Disse 4 linjer er beregnet til at minde dig og en eventuel GM om hvilken rækkefølge du har anskaffet dine Håndværk evner. Rækkefølgen har stor indflydelse på hvor kræftfulde disse håndværk er.
- **Styrke, Udholdenhed osv:** De 9 hvide cirkler ud for hver karakterværdi bliver skraveret eller fyldt hver gang en værdi er blevet forøget med Xp. Der står mere i kapitel 3: Xp og evner om lige netop dette.

Karakter arket har 2 sider men kun den første er super vigtig. Den anden kan printes eventuel på bagsiden så man har flere felter til at få xp givende underskrifter og

Hvis du kan printe på 2 sider så print denne side og den næste side på samme ark.

Spiller Navn: _____ Kontakt Nr: _____ Spiller ID: _____		Karakter Navn: _____ Race: _____ Race Evne: _____ Karakter ID: _____				
Karakter Værdier				Underskrift	Dato	
Xp priser for værdiforøgelse: 2/3/4/5/6/7/8/9/10				_____ : BG _____ xp		
Styrke	●○○○○ ○○○○○	Nærkampsvåben skade = Styrke Løftekapacitet: Styrke x 5 +25		_____ : ___/___/20___ = 12xp		
Udholdenhed	●○○○○ ○○○○○	Hp = Udholdenhed x2		_____ : ___/___/20___ = 2xp		
Smidighed	●○○○○ ○○○○○	Buer og kastevåben Skade = Smidighed		_____ : ___/___/20___ = 2xp		
Vilje	●○○○○ ○○○○○	Formular og ritual styrke = Vilje Mana pulje = Vilje x 2		_____ : ___/___/20___ = 2xp		
Intellekt	●○○○○ ○○○○○	Maks produktions bonus = Intellekt Antal Håndværk = (Intellekt / 3)		_____ : ___/___/20___ = 2xp		
Personlighed	●○○○○ ○○○○○	Sociale Evne styrke = Personlighed Handels bonus = Personlighed		_____ : ___/___/20___ = 2xp		
Evner og opgraderinger						
Evne navn (Pris) Underskrift		Evne navn (Pris) Underskrift				
_____ (___ xp) _____		Håndværk(_____) [Intellekt - 1]				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		Håndværk(_____) [Intellekt - 4]				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		Håndværk(_____) [Intellekt - 7]				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		Håndværk(_____) [Intellekt - 10]				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp
_____ (___ xp) _____		_____ (___ xp) _____				_____ : ___/___/20___ = 2xp

Hvis du kan printe på 2 sider så print denne side og siden før på samme ark.

Xp priser for værdiforøgelse: 2/3/4/5/6/7/8/9/10		Underskrift	Dato
Evne navn (Pris) Underskrift	Evne navn (Pris) Underskrift	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	
_____ (__xp) _____	_____ (__xp) _____	_____ : __/__/20__ = 2xp	