

REGEL BOGEN

Drager og Dæmoner[®]

EXPERT

EXPERT

KONSTRUKTION

Lars Åke Thor & Anders Blixt

OVERSAT AF

Jan Sneum

GRAFISK PRODUKTION

Stefan Thulin

ORIGINAL

Stefan Thulin, Tony Darwiche

ILLUSTRATIONER

Nils Gulliksson, Tony Darwiche

ÆSKEMOTIV

Michael Whelan

MED SPECIEL TAK TIL

Leif Eurén, Michael Petersén, Magnus Anå,
Robert Arnell, Paul Cardwell, Max Dükler,
Bo Jangeborg, Tommy Lindqvist, Stefan
Litsenius, Ann-Sophie Qvarnström, Lars
Sundström, Robin Wood og
Team Yozayankilin

TRYK

Tryckproduktion, Västerås 1989

REPRO

Hagbergs Repro

Copyright © 1985, 1985 Target Games AB



INDHOLD

INTRODUKTION

HVORDAN EN ROLLEPERSON SKABES

FÆRDIGHEDER

TRÆNING OG ERFARING

KAMP & VÅBEN

HELTEGERNINGER

KAMPAGNEREGLER

INDEKS

MAGI (MAGIBOGEN)

DROGER & URTER (MAGIBOGEN)

UDRUSTNINGSOVERSIGTER (MAGIBOGEN)

FORORD

Da den første udgave af Drager & Dæmoner var udsendt på dansk, i efteråret 1988, opdagede vi hurtigt her hos Eventyrspil, at der var en udbredt interesse blandt eventyrspillere for, at spillet skulle blive mere omfattende. Vi følte samtidig, at det ville være en udfordring at sætte en forsættelse på benene. Det nye rollespil, Drager & Dæmoner Expert, er en udbygning; ikke bare et nyt spil, som vil gøre det første ubrugeligt.

Reglerne i Expert er konstrueret efter en modulidé. Det medfører, at hver enkelt spilleleder (SL) kan vælge de regler ud, som han eller hun mener er gode for netop hans ellers hendes spillekampagne, mens SL kan springe de regler og ideer over, som vedkommende finder uinteressante eller overflødige. Mange af reglerne gør spillet sværere, og det er derfor en fordel, hvis uerfarne SL kan se bort fra disse regler, indtil den fornødne rutine som SL er opnået. Reglerne er også konstruerede, så de er lette at justere eller ændre, hvis en SL ikke er helt tilfreds med dem. I det hele taget kan den enkelte SL frit ændre på alle reglerne, så længe ændringerne fremmer glæden ved spillet for alle involverede, spilleledere som spillere.

Det vigtigste i disse regler findes i afsnittene om flere færdigheder, flere besværgelser og i reglerne for, hvordan man overlever i vildmarken. Dette er de ting, eventyrspillere har været mest interesseret i at få udvidede regler for.

Det har været en fornøjelse at konstruere og producere Drager & Dæmoner Expert. Hele firmaet har, sammen med Äventyrsspil i Sverige, stort set været blandet ind i alle faser af produktionen, og kreativiteten har blomstret. Flere udvidelsesmuligheder kommer hen ad vejen. Vil du have forhåndsorientering herom, så indsend svarkortet, som ligger i spilleæskan. Vi svarer gerne på skriftlige spørgsmål, der drejer sig om Drager & Dæmoner Expert. Vedlæg altid en frankeret svarkuvert med navn og adresse og formuler spørgsmålet, så det kan besvares med ja, nej eller en ganske kort sætning. Da vi har meget travlt, kan vi IKKE besvare spørgsmål i telefonen.

Vor adresse findes nedenfor.

København
April 1989
Allan Larsen

Eventyrspil, Krogshøjvej 53, 2880 Bagsværd.

■ Dette er ikke et separat spil. Du må have ■
■ adgang til Drager & Dæmoner for at ■
■ kunne bruge Drager & Dæmoner Ex- ■
■ pert. ■

INTRODUKTION



Expertreglerne består af to regelbøger, der er indelt i flg. afsnit:

- INTRODUKTION
- HVORDAN EN ROLLEPERSON SKABES
- FÆRDIGHEDER
- TRÆNING OG ERFARING
- KAMP & VÅBEN
- HELTEGERNINGER
- KAMPAGNEREGLER
- INDEKS
- MAGI (HELE DEN GRØNNE BOG)
- DROGER & URTER (I MAGIBOGEN)
- UDRUSTNINGSOVERSIGTER (I MAGIBOGEN)

I det første egentlige afsnit præsenteres en ny måde at skabe rollepersoner på. "Færdigheder" tager nye og gamle færdigheder op. "Kamp & Våben" indeholder nye våben, nogle (frivillige) regler, der gør stridskampe mere spændende, men også mere komplicerede, samt specialregler for sære våben. "Droger & Urter" beskriver et antal eventyrdroger med forskellige virkninger, samt hvad der skal til for at kunne fremstille dem. "Kampagneregler" anviser retningslinier for eventyrlige rejser i eventyrverdenen. "Heltedåd" handler om, hvordan kyndige og erfarne rollepersoner kan blive helte og udføre gerninger, som ingen almindelige væsner kan magte. "Udrustningsoversigten" indeholder en mængde nyttige ting.

Magibogen beskriver et udbygget magisystem med en mængde nye besværgelser samt informationer om, hvordan man fremstiller magiske genstande og om, hvordan man færdes mellem forskellige verdener. Hvert afsnit indledes med en kort beskrivelse af, hvordan magien benyttes.

Hvert afsnit er konstrueret, så en spilleleder kan udvælge de regler eller regelblokke, der ønskes anvendt netop i hans eller hendes egen eventyrverden. Alle andre regler kan så springes over, hvis de opleves som unødige, overflødige eller alt for svære. Vi har her specielt tænkt på de spilleledere, der er nybegyndere, og som er bange for, at spillet skal blive alt for kompliceret. Hvis du anvender en regel i Drager & Dæmoner Expert, og den er i modstrid med en regel i grundreglerne, så er det Expertreglerne, der gælder.

ALMINDELIGE UDTRYK OG FORKORTELSER

FORKORTELETABEL

ABS	Absorbtionsevne
BEP	Belastningpoint
CL	Chance for at lykkes
E	Effektgrad
ERF	Erfaringspoint
FF	Flytteformåen
FV	Færdighedsværdi
FYS	Fysik
GEV	Grundegenskabsværdi
HP	Heltepoint
INT	Intelligens
KAR	Karisma
KP	Kropspoint
KR	Kamprunde
PSY	Psyke
S	Sagkyndighedsværdi
SB	Skadebonus
SMI	Smidighed
STY	Styrke
STØ	Størrelse

BEP (BELASTNINGSPPOINT)

En vægtenhed på ca. 3 kg. En rollepersons bæreevne er afhængig af hans/hendes styrke.

CL (CHANCE FOR AT LYKKE)

Når man har modificeret en færdigheds-, dygtigheds- eller grundegenskabsværdi bliver slutresultatet CL. For at lykkes skal man slå 1T20 lig med eller lavere end CL. Den helt præcise fremgangsmåde beskrives længere fremme. Gælder det færdigheder, er der flere forskellige måder. Disse er beskrevet i færdighedsmoduldet.

DIFFERENSNUMMER

Differensnummeret bruges af og til ved færdigheder. Tallet er lig med CL minus resultatet af terningskastet.

E (EFFEKTGRAD)

Angiver en besværgelses styrke.

ELVERFOLK

Elverfolk, nymfer, satyrer, huldrer, svanem-

øer og alfer. De beskrives i grundreglerne og i Monsterbogen.

FUMLESLAG

Når man slår 1T20 for CL og slår "20", kan man "fumle". Det står nøjagtigt beskrevet i afsnittet om færdigheder. At fumle medfører, at man har fejlet på en måde, der kan være farlig for en selv eller for ens omgivelser.

FV (FÆRDIGHEDSVÆRDI)

Denne talværdi angiver, hvor dygtig man er i en færdighed. Der findes to typer af færdigheder. For type A går FV normalt fra 0 til 20, men kan dog nå højere værdier. For type B går FV kun fra 0 til 5.

GRUNDEGENSKAB

Én af syv forskellige fysiske og mentale værdier som et væsen kan have. Grundegenskaberne er STYrke, STØrrelse, FYSik, SMIdighed, INTelligens, PSYke og KARisma.

GRUNDEGENSKABSSLAG

Mange steder i reglerne står der, at man skal slå et SMI-slag, et PSY-slag eller et slag for en anden grundegenskab. Dette indebærer normalt, at man skal slå 1T20 lig med eller lavere end grundegenskaben for at lykkes. "20" markerer altid, at det er mislykket og "1" markerer altid succes. Der findes forskellige sværhedsgrader ved egenskabsslag. Se Sværhedstabellen.

GRUNDEGENSKABSVÆRDI

Angiver den værdi, man har i en grundegenskab. Kan variere fra 1 og opefter alt efter hvilken grundegenskab og hvilken type væsen, der er tale om.

GRUPPETABELLEN

Det sker af og til, at man har behov for en grovere inddeling af værdier (f.eks. for grundegenskaber) end den almindelige. Da går man ind i denne tabel og aflæser, hvilken gruppe talværdien tilhører. Gruppenumret benyttes senere i forskellige typer af beregninger.

VÆRDI	GRUPPE
0-3	0
4-8	1
9-12	2
13-16	3
17-20	4
21-25	5
26-30	6
31-40	7
41-50	8
For hvertital	+1

HP (HELTEPOINT)

Enkelte personer rager så højt op over gennemsnittet, at de bliver helte. Heltepoint anvendes for at markere disse heltes evner. Se kapitlet om heltegerninger.

KR (KAMPRUNDE)

Dette er den grundlæggende tidsenhed i Drager & Dæmoner. Den varer 5 sekunder.

PERFEKT SLAG

Når man slår 1T20 for CL og slår "1", kan man få et perfekt slag. Det står nøjagtigt beskrevet i afsnittet om færdigheder. Et perfekt slag betyder at noget gøres usædvanligt godt. SL bør da give rollepersonen en eller anden form for bonus.

ROLLESKEMA

Et stykke papir som indeholder de nødvendige informationer om en rolleperson. Det er ting som f.eks. rollepersonens grundegenskaber, færdigheder, besværgelser, penge og udrustning.

STENFOLK

Kykloper, dværge og kæmper. De beskrives i grundreglerne og i Monsterbogen.

SORTFOLK

Orker, riser, gobliner, gig'er og trolde. De beskrives i grundreglerne og i Monsterbogen.

SVÆRHEDSGRADER

Når en rolleperson skal udføre et grundegenskabsslag, et færdighedsslag eller et andet slag med 1T20, kan dette forsynes med en bestemmelse af sværhedsgraden, f.eks. et

svært SMI-kast. Er en sådan bestemmelse ikke noteret, drejer det sig om et "normalt" slag. Følgende tabel viser, hvad de forskellige grader indebærer.

SVÆRHEDSTABEL

Grad	Modifikation
Let	Værdien x 2
Normalt	Værdien x 1
Svært	Værdien x 1/2*
Kritisk	Slå først "1", og derefter normalt kast.

* Afrund decimalerne nedad til nærmeste hele tal.

SÆRLIGT SLAG

Når man slår 1T20 for CL og slår 5 eller lavere, skal man ind imellem slå igen for at opnå et særligt slag. Hvis dette anvendes, står det noteret.

Når man skaber en rolleperson, går man frem i følgende rækkefølge.

BESTEM ART/RACE

I Monsterbogen og i grundreglerne findes en række forskellige arter og racer, der kan bruges som rollepersoner. Spilleren bør have stor frihed i valget af den art eller race vedkommendes rolleperson skal tilhøre, men SL må sikre sig, at spilleren også kender til arten/racen og spiller derefter. Visse arter/racer er letspillelige, f.eks. mennesker, hobbitter eller dværge, mens andre er svære at spille. De vil kræve erfarne spillere, der er parate til at yde ofre i spillet, for at rollepersonen skal kunne optræde på en måde, der er i overensstemmelse med artens/racens karakter. Eksempler på sådanne, sværtspillelige arter/racer er alle elverfolk (elvere, alfer, satyrer m.fl.).

SLÅ GRUNDEGENSKABERNE FREM

Der findes flere forskellige måder at slå sig frem til rollepersonernes grundegenskaber på. De terningslag, som angives i grundreglerne og i Monsterbogen frembringer gennemsnitlige væsner, men da rollepersonerne

er handlekraftige eventyrere, kan det være praktisk, at de kan hæve sig over den almindelige flok. SL bestemmer selv, hvilken af følgende metoder, som skal anvendes i den pågældende verden.

A. Benyt de terning-kombinationer, der står i grundreglerne.

B. Lad spillerne slå tre forskellige sæt grundegenskaber frem efter model A. Spilleren må derefter selv vælge det sæt, der forekommer ham eller hende bedst.

C. En af de terninger, der bruges for at finde en grundegenskab, får automatisk det højeste resultat. Dette medfører, at et menneske slår sin STY med 2T6+6. Denne metode har den fordel, at den udelukker alle lave værdier. Metoden bør ikke anvendes ved grundegenskaber, hvor man kun slår med én terning.

Hvis SL finder på en anden metode, står det ham eller hende frit for at benytte den. Man kan også frit blande metoderne for de forskellige grundværdier. F.eks. er metode C god til visse grundegenskaber, men ikke til andre. Hvis SL benytter det alternative kampsystem, anbefaler vi metode C eller en anden metode, der gør rollepersonerne lidt mere heroiske end de gennemsnitlige væsner.

Når grundegenskaberne findes, skal man samtidig bestemme hvilken hånd, rollepersonen bruger. Rollepersonens hovedhånd kaldes for sværdhånden. (For en højrehåndet person er den højre hånd altså sværdhånden.) Den anden hånd kaldes for skjoldhånden. Af og til kan en rolleperson bruge begge hænder som sværdhænder.

2T10	Sværdhånd
02-14	Højre
15-18	Venstre
19	Begge sværdhænder, dog ikke på samme tid (dobbelt håndet).
20	Begge sværdhænder samtidigt (ambidextriøs)

Skjoldhånden er normalt ringere end sværdhånden til alt arbejde bortset lige fra færdigheder som To Våben og Skjold. Dette kan vises på følgende måde:

Hvis man er trænet op til at kunne noget med sværdhånden, f.eks. våbenbrug, og de-

refter prøver at bruge det samme våben i skjoldhånden, nedsættes CL til 1/3. Hvis man ønsker at optræne skjoldhånden til en færdighed, er det dobbelt så svært. Dette regnes desuden som en separat færdighed. Hvis man anvender en færdighed i kategori B, f.eks. Skrive Sprog, med skjoldhånden nedsættes FV med 2.

At være ambidextriøs medfører, at man kan gøre helt forskellige ting med hver sin hånd samtidigt, uden at have nogen som helst pro-

1T20			Stand	Forbudte professioner	Startkapital
A	B	C			
1-2	—	1-3	Adel	Gøgler	4T3x150 sm
3-6	1-5	4-11	Borger	Ridder	3T3x150 sm
7-10	6-15	—	Selvejende bonde	Ridder	3T3x150 sm
11-20	16-20	12-20	Besiddelsesløs	Ridder, købmand, lærd	1T3x100 sm

A=mennesker, B=hobbiter, C=dvæрге

Altid borgere: Hvide ænder

Altid selvejende bønder: Fastboende kæmper

Altid besiddelsesløse: Øvrige ænder, kattermænd, minotaurer, øglemænd, kykloper, fredløse kæmper, sortfolk, ulvemænd samt mennesker, som lever i primitive stammesamfund.

BESTEM SOCIAL BAGGRUND

Alle rollepersoner har et socialt udgangspunkt afhængig af baggrund og startkapital. Man slår 1T20 og ser i tabellen under den art figuren tilhører. De sociale grupper beskrives i flere detaljer i kampagneafsnittet.

Social stand er uden interesse for karkioner, elverfolk og kentaurer, da deres samfund er så afvigende. De arter kan have de professioner, som angives i deres beskrivelser samt være lærde. En del kan blive troldmænd (se afsnittet om Magi). Deres startkapital er 1T20x20 sm.

Eksempel: Christian skal nu slå Zots sociale baggrund frem. Da Zot er et menneske anvendes søjle A i tabellen. Resultatet bliver 9. Zots forældre er selvejende bønder. Zots startkapital bliver $(1+1+2) \times 150 \text{ sm} = 600 \text{ sm}$.

BESTEM ALDER

En spiller vælger selv, hvilken alder hans rolleperson skal have ved spillets start. Jo

blemer med at samordne bevægelserne.

Eksempel: Spilleren Christian skal slå en rolleperson frem. Det skal være et menneske. Spillelederen vedtager at slå rollepersoner frem efter metode C. Christian slår altså 2T6+6 for hver grundegenskab. Resultatet bliver: STY 9, STØ 14, FYS 12, SMI 18, INT 18, PSY 15, KAR 11.

Terningskastet for hånd gav $7+3=10$. Personen er højrehåndet.

Rollepersonen får navnet Zot.

ældre den er, desto mere erfaren er den, og desto flere baggrundspoint har den. Men alder har også en negativ effekt. Visse grundegenskaber nedsættes med stigende alder. Da elverfolk ikke ældes, må de have et vist handicap for ikke at blive utroligt meget dygtigere end andre arter. Derfor starter de altid spillet som unge, men deres grundværdier modificeres aldrig på nogen måde for deres alder. Det samme gælder for karkioner, skønt de ikke er udødelige. Den første tabel viser, hvordan hver grundværdi ændres, når en person går fra en aldergruppe til den næste. Næste tabel viser hvilken biologisk alder, der modsvarer de forskellige aldersgrupper hos de intelligente arter og racer, der kan blive rollepersoner. (Tænk på at der findes magi og andet, der kan bremse alderens gang, når rollepersonerne kommer med i spillet.)

Spillerne må selv bestemme rollepersonernes aldersgruppe. Den helt eksakte alder i antal år afgøres derefter med terningen. (*Eksempel: En moden kattermand kan være mellem 20 og 32 år. Det er et spand på 13 år. Spilleren slår 1T20. Bliver resultatet 1 er rollepersonen 20 år, 2 21, 3 22 og så videre til 13, som er 32. Bliver det 14-20, slår spilleren om.*) Når spillet først er gået igang, ældes rollepersonerne på almindelig vis. Når rollepersonen bliver så gammel, at han eller hun forlader

aldersgruppen GAMMEL, trækker personen sig tilbage fra eventyrjobbet for at lade sig pensionere, d.v.s. forlade spillet. En rollepersons startkapital modificeres også med alderen.

Ung Moden Midald- Gammel rende

STY	±0	±0	-2	-3
STØ	±0	±0	±0	±0
FYS	±0	±0	-1	-2
SMI	+1	-1	-1	-2
INT	±0	±0	+1	±0
PSY	±0	+1	+1	+2
KAR	±0	±0	+1	±0
Startkapital	x1	x1,5	x2	x2,5
Baggrunds- point	160	220	280	340

Menneske	16-20	21-35	36-50	51-65
And	16-20	21-40	41-60	61-80
Hobbit	20-33	34-50	51-65	66-80
Kattemand	15-19	20-32	33-45	46-60
Kentaur	25-40	41-60	61-100	101-150
Minotaur	14-18	19-30	31-40	41-55
Øglemand	10-15	16-25	26-35	36-50
Stenfolk	21-50	51-90	91-150	151-220
Sortfolk	12-16	17-25	26-35	36-42
Ulvemand	16-20	21-35	36-45	46-55

Eksempel: Christian bestemmer, at Zot skal være moden af alder. For et menneske er det 21-35 år. Christian slår 1T20 og ser bort fra resultatet fra 16-20 for at bestemme Zots eksakte alder. Resultatet bliver 9. Zot er 29 år gammel.

Zots grundegenskaber modificeres for alderen:

STY	9+0+0=9
STØ	14+0+0=14
FYS	12+0+0=12
SMI	18+1-1=18
INT	18+0+0=18
PSY	15+0+1=16
KAR	11+0+0=11

Endvidere øges Zots startkapital til (1,5x600=) 900 sm. Han får 220 i baggrunds-point. De bruges til at købe de færdigheder med, som Zot skal beherske, inden han kommer med i spillet.

BEREGN BASISCHANCERNE

En mængde forskellige færdigheder har en basischance (BC), som er afhængig af en grundegenskab. Beregn nu basischancerne for alle disse færdigheder, og noter dem i rolleskemaet. Følgende færdigheder har egne BC, der modificeres efter rollepersonens art/race.

BC betegnes som FV ved færdighederne. BC er gratis FV, som rollepersonen får i visse færdigheder, d.v.s. uden at skulle slå for dem.

Finde skjulte ting

Elverfolk	+1 T3
Dværg	+1 T4
Kattemand	+1 T3

Opdage fare

Kattemand	+1 T2
Ulvemand	+1 T2

Spore og Jage

Ulvemand	+1 T3
Kattemand	+1 T2

Lytte

Huleelv	+1 T2
Ulvemand	+1 T3

Prøvesmage

Ulvemand	+1 T3
Hobbit	+1 T3

Orientering

Skovelv	+1 T2
Sølvelv	+1

BESTEM PROFESSION

Spilleren afgør, hvilken profession en rollespiller skal uddanne sig indenfor. Valget er frit inden for de rammer, som angives for hver art og race samt indenfor hver enkelt social stand. Ved nogle professioner angives minimumsværdier for visse grundegenskaber. En person kan ikke bestride en profession, hvis hans/hendes grundegenskaber er utilstrækkelige.

Visse arter og racer har mange valgmuligheder, f.eks. mennesket, mens andre er stærkt begrænsede (en svanemø bliver enten jæger

eller magiker). I beskrivelsen af de enkelte væsner i grundreglerne (eller i Monsterbogen) står hvilke professioner, der er de almindelige for hver art og race. Disse beskrivelser behøver SL ikke nødvendigvis at følge slavisk. SL kan tillade, at enkelte personer har en anden baggrund. Der findes jo undtagelser inden for alle arter og racer. Men SL skal i det tilfælde sikre sig, at valget af profession ligger inden for rimelige grænser. En dværg som pirat er både fjollet og aldeles imod dværgens natur.

Den sociale arv udgør derimod en klar begrænsning og forhindrer rollepersoner i at varetage visse professioner.

Professionen afgør kun personens startfærdigheder. Når først en rolleperson er kommet godt ind i spillet, kan han/hun lære sig alle slags færdigheder, og personen er altså ikke på nogen måde begrænset af den oprindelige profession.

GØGLER (SMI 9+)

Gøglere er omvandrende artister, som lever af at more folkets brede masser. Dygtige gøglere kan stige i agtelse og blive tilsagt til at optræde for herskere. Men som regel er de foragtede og udstødt fra det almindelige samfundsliv. Mange gøglere er også småforbrydere.

Lærdomsfærdigheder: Første hjælp, Områdekendskab

Kampfærdigheder: Højst ét let våben, judo, slagsmål

Kommunikationsfærdigheder: Alle

Opfattelsesfærdigheder: Alle

Tyvefærdigheder: Alle

Vildmarksfærdigheder: Dyretræning, Fiske, Jage, Kano, Køre vogn, Orientering, Ride, Ski, Svømme, Søkyndighed.



HEALER (INT 9+)

Healeren er en slags læge. Han eller hun er først og fremmest uddannet til at tage sig af skadede eller syge, intelligente væsner, men kan også klare sig selv i den store, vide verden. Når man spiller en person, hvis hovedbeskæftigelse er, at tage sig af andre mennesker, må man tage hensyn til dette, når man vælger livsmål. En healer er næppe brutal eller egoistisk, men ser på sine intelligente medskabninger med omsorg og hensyn.

Lærdomsfærdigheder: Botanik, Lægeurtskundskab, Første hjælp, Kundskab om magi, Lægekunst, Læse/Skrive, Områdekendskab, Zoologi

Kampfærdigheder: Et, let våben

Kommunikationsfærdigheder: Tale sprog, Overtale, Overklassetil

Opfattelsesfærdigheder: Alle

Tyvefærdigheder: Ingen

Vildmarksfærdigheder: Køre vogn, Orientering, Ride.



JÆGER

Lærdomsfærdigheder: Første hjælp, Områdekendskab, Zoologi

Kampfærdigheder: Højst to (bue + ét let våben)

Kommunikationsfærdigheder: Tale sprog

Opfattelsesfærdigheder: Alle

Tyvefærdigheder: Klatre, Snige sig, Springe

Vildmarksfærdigheder: Camouflage, Fiske, Huleorientering, Ilmarch, Jage, Kano, Orientering, Overlevelsesevne, Ski, Skøjter, Spore, Svømme.

KRIGER (STY 9+)

Lærdomsfærdigheder: Første hjælp, Geografi, Egnskyndig, Læse/Skrive, Taksere

Kampfærdigheder: Alle, bortset fra Judo og Karate

Kommunikationsfærdigheder: Forhøre, Tale sprog

Opfattelsesfærdigheder: Opdage fare

Tyvfærdigheder: Klatre, Springe

Vildmarksfærdigheder: Camouflage, Fiske, Ilmarch, Jage, Orientering, Ride, Svømme.

KRÆMMER/KØBMAND

(INT 9+)

Lærdomsfærdigheder: Administration/jura, Første hjælp, Geografi, Historie, Håndværk, Kulturkundskab, Læse/skrive sprog, Områdekendskab, Regning, Sprogkundskab, Taksere

Kampfærdigheder: Ét let våben

Kommunikationsfærdigheder: Alle

Opfattelsesfærdigheder: Alle

Tyvfærdigheder: Bykendskab

Vildmarksfærdigheder: Camouflage, Kano, Køre vogn, Ride.

KURTISANE (KAR 9+)

En kurtisane er en person, hvis profession er, at holde andre mennesker ved selskab, at underholde dem og sprede glæde omkring sig. Kurtisanen skal kunne forlyste sit selskab på alle måder, f.eks. ved sang, dans, fortælling og skuespilleri. I mange kulturer drejer det sig om et respekteret og hæderkronet arbejde, hvis mest fremtrædende udøvere bliver berømte og velansete personer. Det drejer sig altså ikke nødvendigvis om den prostitution, der forekommer i nutiden.

Der findes både mandlige (gigoloer) og kvindelige kurtisaner, men de sidstnævnte udgør flertallet inden for professionen. I den almindelige verden er de japanske geishaer gode eksempler på denne professions udøvere. Man finder dog også disse personer i det klassiske Grækenland, hvor de kaldtes hetærer eller hieroduler. De sidstnævnte arbejdede i tempel og var højt respekterede.

Kun mennesker kan blive kurtisaner.

Lærdomsfærdigheder: Drogekundskab, Første hjælp, Håndværk, Heraldik, Kulturkundskab, Læse/skrive, Regning, Skak &

Brædtspil, Sprogkundskab, Taksere
Kampfærdigheder: Dolk, Judo, Karate

Kommunikationsfærdigheder: Alle

Opfattelsesfærdigheder: Alle

Tyvfærdigheder: Forklædning, Skjule sig, Hasardspil, Bykendskab

Vildmarksfærdigheder: Svømme.

LÆRD MAND (INT 9+)

Lærdomsfærdigheder: Alle, bortset fra magi-skoler

Kommunikationsfærdigheder: Forhøre, Overklassestil, Tale sprog

Opfattelsesfærdigheder: Prøvesmage

Øvrige færdigheder: Ingen

MUNK

Lærdomsfærdigheder: Astrologi, Botanik, Drogekundskab, Første hjælp, Kulturkundskab, Lægekunst, Læse/Skrive, Områdekendskab,

Skak & Brædtspil, Zoologi

Kampfærdigheder: Judo, Karate, Træstav

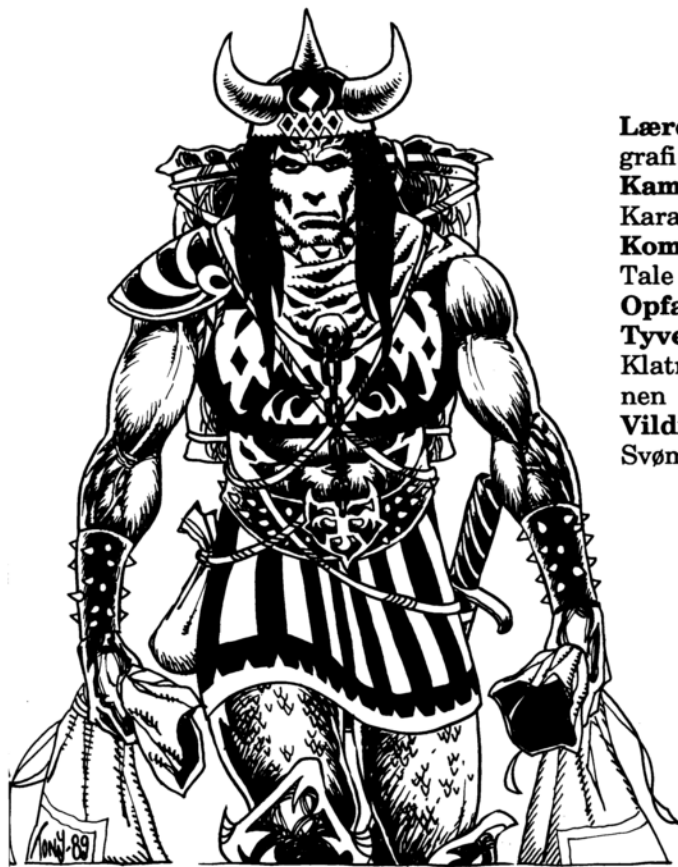
Kommunikationsfærdigheder: Bluff, Overtale, Synge & Spille, Tale Sprog, Tegnsprog

Opfattelsesfærdigheder: Alle

Tyvfærdigheder: Klatre, Springe

Vildmarksfærdigheder: Orientering, Svømme.





NOMADE

Et nomadefolk vandrer gennem et vist landområde uden at have noget fast sted at bo. De vogter græssende kvæg, der er det vigtigste grundelement i deres kost. Helt præcist hvilket kvæg det drejer sig om, og hvilke leveforhold nomaderne har, varierer fra kultur til kultur. Visse nomader vogter deres dyr til fods i bjergene, mens andre nomader er ryttere, der driver hornkvæg over endeløse stepper (f.eks. mongoler og hunnere).

Lærdomsfærdigheder: Første hjælp, Botanik, Håndværk, Zoologi

Kampfærdigheder: Skjold, Dolk, Stav, Spyd, Bue, Slynge, Lasso, Pisk, Bola, Slagsmål

Kommunikationsfærdigheder: Tale sprog
Opfattelsesfærdigheder: Finde skjulte ting, Lytte, Opdage fare

Tyvefærdigheder: Springe, Klatre, Snige sig

Vildmarksfærdigheder: Dyretræning, Ilmarch, Jage, Camouflage, Orientering, Ride (i visse kulturer), Svømme, Ski, Skøjter, Spore, Overlevelsessevne (i det miljø hvor stammen hører hjemme).

PIRAT/SØFARER

Lærdomsfærdigheder: Første hjælp, Geografi, Taksere

Kampfærdigheder: Alle, bortset fra Judo og Karate

Kommunikationsfærdigheder: Forhøre, Tale sprog

Opfattelsesfærdigheder: Opdage fare

Tyvefærdigheder: Bykendskab, Entrehage, Klatre, Spille Hasard, Springe, Underverdenen

Vildmarksfærdigheder: Fiske, Navigere, Svømme, Søkyndighed.



RIDDER (STY 9+)

Lærdomsfærdigheder: Administration/jura, Første hjælp, Geografi, Heraldik, Historie, Kulturkundskab, Kundskab om Magi, Læse/Skrive Sprog, Områdekendskab, Regning, Skak & Brædtspil, Sprogkundskab
Kampfærdigheder: Alle bortset fra Judo og Karate

Kommunikationsfærdigheder: Alle
Opfattelsesfærdigheder: Opdage fare

Tyvefærdigheder: Ingen

Vildmarksfærdigheder: Ilmarch, Orientering, Ride.

STIMAND

Lærdomsfærdigheder: Første hjælp, Områdekendskab, Taksere

Kampfærdigheder: Slagsmål, lette våben og skjolde

Kommunikationsfærdigheder: Bestikke, Bluff, Forhøre, Tegnsprog

Opfattelsesfærdigheder: Alle

Tyvfærdigheder: Klatre, Snige sig, Spille Hasard, Springe, Underverdenen, Entrehage

Vildmarksfærdigheder: Alle, bortset fra Navigere og Søkyndighed.

TROLDMAND (INT 9+)

Troldmændene eller magikerne er de mest specialiserede erhvervsudøvere i en eventyrverden. Der er kun nogle få personer, som har mulighed for at blive magikere. Resten mangler det særlige sind, der skal til, for at kunne manipulere med de magiske energier. Personen gennemgår en prøve, der i spillet rent abstrakt medfører, at han/hun skal slå lig med eller lavere end sig egen INT+PSY med 1T100. Hvis slaget lykkes, medfører det, at rollepersonen er født med det rette sindelag og, at vedkommende kan lære sig at håndtere magi. Hvis slaget mislykkes, mangler personen helt evnen og kan heller aldrig nogensinde lære sig det. En person får altså kun et slag af denne art i hele sit liv.

Der er intet, der forhindrer, at en person begynder med en anden profession og så senere under spillet prøver på at blive magiker. Det, der kræves, er kun, at han eller hun har evnen.

Det vigtigste i en troldmands liv er som regel hans eller hendes trolddom. En magiker plejer at være optaget af at lære sig mere og mere om magi.

Lærdomsfærdigheder: Astrologi, Håndværk, Læse/skrive, Regning, Taksere, Magiskoler og valgfrit antal besværgelser.

Kampfærdigheder: Ingen

Øvrige færdigheder: Max. fire valgfrie.



TYV (SMI 9+)

Lærdomsfærdigheder: Første hjælp, Taksere

Kampfærdigheder: Judo, Slagsmål, Dolk, Trække våben

Kommunikationsfærdigheder: Alle, bortset fra Overklassetil og Tale Sprog

Opfattelsesfærdigheder: Alle

Tyvfærdigheder: Alle

Vildmarksfærdigheder: Ingen

Eksempel: Christian bestemmer, at Zot skal være troldmand. Det går an, da Zot har høj INT og PSY. Zot klarer også adgangsprøven til et magi-akademi.

BRUG BAGGRUNDS- POINTERNE

Baggrundspointene bestemmes af rollepersonens alder. For disse point kan spilleren frit "købe" færdigheder blandt dem, der er tilladte i professionen. Færdighedernes pris forøges desto højere FV, man forsøger at opnå. Se følgende tabel vedr. prismultiplikanterne. Disse regler benyttes også når man skal omsætte erfaringspoint til FV. Prisen for færdigheder og besværgelser står i de respektive afsnit.

FV man ønsker at købe		Multiplikation
A*	B*	
1-10	1-2	x1
11-14	3-4	x2
15-17	5	x3
18-20	—	x4

*Færdighedens kategori

Forklaring til tabellen: For de første ti FV (FV 1 til FV 10) er færdighedens pris, prisen x 1 (multipel) baggrundspoint pr. stk. For FV 11 til FV 14 er omkostningerne prisen x 2 (multipel) pr. stk. For FV 15 til FV 17 er omkostningerne prisen x 3 pr. stk. En rolleperson kan ikke have en højere FV end 15 i en færdighed i kategori A, inden han/hun kommer med i spillet.

Tænk på at de FV, rollepersonen får gennem BC's kobling til grundegenskaberne gruppeværdi, er gratis.

Denne tabel bruges også, når man forbedrer en rolleperson med ekstra erfaringspoint (se kapitlet om Træning og erfaring). Hvis man vil øge færdighederne i kategori A til over 20, stiger multiplet med ét for hvert slag, d.v.s. FV 21 til FV 23 har multipel x 5, FV 24 til FV 26 x 6, FV 27 til FV 29 x 7, o.s.v.

*Eksempel: Christian bestemmer, at Zot skal være trolldmand indenfor Animistskolen. Det er vigtigt for en trolldmand at have høje færdigheder i magiskolen, så Zot skal have FV 12 i Animisme. Det medfører, at han kan lære besværgelser med Skoleværdi 12 eller lavere. Dette koster $(5 * x 10^{**} * x 1\ddagger) + (5 * x 2^{**} * x 2\ddagger) = 70$ baggrundspoint. Zot kan desuden have Klatre 6, en færdighed, der har BC: SMI. Da han har SMI 18 (gruppeværdi 4), får han FV*

4 gratis. Han bevøver altså blot at købe to FV.

*Færdighedernes pris

**Antal FV

‡Multipel

BESTEM ROLLEPERSO- NENS LIVSMÅL

Rollespil handler om at spille en anden persons rolle. Desværre forsvinder dette element ofte. I stedet går spillet ud på at slå monstre ihjel og samle skatte. Dette bliver ret ensformigt i længden.

Hvert almindeligt menneske, der lever i vores egen verden, har visse mål, som hun eller han anser for at være vigtige. Disse livsmål behøver ikke at være så simple som penge, men kan være mere idealistiske. F.eks. kæmper feltbiologerne for en renere verden. Selv rollepersonerne i en spilleverden bør have sådanne mål at stræbe efter. Den følgende liste er eksempler på livsmål. Hver enkelt SL kan sikkert tilføje flere efter eget hoved. Lad hver spiller vælge et eller flere livsmål til deres rolleperson, og sørg så for, at spillerne så også spiller rollepersonerne i overensstemmelse med de valgte livsmål. Det/de valgte mål bør være rimelige m.h.t. rollepersonernes art og race. Elverfolk stræber f.eks. ikke efter rigidom. Metoderne, der anvendes for at opnå et livsmål, kan variere. Der findes ingen på forhånd givne løsninger. Men metoderne må være i overensstemmelse med hele den ånd, der ligger i alle de andre af rollepersonens livsmål. En person, som har Harmoni & Barmhjertighed som livsmål, vil ikke bruge skrupelløse metoder for at nå livsmålet Rigidom.

En person, som handler på en måde, der er i strid med vedkommendes livsmål, vil blive ramt af angst og skyldfølelse. I spillet viser det sig ved, at hans/hendes STY og SMI samt alle færdigheder nedsættes med 1 T4 point fra det øjeblik, den forkerte handling er udført og indtil en bodshandling er gennemført. Dette er en af de måder spillelederen kan sikre, at spillerne spiller deres rollepersoner i overensstemmelse med deres valg. SL bør være restriktiv med at lægge angst og skyldfølelser på en rolleperson. Det skal anvendes som en sidste udvej, hvis spilleren stædigt bliver ved

med at spille sin rolleperson i modstrid med dens livsmål. En bodshandling består i at rollepersonen udfører en svær og farlig handling, som fremmer personens livsmål meget stærkt.

Hvis SL vil det, kan han/hun lade en spiller bytte livsmål for vedkommendes rolleperson. For at byttet ikke bare skal blive en enkel måde at omgå ånden i disse regler på, bør SL tillemppe følgende metode: En rolleperson kan bytte livsmål, når han/hun ældes og går fra en aldersgruppe til en anden. Ved disse lejligheder går man gennem en livskrise, hvor man omvurderer sit liv og sine vurderinger. Elverfolk gennemgår livskrises med ca. 100 (90+1T20) års mellemrum.

Når man benytter denne regel, er det meget vigtigt at tænke på, at de livsmål, som angives her, ikke i sig selv har noget at gøre med rigtigt eller forkert. De viser udelukkende, hvad den enkelte rolleperson oplever som rigtigt eller forkert. Nøjagtigt som folk i vores verden har vidt forskellige opfattelser af godt og ondt, sådan har også personerne i en fantasiverden forskellige opfattelser. Der er intet forkert i, at en rolleperson har synspunkter og livsmål, som de fleste moderne danskere vil finde helt forkastelige. De livsmål, der beskrives her, er tilpasset til en spilleverden og kan derfor ikke anvendes i vores egen verden. Hvis man benytter disse regler, må man nøje adskille rollespillernes synspunkter og spillernes synspunkter. De behøver på ingen måde at have noget med hinanden at gøre.

At benytte disse regler kan kræve nye og uvante anstrengelser for både SL og spillerne. Hver enkelt SL bør nok nøje studere regelafsnittet, inden han eller hun afgør om disse ting skal anvendes i den eventyrverden, det nu drejer sig om. Det kan meget vel være, at disse regler ikke passer ind i alle spillegrupper.

ANARKISME

Al form for statsmagt er forkastelig og må knuses. Staten undertrykker altid borgerne.

BERØMMELSE

Store og berømte navne bevares for eftertiden. De svage og betydningsløse glider hurtigt i glemmebogen.

DEN STÆRKES RET

De stærke og duelige har ret, de svage og uduelige har uret.

EGOISME

Jeg er vigtigst og bedst, og kun mine interesser spiller nogen rolle for mig.

FINESSE

Alle handlinger skal udføres med stil og finesse. At gøre noget på en sjuksket eller smagløs måde er forkasteligt.

FRIHED

Hvert menneske bestemmer over sig selv, og blander sig ikke uopfordret i andres affærer.

HARMONI & BARMHJERTIGHED

Hjælp de svage og trængende. Stræb efter fred og orden.

KAMPÆRE

Sand ære vinder man gennem djærvhed i kamp.

KONSERVATISME

Det, som er gammelt og velprøvet, er godt. Nye påfund medfører forandringer og ustabilitet.

KUNDSKAB

Den, som er klog, kan udnytte sine kundskaber til nyttige ting.

KÆRLIGHED

Søg efter den store kærlighed i livet. Når du har fundet ham eller hende, så hold fast ved den person med alt, hvad du har.

LIGHED

Alle intelligente væsner er lige værdifulde.

LOV & ORDEN

Love og forordninger er udstedt for at blive fulgt til punkt og prikke. Den, som forbryder sig mod reglerne, truer samfundet.

MAGT

Magt er vigtig, for med magt kan man forandre omverdenen, så den bliver, som man vil

have den. Godhjertede, magtfulde mennesker ønsker at forandre verden på en måde, der gavner alle. Hårdhjertede personer tænker mindre på, hvordan magten påvirker andre væsner.

NATURVÆRN

Naturen er vor moder, og hun må værnes mod misbrug og udnyttelse.

OPDAGERLYST

Der findes altid spændende og ukendte ting lige rundt om hjørnet.

RETFÆRDIGHED/HÆVN

Retfærdighed skal efterstræbes efter principet om øje for øje og tand for tand. På den måde kan man afskrække folk fra at skade andre.

RIDDERLIGHED

Det traditionelle, vesterlandske ridderideal (høvished, ærlighed, retfærdighed, barmhjertighed, sportslighed) er vigtigt, da det udgør det gode samfunds rygrad.

RIGDOM

Med penge når man sine mål. Pengene er det vigtigste redskab, hvis man vil forsøge at gøre noget.

SPØG

Livet er en spøg, så hvorfor ikke le ad det.

STOLTHED

Lad ingen plette din hæder og ære på nogen måde.

Eksempel: Christian bestemmer, at Zot har livsmålene Frihed, Kundskab og Naturværn. Zot vil lære mere om naturen for bedre at kunne lære at leve harmonisk i den. endvidere vil han gå sin egen vej gennem livet, uden at blive forstyrret af andre mennesker. Til gengæld lægger han sig heller ikke i andre menneskers gøren og laden, så længe de ikke truer naturen med misbrug eller udnyttelse.

BESTEM ROLLEPERSONENS UDSEENDE

Spilleren bør selv bestemme, hvordan rollepersonen ser ud. Dette kan gøres af spilleren alene, men mangler tid og fantasi, kan man tage følgende tabel til hjælp. Visse arter og racer har deres udseende bestemt af deres udspring, f.eks. de forskellige elverstammer.

Eksempel: Christian bestemmer sig for at blæse på tabellerne og vil selv helt bestemme Zots udseende. Zot har langt, kastaniebrunt hår og begyndende måne, langt skæg, brune øjne og normal stemme.

ØJENFARVE

IT20	Resultat
01-04	Blå
05-06	Kastaniebrune
07-12	Brune
13-15	Blågrå
16-17	Stålgrå
18	Sølv
19	Gyldne
20	Grønne

STEMME

IT20	Resultat
01-03	Blød
04-06	Højrrøstet
07-09	Skarp
10-12	Normal
13-15	Hæs
16-18	Buldrende
19-20	Hvæsende

HÅRFARVE

IT20	Resultat
01-04	Sort
05-10	Brun
11-14	Blond
15-17	Rødt
18-19	Hvidt
20	Stålgråt

HÅRLÆNGDE-MAND

IT20	Resultat
01	Skallet
02-03	Halvskallet
04-07	Kortklippet
08-15	Til nakken
16-19	Ned til skuldrene
20	Midt på ryggen

HÅRLÆNGDE-KVINDE

IT20	Resultat
01	Kortklippet
02-08	Til nakken
09-17	Ned til skuldrene
18-20	Midt på ryggen

SKÆG OG MOUSTACHE (FORMÆND OG DVÆRGKVINDE)

IT20	Resultat
01-05	Intet
06-10	Moustache
11-15	Skæg
16-20	Skæg og moustache

FÆRDIGHEDER



I Drager & Dæmoners grundregler er færdighederne inddelt i procent med 5%-intervaller. Da dette i princippet indebærer, at spændvidden 0%-100% modsvarer af en spændvidde på 0-20, er vi i Drager & Dæmoner Expert gået over til at dele alle procentchancerne med 5 (enkelte undtagelser findes dog) og bruge 1T20 i stedet for 1T100, når en rolleperson forsøger at anvende sine færdigheder.

Fordelene ved dette er, at det bliver lettere at regne, når man skal modificere terningslaget, både når det gælder addition og multiplikation. Det er desuden lettere at aflæse 1T20 end 1T100 ved terningslaget.

GENERELT OM FÆRDIGHEDER

Alle lærer sig visse færdigheder i løbet af deres barndom og opvækst. Dette vises ved, at spillernes rollepersoner får et vist antal "baggrundspoint" til at "købe" færdigheder for.

Hver færdighed står noteret efter et bestemt mønster, der indeholder alle nødvendige informationer.

Navn: Her står færdighedens navn.

Type: Færdighederne er inddelt i forskellige typer: Lærdom, kommunikation, tyvefærdigheder, opfattelse og vildmark. Færdigheder, der er i familie med hinanden, står sammen. Visse typer hører ind under specialregler.

Grundegenskab: Her angives hvilken grundfærdighed, færdigheden bygger på. Denne grundegenskab kan påvirke hvor dygtig, man er i færdigheden. Hvis grundegenskaben forandres, forandrer dens færdigheder sig ligeså meget.

Pris: Her angives prisen i baggrundspoint, når man køber færdigheden.

BC: Basischance. Dette er den FV i færdigheden, som alle intelligente personer er i besiddelse af. Den er enten 0 eller udregnet fra den grundegenskab, som færdigheden er baseret på. I det sidste tilfælde har personen en FV, som er lig med grundegenskabens gruppeværdi.

Beskrivelse: Her beskrives, hvordan færdigheden fungerer, og hvordan man bruger den i forskellige situationer, samt de modifikationer man kan opnå på grund af særlige situationer.

FÆRDIGHEDSKATEGORIER

Der findes to forskellige grupper af færdigheder:

A (den almindeligste) anvender en skala, der normalt ligger mellem 0 og 20 (højere værdier findes, men er meget usædvanlige). Færdigheder, der tilhører kategori A, har ingen speciel markering. Hvis man anvender færdigheden, skal man slå 1T20 (et færdigheds-slag).

B (den anden kategori) har en skala fra 0 til 5, hvor 5 er absolut maksimum. Den bruges i de tilfælde, hvor kategori A ikke er brugbar. For færdigheder inden for denne kategori, gælder det, at man enten kan gøre en ting ordentligt eller slet ikke gøre noget. Tilfældigheder spiller en meget lille rolle. Et eksempel på en sådan færdighed er Tale Sprog. Enten er man så dygtig, at man kan gøre sig forståelig, eller også kan man ikke.

Uanset om færdigheden er fra kategori A eller B, kaldes de point, man har i færdigheden, for færdighedsværdier (FV). Ved hver færdighed, der tilhører kategori B, er dette angivet.

HVORDAN MAN ANVENDER BAGGRUNDSPOINT

De baggrundspoint, som en rolleperson får, når han/hun bliver slået frem ved terningerne hjælp, skal bruges til at købe forskellige færdigheder med. De baggrundspoint, som bliver til overs efter at dette er gjort, forsvinder ud af spillet. For den mængde baggrundspoint, som står angivet ved en færdighed, kan man forøge færdighedens FV med et trin. Dette gælder både for færdigheder fra kategori A og B.

CHANCE FOR AT LYKKES (CL)

Hvis man anvender en færdighed, har man en chance for at lykkes med den. Når man kaster terningen kan man få fire (af og til fem) forskellige resultater: Perfekt slag, (særligt slag), vellykket slag, mislykket slag eller fumleslag.

Særlige slag forekommer kun ved enkelte færdigheder og er da specielt markerede. De forskellige resultater markerer forskellige grader af held og uheld.

For færdigheder i kategori A beregnes CL med udgangspunkt i færdighedsværdien. FV modificeres af forskellige faktorer. De fleste af de faktorer, der er nødvendige, findes noteret ud for hver færdighed, men SL skal ikke tøve med at indlægge modifikationer, som han/hun mener, at situationen kan kræve. Vi kan ikke forudse alle tænkelige situationer i disse regler, og derfor må hver SL selv være forberedt på at kunne improvisere en smule. Modifikationerne kan være af forskellig art: Addition, subtraktion, multiplikation og division. Normalt skal man udføre en division og multiplikation efter en addition og subtraktion. Når man er klar med alt det matematiske, får man CL-værdien frem. Det gælder derefter om at slå lig med eller lavere end CL med 1T20 for også at lykkes med færdigheden. Dette kaldes et færdighedsslag.

For færdigheder i kategori B skal man ofte ikke slå en terning. Hvordan man så går frem, står ved hver færdighed. Hvis man skal slå en terning, går man som regel frem på en måde, der ligner den, som er angivet ved kategori A.

Det kan ske, at CL for et færdighedsslag overstiger 20 eller ligger under 1. Så længe man har en FV, som er 1 eller højere, lykkes man altid, hvis man slår "1" og mislykkes ALTID, hvis man slår "20" - uafhængigt af CL. Har man FV 0, og CL er 0 eller lavere, må man slå to "1" efter hinanden for at lykkes.

PERFEKTE SLAG OG FUMLE SLAG

CL LAVERE END 1

Hvis CL har en sådan værdi, kan man ikke slå et perfekt slag. Slår man "20" har man automatisk fumlet.

CL MELLEM 1 OG 19

Slår man "1", skal man slå igen. Slår man anden gang lig med eller lavere end FV, er slaget perfekt. Slår man "20" i det første slag, skal man slå igen. Slår man anden gang højere end FV, har rollepersonen fumlet.

CL HØJERE END 19

Hvis CL bliver 20 eller større, medfører en "1" altid et perfekt slag. Slår man "2", skal man

slå igen. Er terningkastet lig med eller mindre end FV minus 20, er slaget perfekt. Man fumler altid, hvis man slår to "20" i træk.

SL kan tillade, at en rollepersons FV overstiger 20. Specielle regler for virkningen af dette findes i afsnittet om Heltedåd

SÆRLIGE SLAG

Særlige slag benytter sig af de samme regler som perfekte slag. Men man slår yderligere en gang, hvis det første slag blev "5" eller lavere.

Hvis FV bliver 20 eller højere, holder man op med at kaste det andet terningkast, når man beregner særlige slag. I stedet afgør det første kast, om man har fået et særligt resultat. Hvis FV er 20-23 er 2-5 et særligt resultat, 24-27 2-6, 28-31 2-7, o.s.v. Et slag kan ikke være både særligt og perfekt. I et sådant tilfælde går det perfekte altid forud.

DIFFERENSNUMMER

Dette er et begreb, der forekommer ved visse færdigheder. Differensnummeret er lig med CL minus det tal, terningen viser. Hvis CL er 17, og man slår 12, er differensnummeret (17-12=) 5.

UKYNDIG ANVENDELSE

Selv om en rolleperson ikke har lært sig en færdighed, kan han/hun godt have en FV for den. Visse færdigheder er af en sådan art, at alle kender lidt til dem i forvejen. Ved hver færdighed angives dens basischance (BC). Hvis der står betegnelsen for en grundegenskab der, har rollepersonen en FV, som er lig grundegenskabens grundværdi. Er BC 0 er færdigheden for svær til at en utrænnet person, kan anvende den.

Eksempel: Hvis en rolleperson med SMI 12, d.v.s. SMI-gruppe 2, ville snige sig lydløst frem, d.v.s. bruge færdigheden Snige sig, så skulle hans/hendes basischance være 2.

SPROG

Den følgende tabel viser de almindeligste eller vigtigste sprog i en sagnverden.

PRIS I BAGGRUNDS- OG ERFARINGSPOINT FOR SPROG.

Navn	Tale	Læse/skrive
Menneskesproget	4	8
Elversproget	12	12
Dværgesproget	12	16
Sortisk	8	(12)
Øglesproget	14	(14)
Ursprog	(14)	14
Dragesprog	20	(20)
Insektoidsprog	20	(20)
Modersmålet	4	8

De tal, der forekommer i parentes, viser, at det er sjældent, at sproget forekommer i denne form. Et sprog, der har parentes i kolonnen med skrift, mangler et standardiseret skriftsprog. Den, som skriver sproget, har ofte tilpasset et andet alfabet, som vedkommende nu engang har fundet det brugbart. Alle væsner, som vil lære sig at skrive sit modersmål, benytter linien markeret med Modersmål. Tabellen er hovedsageligt konstrueret for de, der skal lære fremmede sprog.

Menneskesproget tales af mennesker, æn-

der, minotaurer og hobbitter.

Elversproget (elvisk) tales af de forskellige elverfolk og af kentaurerne.

Dværgesproget anvendes af dværgene. Det holdes hemmeligt og kun få ikke-dvæрге har nogensinde kunnet lære sig det.

Sortisk tales af de forskellige sortfolk: gobliner, orker, trolde m.fl. Her mangler et entydigt skriftsprog.

Øglesproget tales af øglemænd og andre intelligente reptiler. Her mangler et entydigt skriftsprog.

Ursprogene er uddøde og så godt som glemt. De blev brugt i fortidens civilisationer. Mange magiske formler og tekster er skrevet og skrives fortsat på disse sprog. Det er vigtigt for troldmænd at kunne forskellige ursprog.

Dragesproget tales af drager og orientalske drager. Det er også populært blandt troldmænd, da det indeholder mange ord med stor magisk kraft.

Insektoidsprog tales af insektoider. Man kan betragte det som et fælles sprog, hvor de forskellige samfund taler forskellige dialekter.

LÆRDOMSFÆRDIGHEDER (LÆR)

Navn	Grundegenskab	Pris	Basischance
Administration/jura*	INT	4	0
Astrologi*	INT	4	0
Botanik	INT	2	0
Drogekundskab	INT	5	0
Første hjælp	INT	1	INT
Geografi*	INT	5	0
Geologi*	INT	2	0
Giftkundskab	INT	3	0
Heraldik*	INT	1	0
Historie*	INT	3	0
Håndværk	INT	8	0
Kulturkundskab*	INT	1/5	0
Kundskab om magi*	INT	10	0
Lægekunst*	INT	5	0
Lægeurkundskab	INT	3	0
Læse/skrive sprog	INT	var	0
Magiskoler	INT	5	0
Områdekendskab*	INT	2	0
Regning	INT	4	0
Skak & Brætspil	INT	1	0
Sprogkundskab	INT	2	0
Taksere	INT	1/5	0
Zoologi	INT	3	0

*En person må have Læse/Skrive 4 i et sprog for overhovedet at kunne lære sig denne færdighed.

ADMINISTRATION/JURA

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 4

BC: 0

Rollepersonen har viden og træning i alle samfundets bureaukratiske rutiner og procedurer. Han/hun ved alt om, hvad der skal til for at håndtere tjenestemænd i alle typer af forvaltninger. Han/hun ved, hvordan man henvender sig til myndighedspersoner på den rette måde, og alt om hvordan man overvinder bureaukratiske vanskeligheder på smidigst mulige måde. Disse færdigheder kommer fint til anvendelse i situationer, hvor man skal have ordnet et pas eller have forskellige former for tilladelser af træge myndigheder. Rollepersonen er også inde i de love, som gælder, og har viden om forbrudelse og straf.

ASTROLOGI

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 4

BC: 0

Dette er færdigheden, der gør det muligt at få informationer om fremtiden ved at studere forskellige himmellegemers stillinger og bevægelser. Den information, astrologen får frem, er ofte ret veg, da SL ikke har fuldstændig klarhed over, hvad der vil ske fremover. Meget beror jo på spillernes handlinger og står derfor uden for SLs kontrol. Det resultat, som rollepersonen oftest når frem til, er, om tidspunktet er gunstigt eller ugunstigt for den eller den beslutning. Et mislykket færdighedsslag indebærer, at astrologen får et resultat, der ikke siger noget som helst. Et fumleslag medfører, at astrologen får det modsatte resultat frem. SL må selv i skjul slå terningen, så spilleren ikke er bevidst om, hvor godt hans/hendes rolleperson har klaret sig - eller om der er tale om at fumle.

For at kunne studere stjernehimlen må man have adgang til en skyfri nattehimmel, en bog med astrologiske tabeller og en del astrologiske instrumenter. Det tager en nat at nå frem til en prognose. Eksempler på spørgsmål man kan stille:

- Er morgendagen en gunstig dag til at indlede en sørejse til Aman på?
- Hvis vi afslutter denne overenskomst

med hertug Hillebard, vil det så gavne os på langt sigt?

BOTANIK

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: 0

Ved hjælp af Botanik kan man identificere en plante, afgøre om den er nyttig eller skadelig og have viden om dens evt. specielle egenskaber. Botanik har fået tre underafdelinger: Drogekundskab, Lægeurkundskab og Giftkundskab. Alle tre handler om urter og planter, som kan forvandles til forskellige ekstrakter, der kan bruges i spillet. For at kunne omdanne vækster til ekstrakt kræves det, at man har adgang til laboratorieudrustning. I Expertreglerne (Magihæftet) findes et særligt afsnit om droger, hvori der står eksempler på disse, samt omtale af hvordan man anvender sine færdigheder.

Hele sommeren og i det tidlige efterår kan den Botanikkyndige anvende sine færdigheder på at indsamle spiselige frugter, rødder og svampe. For hver dag, som bruges til at lede efter disse ting i, slås et færdighedsslag. Et vellykket slag giver 1T4 dagsrationer, et særligt slag 2T4 og et perfekt slag 4T4. Husk på at frisk frugt holder sig dårligt, især hvis det er varmt.

DROGEKUNDSKAB

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 5

BC: 0

Med drogekundskab ved man noget om, hvilke urter og andre brugbare stoffer, der findes, og hvordan og hvilke droger man kan fremstille af dem. Man kan identificere de planter, man kan have nytte af i sit arbejde

FØRSTE HJÆLP

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 1

BC: INT

Med denne færdighed kan man lægge en nødhjælpsforbinding og på den måde hindre en rolleperson i at forbløde.

GEOGRAFI

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 5

BC: 0

Denne færdighed giver rollepersonen et alment kendskab til et stort område, f.eks. et kontinent. Ved hjælp af denne færdighed ved man, hvor der findes store byer, bjergkæder, store floder og skove, hav og ørkner, hvor et bestemt land ligger og lignende. Rollepersonen kan endog være inde i de politiske og økonomiske forhold i området. Denne færdighed kan hjælpe rollepersonerne, når de skal tage beslutning om, hvortil de skal rejse for at finde bestemte ting eller personer. Et kort eller et leksikon kan give en vis bonus, måske +1T4 til rollepersonens FV, afhængig af hvad det er, rollepersonen søger, samt bogens eller kortets fuldstændighed. Tænk dog lige på, at troværdige kort er en moderne opfindelse.

GEOLOGI

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: 0

Denne færdighed handler om jordens opbygning og om alle dens mineraler. Rollepersonen kan genkende mineraler, jordarter, metaller og lignende ting med navn og egenskaber. Chansen for at lykkes, og spørgsmålet om, hvor lang tid forsøget vil tage, er afhængig af, hvor almindelig genstanden er. SL skal beslutte dette. SL bør i hemmelighed slå færdighedsslaget, så rollepersonens spiller ikke direkte indser, hvornår det drejer sig om et fumle-slag.

Hypighed Modifikation Tid

Almindelig	±0	1 KR
Ualmindelig	-5	1 minut
Sjælden	-10	3 minutter
Meget sjælden	-15	5 minutter

Som eksempel kan man nævne at granit, jern og bjergkrystal er almindeligt forekommende, tin og opaler er ualmindelige, mithril og diamanter er sjældne og mithrilmalm er meget sjældent. Når det gælder metaller, mineraler og ædelsten kan rollepersonen

endog bestemme dets værdi, som om han/hun var specialiseret inden for dette område (se Taksere).

Spørgsmål, som den geologikyndige kan besvare, hvis ellers færdighedskastet lykkes, er f.eks.:

- Er et bestemt stykke jord dyrkeligt?
- Kan der findes vand i dette område?
- Er der vulkansk aktivitet i området?
- Er et område truet af jordskælv?
- Er et område truet af oversvømmelser?

GIFTKUNDSKAB

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 3

BC: 0

Rollepersonen har specialiseret sig i at fremstille gifte. Færdigheden fungerer som en begrænset variant af Drogekundskab.

HERALDIK

Type: LÆR

Grundegenskaber: INT

Pris: 1

BC: 0

Ved hjælp af denne færdighed kan en rolleperson afgøre hvem eller hvad et heraldisk våben tilhører samt mærkets eventuelle symbolik. Han/hun kan også have viden om, hvordan forskellige adelsfamilier er beslægtede, og hvilket forhold de har til hinanden. Rollepersonen har -5 for CL, hvis våbnet eller familien er udenlandske og yderligere -5, hvis det drejer sig om en anden intelligent art eller race.

HISTORIE

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 3

BC: 0

Den historiekyndige har viden om begivenheder, som har fundet sted i fortiden. Et vellykket slag i færdigheden kan besvare et spørgsmål, som spillerne har stillet, f.eks. hvornår en vis krig fandt sted eller hvornår en bestemt hersker regerede. Normalt giver denne færdighed kun viden om historien inden for et land eller rige. Det er givet, at man også har viden om ting, der er sket andre steder, men chancen for at lykkes med svaret

reduceres desto længere væk, det omtalte sted ligger. Chancen for at lykkes beror også på begivenhedens omfang og vægt, d.v.s. hvilken indflydelse den havde på sine omgivelser. Se følgende tabel for eksempler:

Begivenhed (eksempel)	Modifikation
Meget vigtig (en stor krig)	±0
Vigtig (et snigmord på en konge, en mindre krig)	-5
Lille (et oprørsforsøg, snigmord på en hertug)	-10
Meget lille (et snigmord på en borgmester)	-15
Andre modifikationer:	
Begivenheden udspillede sig i et andet land på samme kontinent	-3
Begivenheden udspillede sig på et andet kontinent	-5
For hvert 50 år tilbage i tiden	-1

SL bør i hemmelighed slå færdighedsslaget, for at spillerne ikke umiddelbart skal kunne indse, om de har fumlet.

HÅNDVÆRK

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 8

BC: 0

Kategori: B

Der findes mange slags håndværk i et samfund, og det er ikke muligt at give regler, der dækker alle. I stedet findes her en skabelon, som beskriver, hvor dygtig man er ved hver FV. Den enkelte SL må så tillemppe denne oversigt på en måde, han/hun finder passende. For at kunne anvende sine færdigheder som håndværker, behøver en rolleperson som regel have adgang til et udvalg af relevant værktøj.

0. INGENTING

Rollepersonen kender stort set ikke noget af betydning til håndværk.

1. LÆRLING

Rollepersonen kan fremstille simple ting, som kan tjene sit formål, men smukke ser de ikke ud. Ingen har lyst til at købe hans eller hendes produkter andet end i nødstilfælde. Våben, der fremstilles af en lærling, får nedsat sin

skadevirkning med 2, dets BV nedsættes med 4, og der er 25% chance for, at våbnet går i stykker ved et angreb eller en parering. Rustninger, der fremstilles af en lærling, får forøget vægten med 1, og absorberingsevnen nedsættes med 1. Desuden er der en 10% chance i hver KR for at rustningen helt enkelt falder fra hinanden.

2. DUELIG

Rollepersonen fremstiller ting, der er tilstrækkeligt gode til at kunne sælges til halvdelen af standardprisen. Han/hun kan tilvirke alt inden for håndværket, bortset fra de sværeste ting. Våben, der fremstilles af en duelig håndværker, har nedsat sin skade med 1 og BV er nedsat med 2. Rustningers absorbering er nedsat med 1.

3. KYNDIG

Rollepersonen er en duelig arbejder, som kan fremstille alt det, der kræves i håndværket. Hans/hendes produkter har en tilstrækkelig god kvalitet til at kunne sælges til standardpriser. Hvis der findes håndværks-lav, har han/hun sikret sig retten til at åbne egen virksomhed.

4. DYGTIG

Rollepersonen hæver sig over gennemsnittet og er anerkendt som særdeles dygtig af sine kolleger. Hans/hendes produkter kan sælges til det dobbelte af den normale pris til folk, der har sans for at værdsætte godt håndværk. Våben, som fremstilles af en dygtig håndværker, har BV forøget med 2. Kun en dværg-håndværker med mindst FV 4 kan arbejde i det ypperlige metal mithril.

5. NOTORISK MESTER

Rollepersonen hører til blandt håndværkets mest fremtrædende, og hans/hendes produkter anses for at være ypperlige. Rollepersonen behersker alle sit håndværks finesser. Hvis han/hun lægger tilstrækkeligt med tid og energi i arbejdet, kan produkterne sælges for ti gange den normale pris til samlere. Våben, der fremstilles af en sand mester, får deres skadevirkning forøget med 1 og deres BV med 4. Rustningers absorption er forøget med 1.

KULTURKENDSKAB

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: Generelt 5 point, Specifikt 1

BC: 0

Denne færdighed findes i to typer, dels den specifikke som specialiserer sig i én kultur, dels den generelle, som giver overfladiske kundskaber om en lang række kulturer. Kundskaberne rummer viden om sæder, gestus og tabuer, så man kan smelte sammen med en kulturs livsstil uden at vække opsigt.

Modifikationer, der er afhængige af hvor almindelig skikken eller opførslen er, ses her:

Hyppighed	A	B	C
Almindelig	±0	±0	-3
Ualmindelig	-1	-3	-5
Sjælden	-3	-5	-10
Meget sjælden	-5	-10	-15

Kolonne A anvendes hvis rollepersonen befinder sig i den kultur, han/hun har specialiseret sig i.

Kolonne B anvendes altid af de rollepersoner, der har en generel viden i færdigheden.

Kolonne C anvendes af dem, som har specialiseret sig i én kultur, men som befinder sig i en anden.

KUNDSKAB OM MAGI

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 10

BC: 0

Dette drejer sig om kundskab om magi og ikke om kundskab i magi. Den, som behersker færdigheden, har lært sig hvilken virkning forskellige besværgelser har, hvad de forskellige magiske skoler retter sig imod og megen andet teoretisk viden angående magi. Troldmænd har automatisk denne færdighed. Den indgår som en del af deres skolefærdigheder. Man anvender en troldmands bedste skolefærdighed i stedet for Magikundskab.

LÆGEKUNST

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 5

BC: 0

En lægekyndig person kan fremskynde

helbredelsen hos sine patienter. Han/hun ved noget om de grundlæggende elementer i det at pleje skader og sygdomme. Slå et færdighedsslag pr. patient for hver fuld uge, patienten plejes. Et slag, der lykkes, betyder, at patienten har genvundet (lægt) dobbelt så mange KP som normalt i løbet af ugen.

LÆGEURTSKUNDSKAB

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 3

BC: 0

Rollepersonen har specialiseret sig i at fremstille lægende droger. Denne færdighed fungerer som en begrænset variant af Drogekundskab.

LÆSE/SKRIVE SPROG

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: Varierer (se afsnittet om Sprog)

BC: 0

Kategori: B

Hvert sprog regnes som én separat færdighed. Det er ikke nogen selvfølge, at rollepersonen kan læse og skrive sit eget modersmål. Folkeskolen er et moderne fænomen. I visse fortidige kulturer var læsning dog ret udbredt, f.eks. i Athen og i Palæstina på Jesu tid. Men det drejede sig jo også om højtstående kulturer i rige samfund. I det fattige og primitive nordvestlige Europa var læsning en sjælden kunnen på denne tid. Det er absolut muligt at kunne kommunikere på skrift i et sprog, man ikke kan tale.

Færdighedsværdierne fortolkes på denne måde:

0. INGENTING

Rollepersonen kan hverken læse eller skrive.

1. BEGRÆNSEDE KUNDSKABER

Rollepersonen har begrænsede læse- og skrivekundskaber. Han/hun kan sætte en enkel tekst sammen, hvis vedkommende bare får lov til at tænke en tid. Stavningen og grammatikken er dårlig.

2. NORMALE KUNDSKABER

Rollepersonen kan nedfælde enkle tekster uden stavefejl. Fortsat savnes dog evnen til at udtrykke sig smukt i skrift.

3. GODE KUNDSKABER

Rollepersonen kan skrive og læse det meste uden problemer. Højtidelig og formel stil ligger dog fortsat uden for personens formåen.

4. UDMÆRKEDE KUNDSKABER

Rollepersonen formulerer sig smukt og godt i skrift og har evnen til at formulere sig korrekt i alle situationer. Han/hun kan læse gammel-dags eller højtidelig stil uden problemer.

5. SKØNSKRIFT

Rollepersonen behersker skrivekunsten sirligt og smukt (kalligrafi). Endog andres personlige håndskrift kan efterlignes.

GENERELT

En rolleperson kan læse (IKKE skrive) sprog, der er nærtbeslægtede med de sprog, han eller hun kan. Hvis sprogene er så nært beslægtede som dansk og svensk, kan nabosproget læses med -1 på FV. Er slægtskabet fjernere, som f.eks. dansk og tysk, har man -3 på FV. Er slægtskabet som mellem dansk og fransk, får man -4 på FV. Fjernere slægtskab som dansk og finsk gør al forståelse umulig.

MAGISKOLER

Typ: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 5

BC: 0

Se Magihæftet

OMRÅDEKENDSKAB

Typ: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: 0*

**Rollepersonen har BC INT, når det drejer sig om vedkommendes eget hjemland. Personen behøver ikke at kunne læse for at have Områdekendskab om sit hjemland.*

Denne færdighed giver rollepersonen almen viden om et stort område, f.eks. et land. Med denne færdighed kender man til geografien, store byer, politik, økonomi og lignende i landet. Et kort eller en opslagsbog kan give en vis bonus, måske +1T4 til rollepersonens FV, alt afhængig af, hvad rollepersonen søger, samt bogen eller kortets fuldstændighed. SL bør som ved så mange andre færdigheder slå færdighedsslaget i al hemmelighed.

REGNING

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 4

BC: 0

Kategori B

Denne færdighed handler om at kunne klare mere indviklede regneoperationer end bare det at kunne give byttepenge. Følgende afsnit viser hvilke regnemetoder, man behersker ved de forskellige færdighedsværdier. For de spillere, som vil være meget nøjeregnende, er det nok klogt at huske på, at indførelsen af "nullet" i regnesystemet medførte, at alle beregninger blev drastisk forenklede. I den antikke middelhavsverden regnede man meget ved hjælp af geometri, da selve talsystemet var frygteligt besværligt.

1. ADDITION OG SUBTRAKTION

2. MULTIPLIKATION

3. DIVISION

4. KORREKT OG FORRETNINGSMÆSSIG BOGFØRING

5. GEOMETRI

SKAK & BRÆDTSPIL

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 1

BC: 0

Se grundreglerne

SPROGKUNDSKAB

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: 0

Ved hjælp af denne færdighed kan en rolleperson identificere et fremmed sprog, når han/hun hører det talt eller ser det på skrift. Det medfører ikke, at personen også forstår sproget.

Eksempel: Samuel (Sprogkundskab 12) finder en skriftrulle. Han ser på skriften (terningsslag 10) og konstaterer, at den er skrevet på elvisk. Da Samuel ikke kan et ord elvisk (FV 0), må han finde nogen, som kan oversætte teksten for ham.

TAKSERE

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: Generelt 5 point, Specifikt 1

BC: 0

Ved hjælp af denne færdighed kan man bestemme værdien af forskellige ting. Der findes to retninger af denne færdighed: Den generelle der medfører, at man ved lidt om alle emnegrupper samt den specielle, der medfører, at man har specialiseret sig på en eller flere emnegrupper. De forskellige emnegrupper er disse:

- Smykker og juvelerarbejder
- Ridedyr
- Mineraler/metaller/ædelstene
- Slaver
- Våben/rustninger
- Bøger/pergament
- Tæpper/tøj/vævninger/klæder
- Arkæologiske fortidsminder
- Skind/pelse/sko
- Kunstværker/malerier/skulpturer
- Vin/drikke/mad/krydderier
- Krukker/vaser/skåle

Hvor stor en chance man har for at lykkes med at taksere, beror på hvor ofte forekommende genstanden er. SL må kunne vurdere en genstand, så den kan placeres ind i en af følgende klasser: Almindelig, ualmindelig, sjælden og meget sjælden. Efter at SL har bedømt, hvor tilpas almindelig tingen er, slår SL et færdighedsslag for den takserende rolleperson. Hvis slaget lykkes, så takserer rollepersonen genstanden til den rigtige værdi. Mislykkes derimod slaget, så mistolker personen tingens værdi efter følgende tabel:

Differensnummer Fejlbedømming

-1	±10%
-2	±20%
-3	±30%
-4	±40%
-5	±50%
-6	±60%
-7	±70%
-8	±80%
-9	±90%
-10 eller dårlige	±100%

Hyppighed	A	B	C
Almindelig	±0	±0	-3
Ualmindelig	-1	-3	-5
Sjælden	-3	-5	-10
Meget sjælden	-5	-10	-15

Kolonne A bruges, hvis genstanden tilhører den emnegruppe, som rollepersonen har specialiseret sig i. Kolonne B bruges altid af personer med en generel indsigt i færdigheden. Kolonne C bruges af dem, der har specialiseret sig i én emnegruppe, men som takserer en vare fra en anden emnegruppe.

Om takseringen skal være for høj eller for lav beror på resultatet af det terningkast, man slår, når man slår et mislykket slag. Hvis terningen viser et lige tal, så overvurderer man tingen, og hvis det er et ulige tal, så undervurderer man genstanden.

Eksempel: Hvis en rolleperson har en FV på 15 i færdigheden Taksere (med en generel viden) og vil taksere et våben, som SL bedømmer som en ualmindelig genstand, så medfører det, at han/hun må slå (15 minus 3) = 12 eller mindre på 1T20 for at kunne taksere våbnet korrekt. Skulle han/hun i stedet slå f.eks. 16, hvilket er 4 for højt, så medfører det enten plus eller minus 40%, og i dette her tilfælde plus 40% i og med at 16 er et lige tal.

ZOOLOGI

Type: LÆR

Grundegenskab: INT

Pris: 3

BC: 0

Rollepersonen kender til dyrene og deres verden. I Drager & Dæmoner regnes uintelligente, legendariske væsner (som f.eks. griffen) som dyr. Ved hjælp af denne færdighed kan rollepersonen få svar på en del spørgsmål. Først bestemmer spilleren hvilke spørgsmål hans/hendes rolleperson vil have svar på, derefter slår SL slaget hemmeligt for spilleren. Hvis slaget lykkes, så giver SL det rigtige, sande svar, men bliver det et fumle-slag, giver SL falsk information. Eksempler på spørgsmål som rollepersonen kan stille:

- Dyrets navn og udseende?
- I hvilket slags terræn lever dyret normalt?
- Hvad plejer dyret at leve af?

- Har dyret nogle svagheder?
- Dyrets omtrentlige grundegenskaber?
- Om dyret har nogle specielle egenskaber?
- Om dyret kan spises?
- Hvordan dyret forplanter sig?
- Hvor dyret plejer at leve?
- Kan dyret være farligt for mennesker?

Modificering af rollepersonens færdighedsslag efter hvor hyppigt forekommende og kendt

dyret er, kan ske efter den følgende tabel:

Hyppighed	Modifikation
Almindelig	±0
Ualmindelig	-5
Sjælden	-10
Meget sjælden	-15
Unik	-20

KAMPFÆRDIGHEDER (KAM)

Navn	Grundegenskab	Pris	Basischance
Judo	SMI	2	0
Karate	SMI	3	0
Taktik	INT	3	0
To våben	SMI	4	0
Trække våben	SMI	2	SMI
Øvrige våbenfærdigheder	SMI	2	SMI

JUDO

Type: KAM

Grundegenskab: SMI

Pris: 2

BC: 0

Den judokyndige kan prøve at kaste en humanoid modstander omkuld. Skal det lykkes, må den judokyndige med summen af sin FV og SMI overvinde summen af modstanderens STØ og SMI. En judokyndig person kan prøve at blokere et vellykket kast med sin FV.

Judoangreb sker sidst i en KR. Hvis kastet lykkes, kastes ofret 0-2 (1T3-1) felter i valgfri retning. Ofret må foretage et SMI-kast eller et FV-kast for Judo eller Karate (tag den bedste af de to færdigheder). Mislykkes dette slag, får ofret 1 KP i skade.

Kasteren kan prøve at fastholde en liggende modstander. Hvis kasteren med sin judo FV overvinder gennemsnitsværdien af modstanderens SMI og STY (afrundet nedad), kan ofret ikke røre sig. En sådan kontrol må gøres i hver KR. Mislykkes terningkastet, har modstanderen slidt sig løs.

Færdigheden Judo kan bruges som en slags parering af fjendtlige nærkampsvåben. En vellykket parering med Judo "absorberer" 1T6 point af skaden, idet man har held til at

undvige noget af angrebet og derved ikke skades så meget. Det er muligt at angribe og parere i samme KR med Judo.

Når man bruger judofærdigheden, kan man maksimalt bære ringbrynje. Tungere rustninger hindrer alt for meget.

KARATE

Type: KAM

Grundegenskab: SMI

Pris: 3

BC: 0

En person, som behersker karate, er trænet i at slå hårdt og på den måde, der gør mest skade. Personens slag og spark har en forøget skadeværdi på 1. En karatekyndig person bevæger sig hurtigt og effektivt, hvilket giver ham/hende +5 i SMI, når man beregner rækkefølgen i en kamp. I stedet for at angribe kan den karatekyndige vælge at forsøge at blokere et fjendtligt nærkampsangreb. Lykkes blokeringen, nedsættes det fjendtlige angrebs skade med 1T6 point. En karatekyndig skades ikke, når han/hun sparker på en metalrustning. Man kan ikke udøve karate i tungere rustninger end læder, da man må kunne røre sig frit og ubesværet.

TAKTIK

Type: KAM

Grundegenskab: INT

Pris: 3

BC: 0

Denne færdighed angiver, hvor god man er til at lede en lille gruppe i kamp. Rollepersonens FV-gruppe angiver den bonus, som han/hun som leder må lægge til sin egen sides initiativslag. Udover dette kan en rolleperson, som ser fjenden, få svar på et af følgende spørgsmål:

- Hvem er modstandersidens ledere?
- Hvad har en bestemt person i FV med det våben, han/hun anvender?

TO VÅBEN

Type: KAM

Grundegenskab: SMI

Pris: 4

BC: 0

Den, der behersker denne færdighed, kan slås med et våben i hver hånd samtidig. Han/hun kan udføre to angreb, et angreb og en parering eller to pareringer i løbet af en KR. Hvis han/hun gennemfører to angreb, sker det første (med sværdhånden) på det sædvanlige sted i kampen, mens det andet (med skjoldhånden) udføres efter alle de andre angreb. Hver våbenkombination regnes som én særskilt færdighed. Man må angive våbenkombinationen og hvilket våben, man anvender i hhv. sværdhånden og i skjoldhånden. Hvis rollepersonerne kan bruge begge hænder som sværdhænder samtidigt, behøver man bare angive våbenkombinationen. Hvis man forsøger at kæmpe med en våbenkombination, man ikke er trænet i, får man -15 på FV.

TRÆKKE VÅBEN

Type: KAM

Grundegenskab: SMI

Pris: 2

BC: SMI

Ved hjælp af denne færdighed kan man både trække og nå at bruge våbnet under en og samme KR. Færdigheden kan anvendes på alle våben, som man behersker med FV 10 eller bedre. Normalt tager det én KR at trække et våben, og man må ikke bruge våbnet før i næste KR. For at kunne bruge denne færdig-

hed uden negative modifikationer, kræves det, at man har begge hænder fri på samme tid, samt at våbnet findes lige ved hånden, f.eks. et sværd i sin skede ved rollepersonens hofter. Hvis våbnet befinder sig på et andet sted, men dog fortsat således, at det er nemt at trække, kan SL give en vis negativ modifikation i chancen for at lykkes. Eksempler på forskellige modifikationer:

Kun sværdhånden er fri	-2
Kun skjoldhånden er fri	-10
Våbnet er på ryggen	-5
Våbnet er stoppet ned i den ene støvle	-5
Våbnet er stukket inden for tøjet	umuligt

Et vellykket slag medfører, at man har klaret at trække våbnet, og at man kan udføre en normal kamphandling i samme KR. Hvis modstanderen har sit våben klar allerede, slår han/hun først. Et særligt slag medfører, at man trækker så hurtigt, at kampens rækkefølge afgøres på normal vis. Med et perfekt slag trækker man våbnet og overrumpler sin modstander, så man må slå først, selvom modstanderen allerede har sit våben klart. Et almindeligt mislykket slag indebærer, at man når at trække våbnet, men ikke når at slå med det i den igangværende KR. Et fumleslag har samme virkning, men derudover kan man tabe våbnet. Mislykkes man med et normalt SMI-slag, taber man våbnet i det felt, man står i.

VÅBENFÆRDIGHEDER

Type: KAM

Grundegenskab: SMI

Pris: 2

BC: SMI

Disse færdigheder viser, hvor dygtig man er til at håndtere et våben eller et skjold. En person bruger samme FV for både angreb og parering, for i kampteknik kombineres disse to dele, og det er urimeligt at betragte dem som separate færdigheder. Dette er en ny og vigtig regel. Hvert våben er en separat færdighed, men alle våben tilhører en våbentype. Inden for samme våbentype har man mindst en FV, som er 1/3 (afrundet nedad) af den højeste FV, man har i det våben, som man er

bedst til inden for samme våbentype. (Hvis man har Kortsværd 14, har man således mindste værdi i FV 4 for Langsværd.) Eller sagt på en anden måde: Er man god til et våben inden for én våbentype, er man også rimelig god til de andre våben inden for samme våbentype.

VÅBENTYPER/GRUPPER

- Skjolde
- Dolke
- Ethåndssværd
- Øvrige sværd
- Stave
- Økser
- Køller og hamre (inkl. morgenstjerne)
- Spyd
- Plejle & Svøber
- Stangvåben (hellebard m.fl.)
- Buer
- Slynger
- Armbrøst
- Kastevåben
- Lasso
- Piske
- Bola

- Slagsmål* & Judo (se specielt afsnit)
 - Karate (se specielt afsnit)
- *Færdigheden omfatter både knytnæve og spark. BC=STY-gruppe + SMI-gruppe.

EKSTRA VÅBENDUELIGHED

Rollepersoner med meget høj duelighed i deres våbenfærdigheder, kan udføre flere kamp-handlinger med deres våben i løbet af en KR. Hvis man har 20 eller højere i CL med ét våben, kan man opdele CL i flere mindre dele, som hver og en er mindst 10. Disse kan derefter frit fordeles som angreb eller pareringer. Man kan dog kun parere et angreb en gang. Det er fuldt muligt at angribe samme fjende flere gange. Når man skal bestemme turrækkefølgen for flere angreb fra samme rolleperson, kommer det første angreb på sin sædvanlige plads i KR. De resterende angreb kommer sidst, efter at alle andre angreb er blevet udført.

KAMPFÆRDIGHEDER UDEN VÅBEN

En person, som slår med knytnæve eller sparker mod en person, som bærer metalrustning, får 1 KP i skade, hver gang han/hun rammer. Se dog karate.

KOMMUNIKATIONSFÆRDIGHEDER (KOM)

Navn	Grundegenskab	Pris	Basischance
Bestikke*	KAR	2	0
Bluff*	KAR	2	KAR
Forhøre*	INT	3	0
Købslå*	KAR	3	0
Overklassestil*	INT	2	0
Overtale*	KAR	2	KAR
Syng & Spille	KAR	8	0
Tale sprog	INT	var	0
Tegnsprog	INT	8	0

*Disse færdigheder kræver, at man har FV 3 i det sprog, der anvendes.

BESTIKKE

Type: KOM

Grundegenskab: KAR

Pris: 2

BC: 0

Bestikkelse kan åbne lukkede døre eller bringe glemte og henlagte sager frem. Men det er vigtigt, at bestikkelsen sker med finfø-

lelse, så ingen taber ansigt. Dette er en svær kunst. En bestikkelses størrelse kan variere alt efter, hvad der skal gøres. Som grundregel kan man sige, at bestikkelsen skal svare nogenlunde til en dagløn, for den, der skal bestikkes, for at bestikkelsen overhovedet skal kunne accepteres. Er den ønskede handling desuden på nogen måde risikabel, så kan man

uden tøven fordoble bestikkelses størrelse mange gange. Derefter skal man overvinde modtagerens Bestikkelsesfaktor med ens egen FV i Bestikkelse. Mislykkes Bestikkesslaget, kan den, der bestikker, gøre et nyt forsøg med en bestikkelse, der er dobbelt så stor. Mislykkes også dette forsøg, kan man ikke fortsætte.

Bestikkelse kan kun ske i visse lande, i andre lande hører bestikkelse ikke rigtigt med til det socialt vedtagne. (I vores verden kan man bruge bestikkelse i Latinamerika, men her i Danmark er det ikke velset). Hvis et bestikkelsesforsøg mislykkes, er der en chance for, at den, der bestikker, bliver angivet og arresteret. Hvor stor chancen er for dette afhænger af hvem, der skulle bestikkes, hvad bestikkelsen gik ud på og i hvilket land alt dette udspiller sig. Grundchancen for et sådant hændelsesforløb er 1-5 på 1T20, og derefter må SL lægge de modifikationer til, som situationen nu kræver.

Hvor stor en bestikkelsesfaktor en SLP har, må SL selv bestemme. Der findes nogle retningslinier her.

SLPs karakter Bestikkelsesfaktor

Bestikkelig	1
Letbestikkelig	5
Sværtbestikkelig	12
Ubestikkelig	20

BLUFF

Type: KOM

Grundegenskab: KAR

Pris: 2

BC: KAR

Bluff er kunsten hurtigt og troværdigt at stikke en løgn, der lyder overbevisende sand. F.eks.: "Jeg tilhører tjenestefolkene i huset. Vær venlig at lukke mig ind". Lykkes slaget, bliver man troet, mislykkes slaget, er man gennemskuet. Slår man et almindeligt vellykket slag, bliver man troet i et kort øjeblik, men det væsen, der har været udsat for bluff-forsøget, gennemskuer løggen i løbet af 1T10+10-INT minutter. Slår man et særligt slag, så tror ofret virkeligt på bluff-forsøget, og gennemskuer det ikke.

FORHØRE

Type: KOM

Grundegenskab: INT

Pris: 3

BC: 0

Denne færdighed tillader en rolleperson at afhøre en anden i et forsøg på at få informationer ud af vedkommende. Efter hver times forhør slår forhørslederen et færdighedsslag. Differensnummeret deles med 3 (afrundes nedad). Tallet angiver det antal forhørspoint, forhørslederen har samlet sammen. Samtidig forsøger ofret at gøre modstand ved at slå et normalt INT-slag. Lykkes dette, har ofret undgået at sige for meget, og forhørspointene nedsættes med ofrets INT-gruppe. Mislykkes slaget, medfører det, at ofret ikke kunne opbyde noget forsvar. Proceduren fortsætter time efter time, indtil antallet af forhørspoint overstiger ofrets INT. Da er ofret brudt sammen og fortæller nu forhørslederen alt det, han/hun ved. Hvis ofret en gang i løbet af sine modstandsslag skulle komme til at slå et perfekt slag, medfører det, at han/hun ikke vil bryde sammen under dette forhør. (Kun SL ved noget om dette og kan derfor bare fortsætte med at give vildledende eller uinteressante svar.) Fumler ofret derimod, medfører det, at han/hun bryder sammen med det samme - uafhængig af sin INT. Et perfekt slag fra forhørslederens side har samme effekt, men det kan ikke overvinde et perfekt slag fra ofrets side. Fumler forhørslederen, mister han/hun alle de forhørspoint, som han/hun indtil da har samlet sammen.

KØBSLÅ

Type: KOM

Grundegenskab: KAR

Pris: 3

BC: 0

Denne færdighed drejer sig om at prutte eller sjakre om prisen på noget. Når to rollepersoner skal købslå om prisen på en ting, slår hver rolleperson et slag i færdigheden. Den rolleperson, som får det højeste differensnummer tager det, og trækker det fra dens andens differensnummer. Den sluttelige forskel angiver den prismodifikation i 3%-enheder, som den rolleperson med det højeste differensnummer har i sin favør.

Eksempel: Sælgeren Johan og køberen Frederik sjakrer om prisen på et butiksløkkale. Lokalet er 1000 sm værd. John har Købslå 10 og Frederik har Købslå 16. John slår 12 (differensnummer -2) og Frederik 10 (differensnummer +6). Frederik har det bedste differensnummer. Johns differensnummer skal nu trækkes fra Frederiks: $+6 - (-2) = +8$. $8 \times 3\% = 24\%$. Prisen justeres med 24% i Frederiks favør ($24\% \times 1000 = 240$). Frederik skal altså betale 760 sm for lokalet.

OVERKLASSESTIL

Type: KOM
Grundegenskab: INT
Pris: 2
BC: 0

Rollepersonen ved, hvordan man optræder og taler i de højere samfundslag. Et godt succesfyldt brug (vellykket terningkast) af denne færdighed medfører, at rollepersonen får +5 i reaktionstabellen. Et fumleslag medfører, at han/hun har dummet sig og får -5 i reaktionstabellen. Rollepersonen har også viden om, hvem der beskæftiger sig med hvad inden for overklassen. Dette kan være nyttigt, hvis man vil have fat i en person, som tager vare på noget specielt, f.eks. handel med et fjernt land.

OVERTALE

Type: KOM
Grundegenskab: KAR
Pris: 2
BC: KAR

Hvis man lykkes med at overtale, kan man få en anden person til frivilligt at gøre noget, han eller hun egentlig ikke havde lyst til. Færdigheden forudsætter, at man ikke bruger nogle tvangsmetoder. Hvis den handling, der er tale om, er forbudt eller farlig, må SL modificere CL derefter, f.eks. -5 for en forbudt handling og -10 til -15 for en farlig handling.

SYNGE & SPILLE

Type: KOM
Grundegenskab: KAR
Pris: 8
BC: 0
Kategori B

Man må præcisere færdigheden på et bestemt instrument (med eller uden sang).

Færdighedsværdierne har flg. betydning:

0. INGENTING

Rollepersonen kan kun skråle med på drikkeviser.

1. MINIMALE KUNDSKABER

Rollepersonen kan spille enkle triller.

2. BRUGBARE KUNDSKABER

Rollepersonen kan spille enkle folkedanse og folkesange, som f.eks. kan bruges ved høstbaler.

3. GODE KUNDSKABER

Rollepersonen har et interessant og varieret repertoire.

4. UDMÆRKEDE KUNDSKABER

Rollepersonen er så dygtig, at han/hun kan optræde professionelt og leve af sin kunst.

5. MAESTRO

Rollepersonen hører til de bedste i sin genre. Fyrster og adelsfolk er interesserede i at have ham/hende som gæst ved deres hof for at blive underholdt.

TALE SPROG

Type: KOM
Grundegenskab: KAR
Pris: Varierer (Se afsnittet om sprog)
BC: 0 (Særlige regler for modersmålet)
Kategori B

Hvert sprog er en separat færdighed. Hvis SL ønsker det, kan han/hun kræve, at selv dialekter, der adskiller sig meget fra hovedsproget, regnes som separate færdigheder. Alle rollepersoner har et modersmål, der er afhængig af deres nationalitet, art, race eller etniske gruppe.

Rollepersonernes oprindelige færdighedsværdi i deres modersmål beror på deres INT: De med INT 16+ har FV 5, de med INT 9-15 har FV 4 og de med INT 1-8 har FV 3. Disse værdier kan øges, hvis spilleren bruger nogle baggrunds- eller erfaringspoint.

Det er muligt at forstå nærtbeslægtede sprog og dialekter. Er slægtskabet nært, som rigsdansk og vestjysk, får man -1 på FV. Er forskellene større som dansk og svensk får man -2 på FV. Større forskelle end dette gør kommunikation umulig.

0. INGENTING

Rollepersonen kan overhovedet ikke sige noget på sproget.

1. MINIMALE KUNDSKABER

Rollepersonen kan sige enkle, hverdagsagtige meninger, men mere komplicerede ting ligger ud over hans/hendes formåen. Rollepersonen taler med kraftig accent, gør uafbrudt grammatiske fejl og har et meget mangelfuldt ordforråd.

2. BRUGBARE KUNDSKABER

Rollepersonen har god kontrol over sproget. Hans/hendes accent høres fortsat som udenlandsk. Svære og usædvanlige ord, slang og visse humoristiske vendinger er fortsat uden for personens formåen.

3. GODE KUNDSKABER

Rollepersonen taler sproget udmærket, men med svag accent. Han/hun kan ikke give sig ud for at være en indfødt.

Han taler sit modersmål med en udpræget dialekt.

4. SOM INDFØDT

Rollepersonen har næsten ingen udenlandsk accent. Han/hun er fortrolig med de mest almindelige dialekter. Kun ved få tilfælde kan en indfødt afsløre, at personen er en udlænding.

På dette niveau taler man modersmålet temmelig dialektfrit.

5. PERFEKT

Rollepersonen kan efterligne dialekter uden at blive "afsløret". Han/hun behersker sproget som en veluddannet indfødt.

TEGNSPROG

Type: KOM

Grundegenskab: SMI

Pris: 8

BC: 0

Kategori B

Tegnsprog forekommer i mange afgrænsede grupper i samfundet, hvor det er nødvendigt at have en lydløs og diskret kommunikationsmetode. Et eksempel på sådanne grupper er tyve og kræmmere. Tegnsprogene er internationale (men har forskellige "dialekter"), men hver profession har sit unike tegnsprog. Sprogene er også begrænsede i deres omfang, da de er tilpassede forskellige områder. Man kan kun kommunikere om ting, der ligger inden for gruppens professionsområde. F.eks. kan tyve diskutere forskellige indbrudsmetoder, men ikke militær taktik, med deres tegnsprog. Når det gælder om, hvad man behersker ved de forskellige færdighedsværdier, så se under Tale Sprog.

TYVEFÆRDIGHEDER (TYV)

Navn	Grundegenskab	Pris	Basischance
Akrobatik	SMI	8	0
Bykendskab	INT	1	0
Dirke låse op	SMI	3	0
Entrehage	SMI	1	SMI
Forklædning	INT	2	0
Hasardspil	INT	2	0
Håndtere fælder	SMI	4	0
Klatre	SMI	1	SMI
Skjule sig	INT	2	INT
Skygge	INT	2	0
Snige sig	SMI	2	SMI
Springe	SMI	1	SMI
Stjæle ting	SMI	3	0
Underverdenen	INT	1	0

AKROBATIK

Type: TYV

Grundegenskab: SMI

Pris: 8

BC: 0

Kategori B

Akrobatik inbefatter sådanne handlinger som at gå på line, springe, klatre, gå på hænder og svinge sig i trapez. Da det er svært at udføre disse handlinger, og da det som regel har meget farlige konsekvenser, hvis det mislykkes, plejer ingen person at udøve disse handlinger, før vedkommende behersker dem godt. Akrobatik læres i følgende trin:

0. INGENTING

Det er forbundet med akut livsfare at prøve at udføre et akrobatisk trick.

1. NYBEGYNDER

En nybegynder lander med fødderne først, når han/hun springer eller lander. Han/hun kan gå på hænder.

2. TRÆNET

Her har akrobaten lært sig at springe godt og kan bl.a. udføre et stangspring. Han/hun er også meget dygtig på plinten og i ringene. Han/hun kan gå armgang langs et kraftigt tov.

3. KYNDIG

Rollepersonen kan uden problemer balancere et andet menneske på sine skuldre. Springbrædtets hemmeligheder beherskes også. Nu kan personen også klatre op ad et kraftigt tov uden problemer.

4. ERFAREN

Når man har nået dette niveau, kan man gå på en udspændt line og udføre enkelte trapez-kunster. Man kan også klatre op ad lodrette flader, der blot levner fæste for hænder og fødder.

5. MESTER

Mesteren kan gå på en slap line og kan klare de mest avancerede trapez-kunster.

GENERELT

Under rolige omstændigheder kan en akrobat klare sine trick uden at behøve at slå en

terning. Er han/hun udsat for ydre trusler, f.eks. beskydning, må han/hun, for hver KR slå to egenskabsslag, et for PSY og et for SMI. Hvis bare et af slagene lykkes, bevarer han/hun kontrollen. Mislykkes begge slagene, mister akrobatens helt kontrollen over situationen, hvilket ofte har skæbnsvangre konsekvenser for vedkommende. Man kan kun anvende denne færdighed FYS minutter i stræk. Derefter må personen hvile 30 minutter.

BYKENDSKAB

Type: TYV

Grundegenskab: INT

Pris: 1

BC: 0 (INT for hjembyen)

Denne færdighed giver rollepersonen almen viden om en by. Personen har et indre overblik over byen, gaderne, mødestederne, de gode spisesteder, genvejene, de kriminelle områder og alt andet, der kræver lang tids erfaring med byen. Færdigheden er særdeles god, hvis man vil ryste forfølgere af sig, eller selv jage nogen gennem byen. Hvis man vil tillæmpe sin FV i det område, der støder op til selve byen, f.eks. dens forstæder, nedsættes FV med 1T4.

Man kan have kendskab til flere byer, men hver by regnes for en separat færdighed.

DIRKE LÅSE OP

Type: TYV

Grundegenskab: SMI

Pris: 3

BC: 0

Kunsten at åbne en lås uden at have den rette nøgle er en videnskab, og det kræves, at man har adgang til et sæt dirke, hvis man skal undgå for mange vanskeligheder. Har man ikke det, så har man bare halv chance for, at det lykkes. Visse gode dirke kan give en smule bonus, f.eks. +1T4 eller +1T6. SL må altid sætte en sværhedsgrad (SG) på hver enkelt lås, normalt 1 til 50, men af og til helt op til 75. De sværeste låse støder man oftest på hos dem, der er mest omhyggelige med at sikre deres ejendele, f.eks. juvelerere. Hvis man mangler information om en lås' SG, bør man anse den for at være 10.

Det kan være en tidskrævende proces at dirke en lås op. For hver KR, man forsøger, må

spilleren slå et færdighedsslag og udregne differensnummeret. Negative værdier regnes som nul. SL lægger differensnumrene sammen, og når de når låsens sværhedsgrad, er det lykkedes for rollepersonen at dirke låsen op. Et perfekt slag åbner låsen umiddelbart. Et særligt slag fordobler differensnummeret i den KR. Fumleslag kan have ubehagelige konsekvenser. Slå 1T6 og se, hvad der sker:

1T6 Resultat

- 1-3 **Låsen gør knuder. Fortsatte forsøg har -2 på CL.**
- 4 Dirken går i stykker, men sidder ikke fast i låsen.
- 5 **Låsen gør knuder. Fortsatte forsøg har -5 på CL.**
- 6 Dirken går i stykker og en del sætter sig fast i låsen. Denne lås må afmonteres af en låsesmed, inden man kan åbne den igen. Det hjælper ikke en gang, selvom man har adgang til nøglen.

Følgende er de almindeligste låsetyper: Dørlås, hængelås og kistelås. Kistelåse plejer at være de bedst fremstillede og sværeste, mens hængelåse som regel er de enkleste og letteste at dirke op. Se desuden afsnittet om døre i kampagnereglerne.

ENTREHAGE

Type: TYV
Grundegenskab: SMI
Pris: 1
BC: SMI

Dette er færdigheden i at kaste en entrehage og få den til at gribe fat i det ønskede mål. Man kan maksimalt kaste entrehagen STYx1 felter i længden og STY/3 (afrundet nedad) felter i højden (opad). Et fumleslag medfører, at entrehagen falder ned på den, der kastede den, og giver vedkommende 1T6 i skade. Tænk på, at det ikke spiller nogen rolle, hvor god man end er med entrehagen, hvis der ikke er noget, den kan fæstnes i.

FORKLÆDNING

Type: TYV
Grundegenskab: INT
Pris: 2
BC: 0

En rolleperson med denne færdighed kan klæde sig ud og opføre sig på en sådan måde, at han/hun med held kan give sig ud for at være en anden, end han eller hun i virkeligheden er. Ved vurderingen af CL, må SL tage hensyn til, hvor stor forskel, der er på den falske personlighed og den ægte. Hvis en ung pige vil prøve at forklæde sig som en rise, må hendes chancer vurderes til at være ret små. Rollepersonen må slå et færdighedsslag hver time for at se, om han eller hun fortsat har held med rollen. Desuden må rollepersonen slå et vellykket færdighedsslag, hver gang en anden person har slået et vellykket slag i Finde Skjulte Ting mod den forklædte. Et mislykket slag medfører, at forklædningen er blevet gennemskuet.

HASARDSPIL

Type: TYV
Grundegenskab: INT
Pris: 2
BC: 0

Denne færdighed handler om at kunne spille kort eller terninger ekstra godt. Reglerne repræsenterer alle mulige slags hasardspil omsat til et abstrakt system. Man anvender en procedure, som skiller sig ud fra de øvrige færdigheder:

SL fastsætter i al hemmelighed modstanderens FV.

Den, som er spiller, satser en vis sum penge. SL slår i hemmelighed 1T20 for rollepersonen og 1T20 for modstanderen. Terningslaget adderes til de respektive FV, og SL tilkender giver slutresultatet. Højeste antal vinder. Vinder spilleren, får han sin indsats tilbage plus lige så meget til.

Det er muligt af fuske, men det kræver, at man har adgang til preparerede terninger eller kort. Den, der fusker, kan øge sin FV med op til 50%. Fusk kan opdages. Den, fuskeriet går ud over, har følgende CL med at opdage fuskeriet: FV i Opdage Skjulte Ting + FV i Hasardspil + fuskstillæget på terningslaget - fuskerens FV i Hasardspil. Hver gang nogen fusker, har modstanderen en chance for at opdage dette. Straffen for fusk varierer meget fra sted til sted, men den er ofte meget ubehagelig.

HÅNDBERE FÆLDER

Type: TYV

Grundegenskab: SMI

Pris: 4

BC: 0

Se Afmontere/opsætte fælder i grundreglerne.

KLATRE

Type: TYV

Grundegenskab: SMI

Pris: 1

BC: SMI

Se Klatre i grundreglerne. Et mislykket slag medfører at personen må afbryde klatringen, da han/hun ikke kan fortsætte. Et fumleslag medfører at personen falder ned.

SKJULE SIG

Type: TYV

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: INT

Denne færdighed bruges i bebyggede områder. SL må modificere chancen for at lykkes m.h.t. omgivelser og lysforhold. Hvis man lykkes med sit færdighedsslag, så medfører det, at man må blive opdaget (ved at nogen lykkes med SIT færdighedsslag i Finde Skjulte Ting), for at man skal blive set. Den skjultes differensnummer modificerer CL i Finde Skjulte Ting for alle, der leder efter vedkommende.

MODIFIKATIONER FOR SKJULE SIG

Klæder hvis farve kontrasterer mod omgivelserne: - 20

Klæder hvis farve smelter i med omgivelserne: +5

SKYGGE

Type: TYV

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: 0

Ved hjælp af denne færdighed kan man følge efter nogen uden selv at blive set, man kan opdage, om man selv bliver skygget, eller ryste nogen af sig, der forfølger en selv. SL må modificere CL m.h.t. omgivelserne, først og fremmest for hvor mange andre mennesker,

der findes på stedet. SL slår et CL-slag hver gang, den, der skygges, gør noget durkdrevent, f.eks. går ind på en stopfyldt bar, eller efter det antal minutter, der svarer til "skyggerens" FV minus den skyggedes FV. Er tallet nul eller negativt, slår man hvert minut.

Mislykkes et slag for den, der skygger, anses det for, at han/hun har mistet kontakten, hvis han/hun da ikke efter 2T6 KR lykkes med et nyt slag i Skygge, denne gang med -10 på CL. Et fumleslag sender "skyggeren" af sted i den forkerte retning i 1T6 minutter. Ud over at SL skal slå i de tilfælde, der allerede er nævnt, så må SL også slå et slag i hver valgsituation, f.eks. ved et gadekryds.

Hver gang den, der skygger, fejler sit slag, så får ofret enten et normalt INT-slag eller sit eget (hvis det er bedre) CL slag i færdigheden Skygge, for at se om den skyggede opdager, at han eller hun bliver skygget. Opdages det, så kan den skyggede, hvis vedkommene vil forsøge at ryste sin forfølger af sig, slå sin CL i skygning på samme tid som forfølgeren. Den, der har det højeste differensnummer, får gennemtruffet sin vilje, når det gælder om at opretholde eller bryde kontakten.

SNIGE SIG

Type: TYV

Grundegenskab: SMI

Pris: 2

BC: SMI

Det antal felter, man kan snige sig igennem i løbet af en KR, hænger sammen med rollepersonens SMI-gruppe. En rolleperson med SMI 10, d.v.s. SMI-gruppe 2, kan maksimalt snige sig 2 felter pr. KR. Hvis man derudover vil prøve at snige sig ekstra hurtigt, så går det an, dog med -2 på CL pr. ekstra felt ud over, hvad SMI-gruppen angiver. Hvis man vil snige sig ekstra forsigtigt frem, giver det ekstra +5 på CL pr. felt, som rollepersonen bevæger sig under, hvad SMI-gruppen angiver. Bærer man en rustning af metal, som normalt klirrer, så halveres CL.

Efter hver KR, hvor rollepersonen har sneget sig frem, får de andre rollepersoner en chance for at høre vedkommende. Den snigendes differensnummer modificerer CL i Lytte for alle, der kan høre den snigende. Hvis SL finder det passende, kan man gøre denne fremgangsmåde mere sjælden.

SPRINGE

Type: TYV

Grundegenskab: SMI

Pris: 1

BC: SMI

Se Springe i grundreglerne.

STJÆLE TING

Type: TYV

Grundegenskab: SMI

Pris: 3

BC: 0

Denne færdighed viser rollepersonens evne til at liste ting op af andres lommer, skære en pengepung fri eller udføre tilsvarende, diskrete manipulationer. Hvis man lykkes med sit slag i færdigheden, så medfører det, at man får fat i det, man gerne ville have. Ofret har dog altid en lille chance for at opdage tyveriet, nemlig et vellykket, perfekt egenskabskast for PSY. Hvis færdighedskastet for Stjæle Ting mislykkes, så har ofret større chancer for at opdage forsøget. Det er nok, hvis ofret slår et normalt egenskabslag for PSY. Et fumleslag fra tyvens side medfører, at han eller hun bliver taget på fersk gerning af ofret.

Der er en chance for, at nogen bliver vidne til tyveriet. SL slår 1T20. Bliver resultatet "1", er der nogen, der har lagt mærke til det vellykkede tyveri. Hvis tyveriet er mislykkedes, slås også 1T20. Tyveriet er blevet observeret af vidner, hvis resultatet er "1-5".

Hvor svært, det er at stjæle en ting, afhænger af tingens art. For at hjælpe SL har vi opstillet en lille liste over de ting, som lomme-tyve plejer at interessere sig for og over, hvor svære de ting så er at stjæle.

OPFATTELSESFÆRDIGHEDER (OPF)

Navn	Grundegenskab	Pris	Basischance
Finde skjulte ting	INT	2	INT
Lytte	INT	2	INT
Opdage fare	PSY	4	PSY
Prøvesmage	INT	3	0

Alle disse færdigheder har det tilfælles, at man med færdighedernes hjælp kan opdage ting, som ikke er helt åbenlyse. Når man skal bruge en af disse færdigheder, må man give

Genstand	CL-modifikation
Småting i en lomme	-5
Pung	±0
Hårspænde, hårnål	±0
Hovedbeklædning	-10
Ørering	-10
Broche, nål, medalje	-5
Halsbånd, medaljon	-10
Armbånd	-10
Ring	-15
Bæltespænde	-10
Pose, hængende ved bælte	±0
Ankelkæde	-10

UNDERVERDENEN

Type: TYV

Grundegenskab: INT

Pris: 1

BC: 0

Rollepersonen har kendskab til den kriminelle underverden, dens skikke og sprog, information om lokale magtgrupper, mafialedere, skjulesteder, hvor man kan finde kontaktpersoner, steder, hvor tyvegods kan sælges, o.s.v. Hvis man prøver at benytte færdigheden uden for sit hjemland, har man -10 i CL. Når man først har fundet frem til den rette person, gælder det om at få vedkommende interesseret i at samarbejde. Det kan man få med et almindeligt terningkast i reaktionstabellen, hvor man benytter FV i stedet for KAR. Mislykkes et kast i færdigheden Underverdenen, kan det give ubehagelige følger, da der findes folk dér, som ikke bryder sig om nysgerrige, der stiller upassende spørgsmål.

besked til SL. Man kan benytte færdighederne på to forskellige måder. Den ene måde handler om at bruge færdigheden, mens man er i gang med noget andet, normalt en bevæ-

gelse. Den anden er at stå stille og koncentrere sig ordentligt om færdigheden. Man kan bruge alle disse færdigheder samtidigt, men man må sætte én som den første og vigtigste. Står man stille og koncentrerer sig, bør SL slå for færdigheden en gang pr. minut.

OPFØRSELENS INDVIRKEN PÅ OPFATTELSESFÆRDIGHEDER

Bevægelse: Første færdighed: ± 0 , Øvrige færdigheder: -10

Koncentration: Første færdighed: $+5$, Øvrige færdigheder: -5

Derudover må SL opstille sine egne modifikationer m.h.t. lysforhold, støj, tilrøgethed og andre faktorer, der kan spille ind. For hvert, koncentreret minut (efter hinanden) får rollepersonen CL-4 (man stirrer sig jo efterhånden blind).

Hvis SL ønsker det, kan folk finde ting, uden at de har været specielt opmærksomme. I et sådant tilfælde er alle opfattelsesfærdigheder halverede.

FINDE SKJULTE TING

Type: OPF

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: INT

Denne færdighed handler om at finde skjulte personer eller ting, løndøre, fælder o.s.v. Hvis man finder en skjult dør og vil vide, om det er en fælde, så er man tvunget til at slå endnu et CL- slag. SL slår dette slag skjult. Et fumleslag medfører, at rollersonen tror det modsatte af det, der er rigtigt. Et mislykket slag viser, at rollepersonen ikke ved, om der findes en fælde eller ej, og et perfekt slag medfører, at rollepersonen forstår, hvordan man afmonterer fælden eller, hvordan man kan passere den uden risiko.

LYTTE

Type: OPF

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: INT

Denne færdighed bruges for at finde ud af, om en rolleperson hører noget. For at finde ud af det, lægger SL alle de forskellige modifika-

tioner sammen, som har noget at gøre med situationen. Hvis summen af de forskellige modifikationer viser sig at være positiv, så lykkes det automatisk for rollepersonen at opfatte situationen uden at behøve at slå en terning. Hvis den totale sum blive 0 eller negativ derimod, så må SL slå et modificeret slag for at finde ud af, om rollepersonen hører noget eller ej.

Lyd-afstand	Modifikation
0-2 meter	+5
3-5	+3
6-10	+1
11-20	± 0
21-50	-1
51-100	-3
101-200	-5
201-400	-8
401-800	-11
801-1500	-15
1501-3000	-20
Lytteren	
Døser	-7
Taler	-5
Hvisker	-2
Råber	-10
Laver spektakel	-10
Andre faktorer	
Medvind fra lyden	+1
Modvind fra lyden	-1
Baggrundsstøj	-1 til -10
Tyst baggrund	+1 til +5
Lydkilde	Modifikation
Armbrøstskud	+2
Bueskud	± 0
Knust glas	+2
Legeme, der falder til jorden	± 0
Dør åbnes	± 0
Dør åbnes forsigtigt	-3
Forsigtige trin*	-1
Normale trin	± 0
Løbende trin	+1
Sværdkamp	± 1
Knytnæveslag	± 0
Nys	+1
Snorken	± 0
Hvisken	-3
Tale	-1
Højlydt samtale	+1
Skrig	+3
Ekspllosion	+15

*Hvis man lykkes med færdigheden Snige sig, får man + modifikation lig med differensnummeret.

Har man hørt en lyd, kan man prøve at identificere HVOR og HVAD, lyden kom fra. Dog kræves et nyt slag i færdigheden LYTTE (det udføres af SL) for hvert svar, man måtte ønske. SL må tage hensyn til omstændighederne omkring lyden for at kunne afgøre, hvilke modifikationer, der skal sættes ind.

OPDAGE FARE

Type: OPF
Grundegenskab: PSY
Pris: 4
BC: PSY

Denne færdighed sætter en i stand til at mærke, om man bliver iagttaget af nogen eller om nogen har fjendtlige hensigter over for en. Færdigheden giver ikke et klart billede af, hvad der går for sig, men blot en fornemmelse

af, at man er truet. "Nakkehårene rejser sig".

PRØVESMAGE

Type: OPF
Grundegenskab: INT
Pris: 3
BC: 0

Man kan med denne færdighed afgøre, hvad det er for en slags væske, luftart eller mad, man smager på/lugter til. SL slår altid færdighedsslaget, og hvis det lykkes, giver SL et svar på spørgsmålet. Et fumleslag tvinger SL til at lyve med svaret. Hvis rollepersonen blot vil have at vide, om stoffet er giftigt eller ej, så er dette lettere. Først må SL bedømme, hvor almindelig stoffet/substansen er.

Hypighed	Eksakt svar	Giftigt eller ej?
Almindeligt	±0	+5
Ualmindeligt	-10	-5
Sjældent	-15	-10

VILDMARKSFÆRDIGHEDER (VIL)

Navn	Grundegenskaber	Pris	Basischance
Camouflage	INT	2	0
Dyretæning	INT	3	0
Fiske	INT	1	INT
Grotteorientering	INT	spec	spec
Ilmarch	FYS	2	FYS
Jage	INT	2	0
Kano	SMI	2	SMI
Køre vogn	SMI	2	SMI
Navigere	INT	3	0
Orientering	INT	2	INT
Overlevelsessevne	INT	2/5	0
Ride	SMI	2	SMI
Ski	SMI	2	SMI
Skøjter	SMI	2	0
Spore	INT	2	0
Svømme	SMI	6	0
Søkyndighed	INT	2	0

CAMOUFLAGE

Type: VIL
Grundegenskaber: INT
Pris: 2
BC: 0

Denne er færdigheden i at kunne gå i et med omgivelserne, så man bliver svær at få øje på.

Camouflage bruger man, hvis man befinder sig ude i naturen, og dér f.eks. kan drage fordel af ting som højt græs, buske og træer. Chancen for at lykkes med at skjule sig beror på hvilken slags omgivelser, man befinder sig i og hvilke lysforhold, der er på stedet. Hvis man lykkes med sit færdighedsslag, så med-

fører det, at man må blive opdaget (ved at nogen lykkes med *sit* færdighedsslag i Finde Skjulte Ting) for, at man kan blive set. Den skjultes differensnummer modificerer den søgendes CL.

MODIFIKATIONER FOR CAMOUFLAGE

Klæder hvis farver kontrasterer mod omgivelserne: -20

Klæder hvis farver smelter i med omgivelserne: +5.

DYRETRÆNING

Type: VIL

Grundegenskab: INT

Pris: 3

BC: 0

Dette er færdigheden i at kunne tæmme og træne dyr til eget brug. Målet med at tæmme og træne et andet væsen er at få en tro følgesvend, som gør, hvad man siger til den. Når man anskaffer sig denne færdighed, må man afgøre med sig selv, hvilken type dyr, man ønsker at specialisere sig i. Efterhånden som man bliver bedre i færdigheden, kan man træne flere dyretyper.

FV	Antal specialiseringer
Op til 10	1 dyretype
11 til 20	+ 1 dyretype
21+	+ 1 dyretype

De forskellige dyretyper, som man kan vælge imellem, er:

- Ridedyr (heste, kameler, elefanter m.fl.)
- Fugle
- Hundedyr
- Kattedyr
- Aber
- Bjørne
- Legendariske dyr (pegasus, grif, hippogrif m.fl.)

Hvis man prøver at træne et dyr, der tilhører en dyretype, som man ikke har specialiseret sig i, så bliver CL -5, og alle træningsværdierne bliver fordoblede.

Det første, man må gøre med et væsen, er at tæmme det, d.v.s. at få det til at indse, hvem der er dets herre. Når dette først er gjort, kan man begynde at træne væsnet i at udføre enkle trick m.v. Alle væsner kan inddeles i en af flg. to klasser:

- Husdyr: hunde, heste, kameler, mindre katte m.fl. Væsner, som har tilhørt mennesket og agerbrugssamfundene siden tidernes morgen.
- Vilddyr: dyr, som normalt kun forekommer i vild tilstand, f.eks. store dyr af kattedfamilien, legendariske dyr eller ulve.

TÆMNING

Den tid, det tager af tæmme et dyr, afhænger af dyrets type og trænerens kyndighed. Hver uge i en uafbrudt træningsperiode, slår træneren et færdighedsslag. Et positivt differensnummer trækkes fra dyrets træningsværdi. Et fumleslag medfører, at det lykkedes dyret at slippe væk. Når træningsværdien er formindsket til nul, er dyret blevet tamt.

Type	Træningsværdi
Husdyr	8
Vilddyr	16
Modifikationer	
Dyret er vokset op hos træneren	x 0,5
Dyret er indfanget som voksent	x1,5

TRÆNING

Når et dyr først er blevet tamt, kan man begynde at træne det i at udføre forskellige ting, f.eks. trick eller ordrer. Træning fungerer på samme måde som tæmning, men her gælder det om at nedsætte den ønskede træningstypes træningsværdi til nul.

Træningstype	Træningsværdi
Kamptræning*	24
Tilridning	4
Trick:	
Let	4
Middelsvært	8
Svært	16

*Kamptræning er kun nødvendig ved ikke-rovdyr. Den træning indebærer, at dyret bliver vant til røg, støj, ild, slag m.m. Dyret bliver ikke lammet af skræk midt i en stor kamp. Endvidere kan dyret kæmpe på kommando. Kamptræning er meget vigtig for ridedyr.

Chancen for at et væsen vil adlyde en kommando er lig med trænerens FV + dyrets lydighedsværdi. Lydighedsværdien er afhængig af dyretypen.

Dyretype	Lydighedsværdi
Ridedyr	3
Fugle	0
Hundedyr	5
Kattedyr	0
Aber	4
Bjørne	2
Legendariske dyr	0

EKSEMPLER PÅ TRICK:

Sit! Dyret sætter sig ned og er stille. Træningsværdi: Let.

Dæk! Dyret bliver liggende på sin plads. Træningsværdi: Middelsvært.

Her! Dyret kommer hen til sin herre så hurtigt som muligt. Træningsværdi: Middelsvært.

Puds! Denne kommando efterfølges af en gestus, der peger mod målet. Dyret angriber derefter det udpegede mål, indtil dyret løses fra kommandoen eller indtil ofret er dødt. Kun rovdyr kan lære dette trick. Træningsværdi: Svært.

Pas på! Dyret vogter over et vist område eller over dets herre. Hvis nogen kommer nærmere end 3 meter, så truer dyret af den kommende, og om denne truen ikke afskrækker, så angriber dyret den indtrængende. Træningsværdi: Svært.

Plads! Dyret følger sin herre på dennes venstre side. Træningsværdi: Let.

Død! Dyret lægger sig ned uden at røre sig. Træningsværdi: Svært.

Spring! Denne kommando befrier dyret for alle tidligere kommandoer. Træningsværdi: Let.

Apport! Dyret henter en genstand, som dets herre har peget på. Genstanden, der skal hentes, må være inden for synsvidde. Træningsværdi: Let.

Søge! Dyret lugter til en ting og prøver derefter på at følge sporene efter tingens ejermand. Dette trick kan kun udføres af dyr af hundefamilien. Træningsværdi: Middelsvært.

Ti stille! Dyret bliver absolut tavst. Træningsværdi: Let.

Tru! Dyret opfører sig aggressivt (knurrer, bjæffer m.m.) mod det udpegede offer, men går ikke til angreb. Dette trick kan kun udføres af rovdyr. Træningsværdi: Middelsvært.

GENERELT

Dyrets FV i dets naturlige våben, står noteret i Monsterbogen. En forenklet formel til beregning af en sådan FV er: STY-gruppe + SMI-gruppe + 5.

Dyr er frofast mod deres herre, hvis han eller hun behandler dem godt. Bliver de dårligt behandlede, plejer dyr at flygte. Hvis en anden person end træneren skal være ny herre for et optrænet dyr, gælder følgende regler:

Hvis trænerens FV er 10 eller højere, så kan han træne dyr til andre personer. Dog må den ny ejer tilbringe mindst (25-trænerens FV) uger sammen med dyret, inden dyret for alvor vil acceptere den nye ejer helt. Ind til denne tid er gået, vil dyrets lydighedsværdi være medsat med 5.

Når det gælder ridedyr, må de først tæmmes, derefter ridetrænes og, hvis man ønsker det, kamptrænes. Når man køber et ridedyr (normalt en eller anden slags hest) af en hestehandler, så betaler man for en tæmmet, tilredet, men ikke kamptrænet hest.

FISKE

Type: VIL

Grundegenskaber: INT

Pris: 1

BC: INT

For at fiske kræves det, at man har adgang til redskaber: fiskesnøre og krog, net eller ålejern. De resultater, der noteres her, gælder for et godt fiskevand. SL er tvunget til at lægge modifikationer ind, som alt efter omstændighederne påvirker den mængde fisk, der er tilgængelig. Et vellykket forsøg med snøre og krog eller ålejern giver en dagsration pr. time. Et vellykket forsøg med net giver en dagsration hvert tyvende minut. Et særligt slag giver dobbelt så gode resultater. Et perfekt slag giver fire gange bedre resultater. Et fumleslag betyder, at man har tabt eller ødelagt sit fiskegrej.

GROTTEORIENTERING

Type: VIL

Grundegenskaber: INT

Pris: 5 (3*)

BC: 0 (INT*)

*Dværge, huleelverfolk og sortfolk

Denne færdighed fungerer som almindelig

orientering, men bruges blot indendørs eller under jorden. Færdigheden må bruges uden hjælp fra solen eller stjernehimmelen. Derfor er den så meget sværere at lære end almindelig orientering.

ILMARCH

Type: VIL

Grundegenskaber: FYS

Pris: 2

BC: FYS

Ilmarch handler om at kunne bevæge sig over lange strækninger. Alle personer kan gå en normal dagsmarch. Hvis man vil fortsætte ud over dette, må man slå et færdighedskast hver time. CL nedsættes med 1 for hver time efter den første. Denne modifikation lægges også på alle andre SMI-baserede færdigheder fra kategori A. Når en ilmarch er afsluttet, må man hvile i seks timer for i det hele taget at kunne fortsætte. For hver times hvile ud over disse seks, nedsættes den reduktion, man har fået i CL med 1. Kun absolut hvile duer. Man kan ikke gøre noget andet, som kræver fysiske anstrengelser, f.eks. gå i normal fart, kæmpe eller hugge brænde.

JAGE

Type: VIL

Grundegenskaber: INT

Pris: 2

BC: 0

Denne færdighed giver viden om, hvordan man finder og overrasker vilde dyr. Den jagt-kyndige ved meget om jagede dyrs vaner og opførsel. Desuden kan jægerens kundskaber skaffe ham/hende mad. For hver dag en jagt-kyndig skal samle bytte ind, må han eller hun slå et færdighedsslag. Et vellykket slag medfører, at han/hun fanger 1 T6 dagsrationer. Et særligt slag giver 2T6 og et perfekt slag 4T6 dagsrationer. Et fumleslag medfører, at jægeren kommer i kamp med et farligt og aggressivt dyr (SL må bestemme arten). SL må også tage hensyn til specielle omstændigheder, der kan påvirke mængden af dyr.

En jagtkyndig kan også fremstille og nedtage fælder, f.eks. faldgruber og kaninsnarer (se Afmontere/opsætte fælder i Grundreglerne), som bruges i forbindelse med jagt.

KANO

Type: VIL

Grundegenskaber: SMI

Pris: 2

BC: SMI

I vejløs vildmark, der gennemstrømmes af søer, floder, åer eller sumpe, eller i skærgård, hvor havets bølger er afdæmpede, er kanoen et fortræffeligt transportmiddel. At håndtere en kano i roligt vand volder ingen vanskeligheder. Man behøver ikke slå nogle færdighedsslag, før man prøver at bakse sig ned gennem et vandfald eller sejler i hård vind. Vandfald findes i tre sværhedsgrader:

	Modifikation	Skade
Let	+5	1T6
Middelsvært	±0	2T6
Svært	-5	3T6
Stor kano	-3	
Lille kano	±0	

Når man befinder sig i en fossende elv, i et vandfald eller i hård vind, skal kanoens styrmand slå et færdighedsslag hvert minut. Også selvom vandfaldet er så lille, at det tager mindre end et minut at forcere det, skal han/hun slå et slag. Hvis det mislykkes, er kanoen kæntret. Hvis kanoen befinder sig i et vandfald, skal styrmanden slå endnu et færdighedsslag, helt umodificeret. Hvis det mislykkes, er kanoen blevet beskadiget. Hver slags kano (se udrustningslisten) har KP. Når denne værdi når nul, er kanoen ikke længere sødygtig.

KØRE VOGN

Type: VIL

Grundegenskaber: SMI

Pris: 2

BC: SMI

Det er svært at køre med vogn på de dårlige veje, der plejer at findes i eventyrenes verden. Kusken må slå et vellykket færdighedsslag for hver time, for at undgå uheld. Et uheld medfører normalt, at vognen kører fast og må trækkes fri. Det tager 3T6 minutter. Fumler kusken, betyder det, at en betydningsfuld vognedel er gået itu. Kører man i terræn uden veje, må man slå en gang hvert tiende minut.

Hvis man prøver at foretage sig noget sværere med en almindelig vogn, f.eks. at køre

med trækdyrene i galop, må kusken slå et vellykket færdighedsslag hvert minut på vej og i hver KR i terræn. Et mislykket slag medfører, at vognen vælter. Kusken og alle passagererne får skader efter faldreglerne. Havner vognen midt i en kamp, må kusken slå et færdighedsslag i hver KR for at holde trækdyrene i ro. Man tilpasser her de samme regler som for ridning.

NAVIGERE

Type: VIL

Grundegenskab: INT

Pris: 3

BC: 0

Se Navigere i grundreglerne

ORIENTERING

Type: VIL

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: INT

Orientering handler om at kunne komme fra punkt A til punkt B med mindst muligt besvær. Færdigheden kan bruges i alle udendørs situationer. Er der ikke en skyfri himmel (så man ikke kan få hjælp af solen eller stjernerne) halveres ens FV. Man slår et slag i hver eneste vigtig valgsituation på vejen. Et vellykket slag medfører, at rollepersonen automatisk indser hvilken vej, der er bedst. Mislykkes slaget, tvinges spillerne til selv at afgøre hvilken vej, de skal. Et fumle-slag betyder, at rollepersonen automatisk vælger den forkerte vej, det forkerte alternativ.

OVERLEVELSESEVNE

Type: VIL

Grundegenskab: INT

Pris: Generelt: 5 point, Specifikt: 2

BC: 0

Denne færdighed handler om at kunne overleve i vildmarken med de ressourcer, der nu findes tilgængelige i naturen. Ved hjælp af denne færdighed kan en rolleperson finde vand, spiselige planter og dyr, vide noget om hvordan man finder eller bygger et ly, bedømme vejret, samt vide noget om, hvordan man bedst finder vej frem i vanskeligt terræn. Det handler kun om at overleve, ikke om at få et overskud frem, f.eks. af mad. Hvis man

anvender færdigheden for at finde mad og vand, halveres den strækning man kan bevæge sig igennem i løbet af en dag, da man jo bruger en del tid til at lede.

Der findes to slags af denne færdighed, dels den generelle, som medfører, at man kan lidt om alle typer terræn, og dels den specifikke, som medfører, at man har specialiseret sig i én terræntype. De forskellige terræntyper, som man kan specialisere sig i, er flg.:

- Arktisk/tundra
- Bjerg
- Jungle
- Prærie/savanne/steppe
- Skov
- Hav
- Mose
- Ørken

Hvis man vil bruge den generelle overlevelsesfærdighed, halverer man først FV, inden man begynder at udregne CL. Dette viser noget om den ringere kvalitet af den generelle overlevelsesfærdighed, når man stilles over for en speciel situation.

RIDE

Type: VIL

Grundegenskaber: SMI

Pris: 2

BC: SMI

Hvem som helst kan sidde på en hest og skrumples frem i skridtgang. Det at ride bliver først en kunst, når man prøver at give sig i kast med noget mere avanceret som f.eks. at springe, galoppere eller kæmpe fra en hesteryg. Hver gang man prøver på at udføre en sådan handling, må man slå et færdighedsslag for at se, om man nu også fortsat har den fulde kontrol over sig selv og ridedyret. Mislykkes man, falder man af og får en skade efter de almindelige falderegler. Ved et fumle-slag falder man så slemt, at alle skader fordobles. Når man kæmper fra hesteryg, er CL aldrig højere end FV for Ride.

Der kræves specielt trænedede heste til kamp. En almindelig ridehest løber stor risiko for at blive grebet af panik i en kampsituation. For hver KR må rytteren slå et færdighedsslag for at se, om han/hun nu også beholder kontrollen over hesten. Mislykkes slaget, begynder hesten at løbe løbsk, væk fra kamppladsen i en helt vilkårlig retning. For at genvinde kon-

trollen over hesten må man slå et vellykket færdighedsslag. Man har et forsøg pr. KR. Indtil man har fået styr på dette, kan man ikke foretage sig andet end at prøve på at holde sig fast. Fumler man i en sådan situation, kastes man af hesten.

Af andre ting, der kan få ridedyr til at blive panikslagne, er f.eks. ild, eksplosioner, drager og store rovdyr. I et sådant tilfælde må ridedyret foretage et redningskast mod panik efter flg. regler:

- Mindre hændelser (støj, torden): Dyrets INT eller mindre på 1T20.
- Større hændelser (drager): Dyrets INT/3 eller mindre på 1T20.

Visse intelligente væsner kan eller vil ikke lære at ride. Det gælder ænder, drager, trolde, riser, satyrer, elverfolk og svanemøer. Andre dyr end heste kan bruges som ridedyr, f.eks. pegasusser, hippogriffer, flyveøgler, kameler og elefanter, og da gælder stort set de samme regler. Ingen heste i hele verden vil nogensinde ride med sortfolk. Orker, gobliner og sortnisser plejer i stedet at bruge ulve som ride-dyr.

SKI

Type: VIL

Grundegenskab: SMI

Pris: 2

BC: SMI

Man slår et færdighedsslag, hvis man vil forsøge på at udføre en svær handling, f.eks. køre ned af en stejl skrænt. Der skal ingen slag til, så længe man kører på jævnt terræn. Et mislykket slag medfører, at man har sat sig på halen, og et fumleslag medfører, at man får 1T4 KP i skade af faldet.

SKØJTER

Type: VIL

Grundegenskab: SMI

Pris: 2

BC: 0

Man slår et færdighedsslag, når man forsøger på at gøre noget svært, f.eks. at køre på ujævn is, svinge skarpt eller bremse pludseligt. Et mislykket slag medfører, at man falder på halen, og et fumleslag medfører, at man får 1T4 KP i skade af faldet.

SPORE

Type: VIL

Grundegenskab: INT

Pris: 2

BC: 0

Dette er færdigheden i at følge de spor, nogen har efterladt sig. Man benytter sig af den samme procedure som ved Skygge. SL må afgøre med hvilke tidsintervaller, terningen skal slås. Det afhænger bl.a. af hvilket slags terræn, man færdes i. Der er stor forskel på klippe og fugtigt ler. Mislykkes et slag for "sporhunden", så regnes sporet for tabt, hvis ikke han/hun efter 2T6x10 minutter, lykkes med et nyt slag i SPORE - denne gang med -10 i CL. Et fumleslag sender "sporhunden" afsted i den forkerte retning i 1T6 timer. Ud over at SL skal slå en terning i hver omgang, så må SL også slå ved hver valgsituation, f.eks. hvis en sti deler sig i to.

Terræn	Modifikationer
Blødt	+10
Middel	±0
Hårdt	-5
Sporets alder	
Op til 1 time	±0
Op til 6 timer	-1
Op til 12 timer	-2
Op til 24 timer	-3
Op til 2 dage	-6
Op til 4 dage	-9
Op til 7 dage	-12
Op til 14 dage	-18
Diverse	
Ofret bløder	+2
"Inside" hjælp*	+1T4
Regn	-2 pr. time
Sne	-5 pr. time

*Nogen af dem, der bliver sporede, hjælper dem, der er på sporet, f.eks. ved at udlægge forskellige slags ledesor.

Hvis ofret ved, at han eller hun bliver forfulgt, kan ofret prøve at skjule sine spor. Forfølgerens CL nedsættes da med ofrets halve FV i Spore.

SVØMME

Type: VIL

Grundegenskaber: SMI

Pris: 6

BC: 0

Kategori B

Svømning er efterhånden blevet til en B-

færdighed. Færdigheden er inddelt i følgende FV:

Svømme-niveau	Det indebærer	CL (ved kontrolslag)	Flytteformåen
0	Kan ikke svømme	0	0
1	Svømmekyndig	5+SMI-gruppe	1
2	Anstændig svømmer	10+SMI-gruppe	1
3	God svømmer	14+SMI-gruppe	2
4	Skikkelig svømmer	17+SMI-gruppe	3
5	Mestersvømmer	19+SMI-gruppe	4

KAMP UNDER VAND

Når man bevæger sig under vand, har man samme flytteformåen som i vandoverfladen. Det er meget svært at slås under vand. For hver KR man forsøger på at slås under vandet, må man først slå et kontrolslag for Svømme. Lykkes dette, kan man forsøge et almindeligt angreb. Afstandsvåben kan overhovedet ikke bruges under vandet. Alle andre våben og skjolde, bortset fra dolk, spyd og trefork, får - 5 på CL.

Hver gang man bliver truffet i kamp, må man kontrollere, om man også har mistet sin luft. Rollepersonen må kunne lykkes med et normalt FYS- slag for at undgå at tabe sin ilt. Den, der mislykkes, mister umiddelbart alle iltpoint (se nedenfor) og må vende tilbage til overfladen eller risikere at drukne.

Normalt ser man ikke specielt godt under vandet. Hvor langt, man kan se, afhænger af, hvor rent vandet er og hvor dybt nede under vandoverfladen, man befinder sig. Den største synsvidde plejer i klart vand at være ca. 10 felter eller 15 meter. Normalt er vandet noget grumset, og man kan da kun se 1 til 2 felter frem, d.v.s. 1,5 til 3 meter. Hvis man på nogen måde - normalt via magi - får mulighed for at sætte beskyttelse foran øjnene, så kan man se dobbelt så langt, som de angivne distancer.

AT FLYDE

Hvis man har noget at flyde på, så kan man uden større problemer holde sig i vandoverfladen. Et nøgent menneske, der ikke bærer på noget, flyder af sig selv, men vil dog have problemer med at holde ansigtet over vandoverfladen selv i ganske let søgang.

AT SVØMME LÆNGERE STRÆKNINGER

Dette forudsætter, at man kun er beskæftiget

med at svømme, og at man hviler sig med jævne mellemrum. Hvor langt, man kommer i løbet af hver periode på 5 minutter, afhænger af det tempo, man svømmer i. Alle der kan svømme (de, der har Svømme 1 eller højere) kan automatisk bevæge sig frem i stille vand uden at skulle slå et slag. Den fart, man da holder, svarer til 30 gange svømme-FV i meter pr. periode. Man kan øge tempoet med fare for at dykke ned under vandet. I dette tilfælde bevæger man sig med 60 gange ens svømme-FV i meter pr. 5-minutters periode, hvis man lykkes med færdighedsslaget, og med den almindelige fart (som før), hvis man mislykkes med slaget. Hvis man slår et fumle-slag, så er der en chance for, at man synker ned under vandoverfladen, hvis man slår "20" med et nyt slag. Ellers kommer man blot frem med halvdelen af den normale svømmehastighed.

SYNKE NED UNDER VANDOVERFLADEN

Hvis en rolleperson uventet dykker ned under vandoverfladen med sit hoved, må vedkommende kontrollere, om han eller hun er forberedt på dette og kan holde vejret. Chancen for, at det lykkes, er afhængig af enten et normalt egenskabsslag for PSY eller et færdighedsslag for Svømme. Spilleren vælger selv mellem de to alternativer.

Hvis slaget lykkes, så medfører det, at man har nået at tage en dyb indånding, og der sker ingenting, hvis man når at komme op til vandoverfladen, inden ilten er brugt helt op. Hvor lang tid, man kan holde vejret, er afhængig af rollepersonens FYS, og hans/hendes kunnen i færdigheden Svømme samt et tilfældighedsslag (som kun SL ved noget om). Når man befinder sig under vandet, bruger man iltpoint. Hvis man er forberedt, når man

dykker ned under vandet, har man FYS + (FV Svømme x 5) + 1T4 iltpoint i lungerne. Tilfældighedsfaktoren, som kun SL ved noget om, er indført for at gøre spilleren usikker overfor, hvor længe hans/hendes rolleperson kan holde ud.

Aktivitet Forbrug

Ligger stille 1 iltpoint/KR

Svømmer 2 iltpoint/KR

Kæmper 3 iltpoint/KR

Når ilten er opbrugt, bliver personen bevidstløs. Døden indtræffer 1T8+10 KR senere. Drukning giver ingen skade i sig selv. Det påvirker ikke antallet af KP. En person der er blevet bevidstløs p.g.a. iltmangel, men som overlever, løber 20% chance for at miste 1T4 INT (denne nedsættelse rammer også alle INT-baserede færdigheder) p.g.a. hjerneska-

SØKYNDIGHED

Type: VIL

Grundegenskaber: INT

Pris: 2

BC: 0

Denne færdighed handler om erfaringer til søs med sejlføring, både etc. Når en rollepersons fartøj befinder sig til søs, må man slå et færdighedsslag med visse mellemrum, for at se om vedkommende er blevet søsyg:

Søgang	Interval	CL-Mod
Stærk søgang (storm)	1 slag/min	-10
Kraftig søgang (uvejr)	1 slag/5 min	±0
Let søgang	1 slag/time	±0

- Lykkes: Ingen effekt
- Mislykkes: Søsyg! -4 på alle CL. INT og SMI halveres ind til vinden stilner af (troldmænd mister ingen besværgelser).
- Fumleslag: Rollepersonen er helt slået ud og kan ikke gøre andet end at ligge stille og lide.

Søsygen forsvinder først, når vinden stilner af og bølgerne lægger sig, eller når rollepersonen kommer i land.

Hvis en rolleperson kæmper i en båd, der gynger i kraftig søgang, er vedkommendes CL

aldrig bedre end hans eller hendes Søkyndighed.

Når man befinder sig til søs i længere tid, f.eks. under uinteressante rejser, så er det nok, hvis man slår et slag i færdigheden hver uge. Mislykkes dette slag, slås et slag (ved et fumleslag to slag) efter flg. Søbegivenhedstabel:

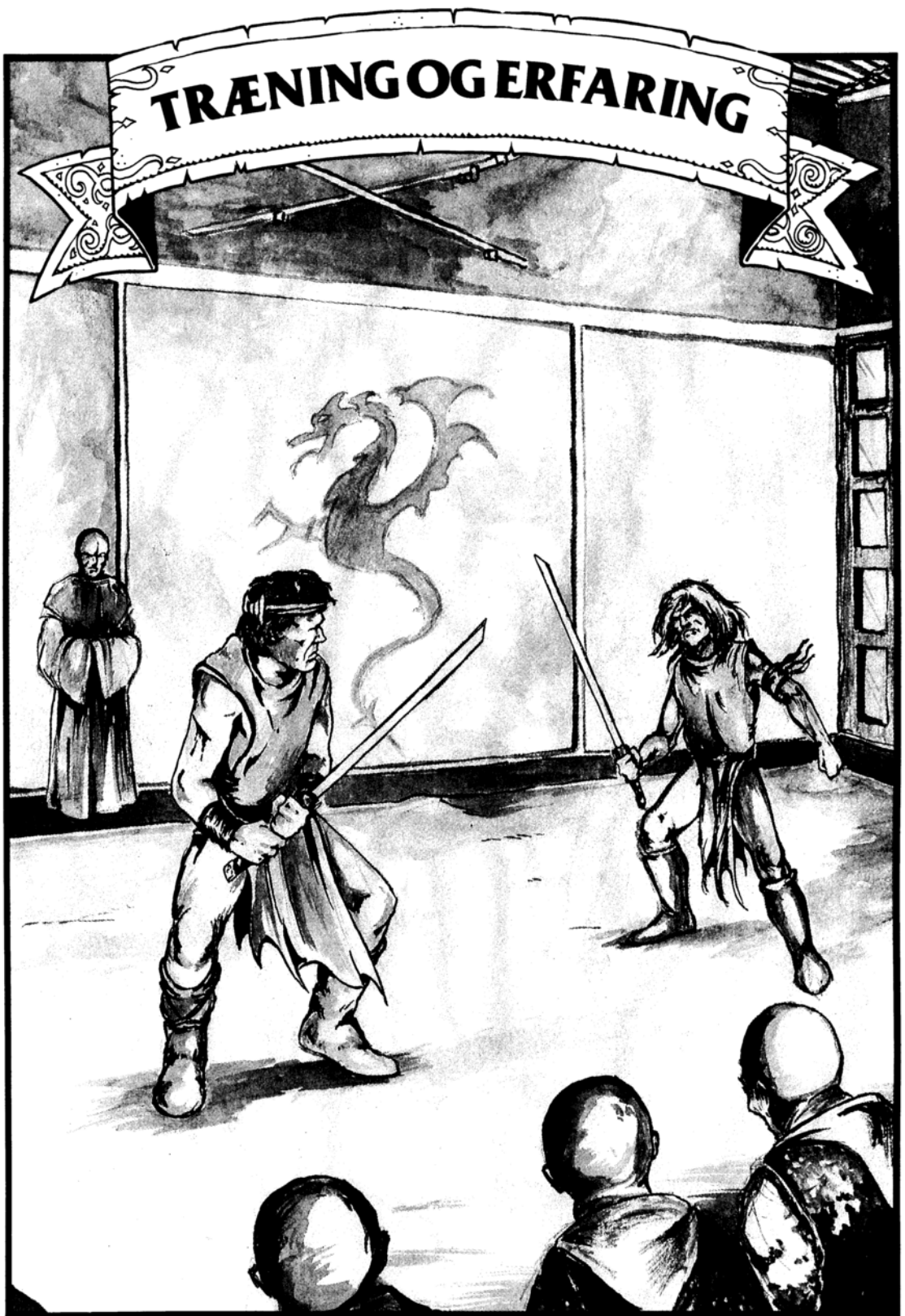
1T20 Resultat

1-10 Ulykke. Personen snubler og styrter ned ad en trappe og slår hovedet mod noget hårdt med deraf følgende lette skader. Han/hun får 1T3 KP i skade.

11-18 Falder overbord. Slå et vellykket færdighedsslag for Svømme for at blive reddet (modifikation: Godt vejr +5, dårligt vejr 0±-, storm -5). En person iført en rustning, der er tungere end læder, drukner automatisk.

19 Alvorlig ulykke. Rollepersonen styrter ned fra en mast, falder ned i et lastrum, eller vedkommende kommer ud for en anden alvorlig ulykke. Han/hun mister 1T4+6 KP.

20 Slagsmål. Af kedsomhed kommer rollepersonen i slagsmål med en SLP ombord. SL arrangerer en kamp. De to slagsbrødre bør kun slås med naturlige våben, trækøller og knive. Kampen varer 1T8 KR, inden en befalingsmand afbryder den. De overlevende lægges i lænker 1T6 dage (dog højest til rejsen er slut). Er der ingen SLP ombord, sker der ingenting.



En rolleperson kan forbedre sine færdigheder eller skaffe sig helt nye ved at skaffe sig erfaringspoint. Et erfaringspoint gælder kun for én bestemt færdighed, og bør noteres på rolleskemaet ved den pågældende færdighed. Erfaringspoint omsættes til færdighedspoint på samme måde som baggrundspoint (se kapitlet om "Hvordan en rolleperson skabes"). Man kan skaffe sig erfaringspoint på følgende måde:

- Solotræning
- Træning med lærer
- Erfaring

Via træning kan man ikke forøge en færdighed til en højere FV end den værdi, man har i færdighedens grundegenskab. Lærdomsfærdighederne og alle færdigheder af kategori B er dog undtaget fra denne regel.

SOLOTRÆNING

Med solotræning menes, at man ikke har adgang til nogen lærer, men prøver på egen hånd. En færdighed forbedres kun langsomt via solotræning. Normal træning er otte timer om dagen seks dage om ugen. Hver uge slår personen et normalt egenskabskast for færdighedens grundegenskab. Lykkes kastet, får rollepersonen ét erfaringspoint for færdigheden. Træner man seks timer om dagen, forlænges træningstiden med 50%, og træner man fire timer om dagen, forlænges den med 100%. Man kan ikke træne mere end otte timer eller mindre end fire timer om dagen.

Træningen må finde sted på tidspunkter, hvor der er mulighed for at koncentrere sig om opgaven i fred og ro. Man kan ikke træne, mens man er midt i et eventyr. Man kan dog godt forene deltidsarbejde med deltidstræning.

Den, der træner, må have adgang til de nødvendige materialer og den rigtige udrustning. En smed må have en smedie, en glaspuster et blæserør, glasmasse og en ovn, en geograf et bibliotek, en soldat et våben o.s.v. Andre færdigheder kræver måske mindre, f.eks. behøver en sanger bare et roligt og inspirerende sted.

TRÆNING MED LÆRER

En person kan trænes af en lærer. En lærer må være mester i færdigheden, d.v.s. have en

FV 15 (A-færdigheder) eller FV 4 (B-færdigheder), og må desuden have INT 13 eller højere. En lærer kan ikke træne en elev i A-færdigheder, hvis lærerens FV er mindre end tre bedre end elevens FV. En lærer kan ikke træne en elev i en B-færdighed, hvis elevens FV er lige så stor som lærerens. En lærer underviser ofte en hel gruppe elever samtidigt. Denne gruppe kan højst bestå af lige så mange personer som lærerens INT. I netop denne beregning bliver personer af en anden art eller race end lærerens, regnet for to personer. Træning med en lærer, omfatter altid otte timer om dagen seks dage i ugen. Hver uge skal en elev slå to slag (se solotræning) for at sikre sig erfaringspoint.

- For hver FV læreren har ud over 18 i A-færdigheder: CL+1
 - Hvis læreren har FV 5 i en B-færdighed: CL+5
 - Hvis klassen udgør halvdelen af lærerens kapacitet eller mindre: CL +5
 - Kun én elev: CL +10
- Grundpris pr. uge for at blive undervist: 150 sm (trollmand 300 sm)
- Elev af anden art/race end læreren: $x \cdot 1,5^*$
 - Hvis den klasse eleven træner sammen med udgør halvdelen af lærerens kapacitet eller lavere: x^2
 - Kun én elev: x lærerens INT

**Dette medfører, at én elev af en anden art/race end læreren for enetimer betaler $150 \cdot 1,5 \cdot x$ lærerens INT sm pr. uge.*

Nu er der måske nogen, der tror, at læreren tjener utroligt godt ved at tage 150 sm pr. uge, når en arbejdsmands løn er 3 sm pr. dag. Men læreren må stille med lokaler, udrustning og assistenter af forskellig art. Alt dette må finansieres via kursusafgifterne.

Erfaringspoint, som en rolleperson skaffer gennem begge typer af træning, kan veksles til færdighedsværdi, så snart der er point nok.

ERFARING VIA EVENTYR

Rollepersoner kan forbedre sine færdigheder ved at have brugt dem i eventyr. Dette gælder ikke færdigheder i kategori B, der kun kan forbedres via træning. Hver gang en rolleperson bruger en færdighed med succes, første gang efter en søvnperiode på mindst seks

timer (to timer for elverfolk), får han/hun et erfaringspoint. Et perfekt slag giver 1T3+1 erfaringspoint. Derefter kan rollepersonen ikke få flere erfaringspoint for denne færdighed, før vedkommende har sovet i mindst seks timer.

Erfaringspoint kan ikke veksles til FV midt under et eventyr, men rollepersonen må vente til han eller hun får en sammenhængende hvileperiode på mindst syv dage. Da kan alle de erfaringspoint, rollepersonen ejer, veksles.

Efter et eventyr er slut, kan SL uddele bonuspoint til spillernes rollepersoner. En rolleperson kan få et bonuspoint for at have gennemført en opgave med held (1-4 point), udført en usædvanlig svær opgave (1-2 point) eller for godt rollespil (1-4 point). Det er svært at give præcise retningslinier for, hvor mange bonuspoint en rolleperson fortjener, men en rolleperson bør ikke få mere end 10 bonuspoint for et eventyr. Bonuspointene er til forskel fra de almindelige erfaringspoint ikke

bundet til én bestemt færdighed, men kan bruges til de færdigheder, spilleren mener vil være passende.

FV man ønsker at købe Multiplikation

A*	B*	
1-10	1-2	x1
11-14	3-4	x2
15-17	5	x3
18-20	—	x4

*Færdighedens kategori

Denne tabel kan også bruges, hvis man ønsker at forbedre en rollepersons erfaring. Når man skal købe færdigheder fra kategori A med erfaringspoint, og FV er 21+, forøges multiplikanten med ét for hver tre point. FV 25 har altså multiplikanten x 6.

Eksempel: De første ti FV for færdigheden Overklassestil koster 2 erfaringspoint pr. stk. De fire følgende koster 4 point pr. stk, og de tre derefter 6 point pr. stk.



KAMP & VÅBEN



ALTERNATIVT KAMPSYSTEM

Her indføres nye regler, der fordeler en række KP på en rollepersons enkelte kropsdele, for at vise at våben forårsager forskellig skade, når de forskellige dele af kroppen rammes. Her følger nu regler for disse såkaldte træfområder. De er også gældende for stort set alle de væsner, man kan møde i Drager og Dæmoner, og gør samtidig spillet både svære og sjovere.

Man deler et væsens krop op i et antal træfområder. Hvad disse områder består af, beror på væsnets udseende. Tabellen her rummer en oversigt over de almindeligste væsentyper. Hvor megen skade et bestemt træfområde kan tåle, er afhængig af væsnets totale antal KP, som er gennemsnitsværdien af STØ og FYS. Væsner, hvis totale antal KP er 7 eller mindre, har ikke deres krop inddelt i træfområder. Nogle uformelige væsner, som f.eks. kæmpeamøben, har heller ingen træfområder. Deres kroppe mangler nemlig adskilte organer. Andre væsner, f.eks. hydraen eller kværkeranken, har et udseende, der er meget forskelligt fra individ til individ. De ville derfor kræve en stor mængde tabeller. Den enkelte SL må selv prøve at opbygge tabeller for sådanne væsner, når det kræves.

Det samlede antal KP viser, hvor stor en

skade kroppen kan tåle i form af slag, sår og blodtab, før væsnet ikke længere er i stand til at kæmpe. De enkelte kropsdeles KP viser, hvor megen skade netop den del kan tåle, før den bliver ubrugelig. Summen af de enkelte kropsdeles KP er større end væsnets oprindelige totale KP. Dette er gjort med fuldt overlæg, idet det viser, at en rolleperson kan blive sat ud af spillet p.g.a. blodtab eller almindelig mørbanken på trods af, at alle de enkelte kropsdele fortsat er fuldt funktionsdygtige.

TRÆFOMRÅDERNES KP

At beregne et træfområdes KP er meget enkelt. Først slår man op i tabellen over Monstertyper. Der står, hvilke træfområder væsnet har, efterfulgt af dets KP-bogstav. I Træfområdetabellen aflæser man derefter skæringspunktet for væsnets beregnede, totale antal KP og KP-bogstavet. Hvor de to kolonner mødes angives hvor mange KP, det pågældende træfområde har.

Eksempel: Et menneskes hoved har KP-bogstavet D. Hvis menneskets beregnede, totale antal KP er 12, har hovedet 4 KP.

MONSTERTYPER

Slå 1T20 og aflæs kropsdel. Kolonne A anvendes ved skydevåben og nærkamp, hvis væsnet ikke forsvare sig, f.eks. ved bagholdsangreb. Kolonne B bruges, hvis ofret forsvare sig i nærkamp.

TRÆFOMRÅDE-TABEL

KP-bogstav	Totale, beregnede antal KP (STØ+FYS):2						For hver+5
	8-11	12-15	16-20	21-25	26-30	31-35	
A	1	1	2	3	4	5	+1
B	1	2	3	4	5	6	+1
C	2	3	4	5	6	7	+1
D	3	4	5	6	7	8	+1
E	4	5	6	7	8	9	+1
F	5	6	7	8	9	10	+1
G	6	7	8	9	10	11	+1
H	7	8	9	10	11	12	+1
I	8	9	10	11	12	13	+1
K	9*	10	11	12	13	14	+1
L	10*	11	12	13	14	15	+1
M	11*	12	13	14	15	16	+1
N	11*	13*	14	15	16	17	+1
P	11*	14*	15	16	17	18	+1
R	11*	15*	16	17	18	19	+1

* Et helt uskadt væsen kan ikke have højere KP i en enkelt kropsdel end det totale, beregnede antal KP.

MENNESKELIGNENDE VÆSNER

A	B	Træfområder	KP-b
1-3	1-2	Højre ben	D
4-6	3-4	Venstre ben	D
7-9	5-6	Mave	D
10-14	7-8	Brystkasse	F
15-16	9-12	Højre arm	C
17-18	13-16	Venstre arm	C
19-20	17-20	Hoved	D

BEVINGEDE, MENNESKELIGNENDE VÆSNER (F.EKS. SØLVELV)

A	B	Træfområder	KP-b
1-2	1-2	Højre ben	D
3-4	3-4	Venstre ben	D
5-6	5-6	Mave	D
7-10	7-8	Brystkasse***	F
11-12	9-12	Højre arm	C
13-14	13-16	Venstre arm	C
15-16	17-20	Hoved	D
17-18	—	Højre vinge	B
19-20	—	Venstre vinge	B

KENTAUR

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-4	Benene*	C
5-10	5-6	Hestekroppen	I
11-14	7-10	Menneskekroppen	G
15-16	11-14	Højre arm	D
17-18	15-18	Venstre arm	D
19-20	19-20	Hoved	D

MENNESKELIGNENDE VÆSNER MED KRAFTIG HALE (F.EKS. ØGLEMAND)

A	B	Træfområder	KP-b
1-2	—	Hale	C
3-4	1-2	Højre ben	D
5-6	3-4	Venstre ben	D
7-9	5-6	Mave	D
10-14	7-8	Brystkasse	F
15-16	9-13	Højre arm	C
17-18	14-18	Venstre arm	C
19-20	19-20	Hoved	D

FIRBENEDE DYR MED SPINKLE BEN (F.EKS. HEST, KO, HJORT)

A	B	Træfområder	KP-b
1-5	1-10	Benene*	C
6-16	11-15	Krop	R
17-20	16-20	Hoved	D

BEVINGEDE, FIRBENEDE DYR MED SPINKLE BEN (F.EKS. PEGASUS)

A	B	Træfområder	KP-b
1-3	1-10	Benene*	C
4-8	11-15	Krop	R
9-10	16-20	Hoved	D
11-15	—	Højre vinge	B
16-20	—	Venstre vinge	B

FIRBENEDE DYR MED ALMINDELIGE**BEN (F.EKS. TIGER)**

A	B	Træfområder	KP-b
1-7	1-10	Benene*	E
8-16	11-15	Krop	R
17-20	16-20	Hoved	D

FIRBENEDE DYR MED ALMINDELIGE BEN**OG TO HOVEDER (F.EKS. DØDSULV)**

A	B	Træfområder	KP-b
1-6	1-8	Benene*	E
7-14	9-12	Krop	R
15-17	13-16	Højre hoved	D
18-20	17-20	Venstre hoved	D

BEVINGEDE FIRBENEDE DYR MED**ALMINDELIGE BEN (F.EKS. GRIF)**

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-10	Benene*	E
5-8	11-15	Krop	R
9-10	16-20	Hoved	D
11-15	—	Højre vinge	B
16-20	—	Venstre vinge	B

KIMÆRE MED GEDEHOVED

A	B	Træfområder	KP-b
1	1-3	Slangehale	B
2-7	4-11	Benene*	E
8-16	12-15	Krop	R
17-18	16	Gedehoved	D
19-20	17-20	Løvehoved	D

MANTICORA, KIMÆRE UDEN GEDEHOVED

A	B	Træfområder	KP-b
1	1-4	Hale	B
2-8	5-12	Benene*	E
9-17	13-16	Krop	R
18-20	17-20	Hoved	D

NORMALE FUGLE, BASILISK

A	B	Træfområder	KP-b
1	1	Højre ben	A
2	2	Venstre ben	A
3-8	3-8	Krop	E
9-13	9-12	Højre vinge	C
14-18	13-16	Venstre vinge	C
19-20	17-20	Hoved	C

STRUDSLIGNENDE FUGLE

A	B	Træfområder	KP-b
1-2	1-3	Højre ben	C
3-4	4-6	Venstre ben	C
5-11	7-12	Krop	G
12-14	13-14	Højre vinge	B
15-17	15-16	Venstre vinge	B
18-20	17-20	Hoved & hals	C

SLANGER

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	—	Hale	B
5-8	1-3	Bagkrop	D
9-12	4-6	Midterkrop	E
13-16	7-14	Forkrop	D
17-20	15-20	Hoved	C

AMPHISBÆNA

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-5	Hoved	C
5-8	6-9	Bagkrop	D
9-12	10-11	Midterkrop	E
13-16	12-15	Forkrop	D
17-20	16-20	Hoved	C

DRAGESLANGE, SERPENT

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1	Hale	B
5-13	2-8	Krop	N
14-15	9-12	Højre arm	B
16-17	13-16	Venstre arm	B
18-20	17-20	Hoved	C

DRAGE

A	B	Træfområder	KP-b
1-3	1	Hale	C
4-6	2-10	Benene*	D
7-10	11-15	Krop	R
11-12	16-20	Hoved	D
13-16	—	Højre vinge	D
17-20	—	Venstre vinge	D

FISK, HVALER

A	B	Træfområder	KP-b
1-2	1	Bagfinne	B
3-14	2-12	Krop	P
15-16	13-14	Rygfinne	A
17-20	15-20	Hoved	E

AMFIBIER, REPTILER (ØGLER)

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-2	Hale	C
5-9	3-8	Benene*	D
10-17	9-16	Krop	P
18-20	17-20	Hoved	D

INSEKTER**

A	B	Træfområder	KP-b
1-4	1-7	Benene*	B
5-8	8	Bagkrop	M
9-11	9-13	Forkrop	L
12-14	14-18	Hoved	E
15-17	19	Højre vinge	A
18-20	20	Venstre vinge	A

EDDERKOPPER**

A	B	Træfområder	KP-b
1-6	1-10	Benene*	B
7-15	11-15	Krop	M
16-20	16-20	Hoved	E

BLÆKSPRUTTE

A+B	Træfområder	KP-b
1-2	Arm 1	B
3-4	Arm 2	B
5-6	Arm 3	B
7-8	Arm 4	B
9-10	Arm 5	B
11-12	Arm 6	B
13-14	Arm 7	B
15-16	Arm 8	B
17-20	Krop	M

* Om det drejer sig om venstre, højre, forreste, bagerste eller midterste ben beror på, hvilken side angriberen står på. En angriber kan ikke ramme de af væsnets ben, der er på den modsatte side.

** Edderkopper, insekter og lignende væsner påvirkes ikke af skader på samme måde som de fleste andre levende væsner. De skader edderkopper og insekter får i benene trækkes ikke fra det totale, beregnede antal KP. Nogle insekter har ingen vinger. I dette tilfælde må man slå om, hvis man rammer "vingerne".

*** Hvis væsnet træffes i ryggen er 7-8 højre vinge og 9-10 venstre vinge.

FØLGER AF SKADER

Alle skader fratrækkes både i det totale antal beregnede KP og i træfområdets KP. Hvis en rolleperson får så store skader i et træfområde, at dets KP reduceres til nul eller lavere, sættes træfområdet ud af funktion og kan ikke længere bruges. Et ben eller en vinge giver efter, en arm falder slapt ned osv. Skaden har ikke andre følgevirkninger. Husk at der skal to funktionsduelige arme til at yde førstehjælp.

Hvis brystkasse, mave eller krop (hos kentaureer enten heste- eller menneskekroppen) reduceres til 0 KP eller lavere, falder personen om på jorden og er ude af stand til at gøre noget som helst så længe kropsdelens KP er negativ. Han eller hun kan kun krybe under kampen og prøve at yde førstehjælp på sig selv (med chancen halveret). Indtil nogen har held med at yde førstehjælp eller HELE på personen, bløder vedkommendes sår kraftigt, og det forårsager yderligere 1 points skade på det totale, beregnede antal KP hvert halve minut (6 KR).

Hvis hovedets KP bliver reduceret til nul eller lavere, styrter rollepersonen bevidstløs om. Han eller hun er bevidstløs i 40-FYS minutter. Når personen senere atter kommer til bevidsthed, er vedkommende ude af stand til at foretage sig noget som helst aktivt, indtil hovedets KP er forøget til en positiv værdi.

Hvis rollepersonen får dobbelt så megen skade i én kropsdel, end den kan tåle, er kropsdelen ondartet skadet. En ondartet skadet arm, et ben eller en vinge er enten hugget af eller klar til amputation. Slå 1T100 for at afgøre, hvor mange procent af kropsdelen, der må fjernes. En ondartet skadet brystkasse, mave eller krop medfører øjeblikkelig bevidstløshed hos personen. Han eller hun vil forbløde i løbet af FYS KR. Den eneste chance for at redde personen er med Førstehjælp, der stopper forblødningen, eller via besværgelsen HELE. Et ondartet skadet hoved er knust eller hugget af. Personen dør med det samme.

Alle skader ud over det dobbelte antal KP for kropsdelene arme, ben og vinger "forsvinder" og trækkes hverken fra kropsdelens KP eller fra det totale antal beregnede KP.

Hvis rollepersonens totale antal beregnede KP når 0, besvimer rollepersonen af blodtabet. Hvis rollepersonens totale antal KP reduceres til negative FYS-værdier, dør personen af sine skader.

Hvis man lægger HELE på en rolleperson, lægges besværgelsen på en bestemt kropsdel. Men samtidig heler man med lige så mange point på det totale antal KP. Læger besværgelsen flere KP, end der findes skader for i den pågældende kropsdel, læger den for resten i en valgfri kropsdel.

Hvis en person har mistet mere end halvdelen af sine KP i et ben, halvveres personens flytteformåen. For væsner, der ikke benytter dette kampsystem, halvveres flytteevnen, når de har mistet halvdelen af det totale, beregnede antal KP. I det tilfælde vil væsnet forsøge at trække sig ud af kampen, hvis det er muligt. Et flyvende væsen er så skadet, at det tvinges til at nødlande.

Rent praktisk fungerer dette kampsystem som det gamle. Efter hvert vellykket angreb slår man bare et slag, for at se hvilken kropsdel, der er ramt. SL må bruge sin fantasi i visse, usædvanlige situationer. F.eks. er det ikke muligt at ramme en kentaur's ben, hvis

man agriber den lige ovenfra. Hvis terningerne viser, at det "kan man", må man slå om. Hvis et angreb rammer en arm med et skjold, må angrebet først trænge igennem skjoldet, selv om forsvareren mislykkes med sin skjoldparering.

Af og til kan man med vilje sigte efter en bestemt kropsdel på en person. Angriberen får da -25%. Hvis angrebet lykkes, rammes den ønskede kropsdel.

Eksempel: Kherek Tzor kæmper med dolk mod en betydningsfuld fjende, orklederen Grazg. Kherek har Dolk 85%. Han sigter efter orklederens hoved. CL bliver da reduceret til 60%. Kherek slår 59 og rammer med nød og næppe Grazgs hoved.

Besværgelser, som volder skade som f.eks. LYN, ILD og FROST, rammer ikke en enkelt kropsdel. Deres skader trækkes udelukkende fra det totale antal beregnede KP. Dette gælder også for elementaråndernes muligheder for at forvolde skade (bortset fra Gnomen, der udfører en normal nærkampsteknik). Besværgelsen ENERGISTRÅLE er også en undtagelse fra denne regel. Den rammer en kropsdel. DØDSHÅND rammer den kropsdel, som indeholder personens hjerte (kentaure har hjertet i hestekroppen). Hvis en besværgelse er knyttet til et magisk våben, f.eks. et ildsværd, skader besværgelsen den kropsdel, som våbnet skader.

INFEKTION

Et væsen kan pådrage sig en sårinfektion, da våben sjældent er rene (elverfolk er immune). Dette gælder især dyrs naturlige våben. Man slår derfor for hver ramt kropsdel efter en kamp. Almindelige våben har 1% chance for at give en infektion for hver gang, de har ramt. Naturlige våben (bortset fra knytnæve og spark) eller særligt beskidte, almindelige våben, har 3% chance for hver gang, de har ramt. En infektion har 5% chance for at udvikle sig til en koldbrand i løbet af 1T4 uger. Sker dette, må den inficerede kropsdel amputeres. Koldbrand i hovedet eller i selve kroppen fører til døden.

Efter en amputation er personen ude af stand til at gøre noget aktivt i fire uger. Personens FYS nedsættes for altid med det antal KP, som kropsdelen havde. Det påvirker igen det totale antal beregnede KP.

Når man har en infektion, medfører det, at man ikke kan læge nogle skader i den pågældende kropsdel. En infektion, som ikke fører til koldbrand, læges på 1T4 uger eller af en HELE E4. Koldbrand påvirkes ikke af HELE.

SÆRLIGT ELLER PERFEKT TRÆF

Et særligt træf i en kamp giver våbnets maksimale skade plus maksimal skade for SB. Et perfekt træf har samme effekt, men derudover må målet ikke medregne værdier fra nogen som helst form for rustning eller værn.

RUSTNINGER

Disse nye regler medfører, at spillernes rollepersoner kan købe rustninger i kombinationer, der ikke tidligere var mulige. Rustningsdelene inddeles i forskellige typer alt efter hvilket træfområde, de skal dække. Rustningens absorberingsevne lægges sammen med personens (væsnet) naturlige værn, når man ønsker at beregne, hvor stor skade en kropsdel får, når den rammes. Husk dog på at man kun kan have en rustningsdel pr. kropsdel.

Hvis man har rollepersoner, der har anskaffet sig rustninger efter det gamle system, og som ønsker at ændre dem efter det nye system, så er det letteste simpelthen at indløse de gamle rustninger til deres fulde værdi, og derefter lade rollepersonerne købe nye rustninger.

RUSTNINGER*

Navn (kropsdel)	Abs	Vægt
Hjelm (hoved)		
Læderhue	2	0
Læderpanserhue	3	0,25
Læderhue m. jernkors	3	0,25
Åben hjelm (jernhat)	4	0,5
Ringbrynnehue	5	0,75
Romersk hjelm	6	1
Tøndehjelm ³	8	1,5
Bascinet	7	1,5
Bascinet med visir ⁷	7/8	1,5
Armskinne (arm)¹		
Tykt klæde	1	0,5
Læder	2	1
Læderpanser	3	1,5
Remskinne	6	A
Metalskinne	8	A

Benskinne (ben)¹

Tykt klæde	1	0,5
Læder	2	1
Læderpanser	3	1,5
Remskinne ⁴	6	A
Metalskinne ⁴	8	A
Kilt (mave)		
Tykt klæde	1	0,5
Læder	2	0,5
Læderpanser	3	1
Harnisk (brystkasse og mave)		
Tykt klæde	1	0,5
Læder	2	1
Læderpanser	3	1,5
Skælpanser	5	B
Ringbrynje	6	B
Forstærket ringbrynje	7	C
Kyras (brystkasse²)		
Romersk bændelkyras	6	B
Metalkyras	8	B
Kort brynje (arme, brystkasse², mave)		
Ringbrynje	6	D
Forstærket ringbrynje	7	E
Lang brynje (arme, brystkasse, mave, ben)		
Ringbrynje ¹	6	F
Forstærket ringbrynje	7	G
Helrustning (hele kroppen)		
Metal ⁵	8	K
Dække (kentaurens hestekrop)		
Tykt klæde	1	C
Læder	2	E
Læderpanser	3	F
Skælpanser	5	H
Ringbrynje	6	J
Forstærket ringbrynje	7	K

Væsner, der ikke anvender det alternative kampsystem, kan skaffe sig rustninger efter fig. tabel. Disse rustninger tænkes at dække hele kroppen.

Navn	Abs	Vægt
Tykt klæde	1	A
Læder	2	C
Læderpanser	3	E
Let skælpanser	4	F
Skælpanser	5	G
Ringbrynje	6	H
Forstærket ringbrynje	7	J
Helrustning ⁵	8	K

1) Pris og vægt er pr. par.

2) Gælder også for kentaurens menneskekrop.

3) Man kan overhovedet ikke bruge færdighe-

derne Opfatte fare eller Prøvesmage, og færdighederne Finde skjulte ting og Lytte er halverede.

4) Kan ikke bruges af kentaureer.

5) Kan ikke anvendes af kentaureer. Hvis rustningen er af mithril, kan den kun fremstilles af dværgsmede. Er udstyret med en bascinet med visir, hvilket betyder, at hovedets abs varierer, se fodnote 2.

6) Væsner, som har STØ 1-4, kan kun benytte en læderrustning, der dækker hele kroppen. Den vejer 0,5 BEP pr. STØ og absorberer 2. Bevingede humanoider kan ikke bære en tungere rustning end læder på brystkasse og mave. Vingerne kan naturligvis ikke forsynes med panser eller rustning af nogen som helst art.

7) En bascinet med visir har abs 7 med opslået visir og abs 8 med lukket visir. En bascinet med lukket visir eller en tøndehjelm giver et stærkt nedsat synsfelt og nedsat hørelse. Man kan overhovedet ikke bruge færdighederne

Opfatte fare eller Prøvesmage, og færdighederne Finde skjulte ting og Lytte er halverede. Det tager ca. et sekund at åbne eller lukke et visir.

VÆGT OG PRIS

En rustningsdels pris beregnes ud fra vægt og materialer ved hjælp af Pristabellen nedenfor. Dette gælder dog ikke for hjelme, da en hjelm består af mange forskellige materialer. En hjelms pris angives i en speciel tabel herunder.

Nogle rustningsdele har et bogstav i stedet for et tal ved vægten i rustningstabellen. Det betyder, at denne rustningsdels vægt udregnes efter brugerens STØ ved hjælp af Vægttabellen nederst. Rustningdelen er jo afpasset efter den person, der skal bruge den. Selv for lettere rustningsdele varierer vægten, men forskellene er da forsvindende små set ud fra en spilleteknisk synsvinkel.

RUSTNINGSVÆGTE

Brugerens STØ

Humanoider	5-8	9-12	13-16	17-20	21-25	26-30
Kentaureer	16-21	22-28	29-36			
Vægtbogstav	Vægt (BEP)					
A	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0
B	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5
C	2,5	3,0	3,5	4,5	5,0	6,0
D	3,0	4,0	5,0	6,0	7,0	8,0
E	4,0	5,0	6,5	7,5	9,0	10,0
F	4,5	6,0	7,5	9,0	10,5	12,0
G	5,5	7,0	9,0	10,5	11,5	13,0
H	6,0	8,0	10,0	12,0	14,0	16,0
J	7,0	9,0	11,5	13,5	16,0	18,5
K	7,5	10,0	12,5	15,0	17,5	20,0

PRIS

Materiale	sm/BEP	Hjelmtype	sm
Tykt klæde	20	Læderhue	15
Læder	25	Læderpanserhue	35
Læderpanser	70	Læderhue m. jernkors	30
Remskinne	160	Åben hjelm (jernhat)	100
Skælpanser	150	Romersk hjelm	200
Bændelkyras	170	Bascinet	250
Ringbrynje	175	Tøndehjelm	150
Forst. ringbr.	180	Bascinet med visir	500
Metal	200		

ALMENE KOMMENTARER

Skælpanser og tungere materialer rasler, når

man bevæger sig. Det halverer CL i færdigheden Snige sig.

Det kræver megen tid at tage en rustning

på. For en person, der ikke bliver forstyrret, tager det pr. rustningsdel to minutter med hjælp og tre minutter uden. En helrustning anses for at bestå af syv dele. Hvis man må tage rustningen på i mørke, fordobles tiden. Det drejer sig jo om et pillearbejde, der kræver lys, smidige fingre og tålmodighed.

ANGREB SIDST I KR

Der findes mange særregler, hvor der står noteret, at et angreb først må komme til sidst i en KR—efter alle normale angreb. Rækkefølgen af flere sådanne angreb afgøres af de involveredes SMI. Højeste SMI slår først.

FASTHOLDNING

I nogle situationer kan det være praktisk at prøve på at gribe fat i sin modstander og prøve at holde vedkommende fast. Man gennemfører dette som et normalt slagsmålsangreb. Hvis det lykkes, skal den angribende bag efter prøve at overvinde den angrebnes STY med sin egen STY. Lykkes dette, holder angriberen den angrebne fast. For hver omgang, hvor denne situation ønskes fastholdt, skal angriberen overvinde den angrebnes STY. Angriberen og ofret kan i denne situation ikke udføre nogle andre handlinger.

VÅBEN, DER KRÆVER SPECIALREGLER

BOLA

Bolaen har været i brug lige siden stenalderen. I vores verden er den mest kendt fra Argentinas pampas. Bolaen består af to eller tre tunge sten (som regel lagt i læderposer) forbundet med læderremme. Man holder i bolaen, der hvor remmene mødes, og så snurrer man den rundt over hovedet og kaster den. Kunsten er, at få remmene til at sno sig om målet uden at forrette skade, men blot forhindre at den tilfangetagne flygter.

I spil vises dette på følgende måde. Inden bolaen kastes, siger kasteren, hvad han eller hun vil opnå med kastet (f.eks. at bolaen skal sno sig omkring en flygtende tyvs ben, så tyven falder omkuld). Lykkes bola-kasterens angrebsslag med terningen, har bolaen ramt sit mål. Derefter slår bola-kasteren et almindeligt FV-slag. Lykkes også det, sker der det, som kasteren ønskede at opnå. Mislykkes

slaget, forvolder bolaen kun 1T4 i skade og intet andet.

Hvis bolaen snor sig om to ben, er det umuligt at flygte videre. Et løbende væsen snubler og falder. Et gående væsen må slå et SMI-slag for ikke at falde. Snor bolaen sig omkring en arm, kan væset ikke bruge armen, før bolaen er fjernet. Snor en bola sig omkring et hoved, bliver ofret forvirret og kan ikke foretage sig noget som helst andet end at flytte sig i 1T3 KR. Er væsnet i løb, må det slå et SMI-slag for ikke af snuble. Det tager 1T3 KR for ofret at sno sig fri af en bola, der har viklet sig rundt om dets krop.

LASSO

Dette våben er velkendt fra mange westernfilm. Hos kvægavlere er lassoen et vigtigt arbejdsredskab. Den frie ende plejer man at binde fast i noget stabilt, f.eks. saddehornet. Løkken skal derefter indfange målet. Det er meget svært at håndtere en lasso, hvilket ses af de følgende regler:

Når lassoen skal i funktion, siger brugeren først, hvad han eller hun ønsker at bruge den til, og så slås et almindeligt angrebsslag for at se, om målet træffes. Derefter slår brugeren et FV-slag. Lykkes dette, opnår han eller hun det ønskede mål. Mislykkes det, sker der ingenting. Skal lasso-kasteren rive målet omkuld, må han eller hun overvinde gennemsnitsværdien af målets STØ og SMI (afrundet nedad) med sin egen STY efter Modstandstabellen. Har ofret lassoløkken omkring halsen (kun muligt på væsner, hvor lassoen kan komme ned om halsen) eller omkring to ben, fordobles kasterens STY i denne situation.

TYREPISK

Indiana Jones har lanceret dette våben for den brede almenhed. Men man bør ikke overvurdere dets kvaliteter. En almindelig person kan ikke svinge sig i en sådan pisk. En belastning af den art ville få den til at knække. (En helt kunne nok gøre det, men selve svingningen vil da koste 1 HP.) En pisk fungerer næsten på samme måde som en lasso. Forskellen er, at piskan giver 1T2 i skade, selvom man mislykkes med det andet terningkast, samt at piskesnertens tag om ofret kun varer i den KR, piskeslaget ramte.

FODANGLER

Dette våben ser næsten ud som en firesidet terning, hvor hvert hjørne er en spids af et par centimeters længde. Dette medfører, at en fodangel altid vil ligge med en spids opad, uanset hvordan den ligger. Våbnet blev opfundet for at kunne bruges mod kavalleri. Hvis de placeres rigtigt, kan de volde store problemer for ryttere, som må sidde af og finkæmme området, inden hestene kan passere uskadt. I nattens mulm og mørke kan fodangler også volde store problemer for forfølgere til fods, især hvis de har dårlige sko på eller er på bare fødder.

Der må kræves 10 fodangler pr. kvadratmeter for, at man kan være sikker på, at det væsen, der går gennem området, også vil træde på en. Det tager to KR at udlægge så mange. For hver fodangel, der mangler i det rette antal, får et væsen 10% chance for at klare sig forbi uden problemer. Et intelligent væsen, som GÅR til fods i godt lys igennem et område med fodangler vil automatisk klare sig. Forsøger han/hun at løbe, må vedkommende lykkes med et svært SMI-kast for hver KR for at undgå fodanglerne. I mørke kan man ikke undgå dem. Det tager 5 KR at rense én kvadratmeter i dagslys og 10 KR i mørke.

LANSE- ELLER SPYDANGREB FRA GALOPERENDE RIDEDYR

Når man udfører et angreb med lanse eller spyd fra hesteryg og har haft et tilløb på mindst 15 meter, må man bruge hestens SB i stedet for ens egen, da man jo kan benytte sig af hestens bevægelsesenergi i angrebet. Det er en vis chance for, at man kan få væltet modstanderen af sadlen. Hvis det antal skadepoint, som våbnet forvolder, (inkl. SB) overvinder STØ hos den rytter, der bliver ramt, vil han eller hun blive kastet 1T4 meter væk fra sadlen. Tillemp normale faldskader. Disse regler gælder også for andre ridedyr end heste.

SPYD MOD LØBENDE VÆSNER

Bruger man langspyd eller lignende våben (pike f.eks.) mod et væsen, der kommer stormende frem, kan man sætte våbnets bagende fast i jorden og forsøge at "stoppe" det fremstormende væsen med spidsen. Dette fungerer som et almindeligt angreb i løbet af kam-

pens første KR (se afsnittet om våbenlængdens indflydelse i nærkamp). Hvis angrebet lykkes, medfører våbnet den skade, det skal, plus målets skadebonus. Denne teknik er meget effektiv, når fodfolk skal besejre ryttere, da fodfolket her kan udnytte hestenes skadebonus. Fra og med kampens anden KR går man over til at kæmpe på almindelig vis.

KAMPPLEJLE OG ANDRE VÅ- BEN MED KÆDER

Disse våben er svære at parere, da kæderne kan slynge sig rundt om våben og skjolde. Den, der forsøger på at parere et sådant våben, vil have CL halveret. Disse våben kan også være svære at håndtere for den, der bruger våbnet. 18-20 er automatisk fejlslag med mulighed for at fumle.

PUSTERØR

En pil fra et pusterør vil ikke forvolde skade mod KP. Hvis pilen er forgiftet, er det dog vigtigt at undersøge om pilen trænger gennem huden. Slå 1T8. Hvis resultatet er højere end absorptionsevnen i målets rustning, har pilen ødelagt huden, og giften kan da have en effekt.

SKJOLDE

PARERING AF KASTEVÅBEN

Skjolde kan bruges som forsvar mod kastevåben under forudsætning af, at skjoldbæreren ser kasteren før kastet. Situationen fungerer da som en normal parering. I andre situationer når forsvareren ikke at forberede sig. Pile, armbrøstpille og sten fra slynger bevæger sig for hurtigt til at kunne nå at blive pareret.

PROJEKTILER OG SKJOLDE

Selvom man ikke har nogen mulighed for at parere et projektil med et skjold, er der dog en vis chance for, at projektilet rammer skjoldet og så først må trænge gennem det, inden der sker skade. Men det forudsætter naturligvis, at projektilet rammer den side af personen, hvor skjoldet befinder sig. Hvis en person har skjoldet lige foran sig, og projektilet er rettet mod ryggen, så hjælper skjoldet ikke stort.

Slå 1T20. Hvis resultatet ligger inden for de værdier, der er angivet i tabellen, så rammer projektilet skjoldet.

Skjoldtype	Sandsynlighed
Stort skjold	1-6
Middelstort skjold	1-4
Lille skjold	1-2

Hvis man benytter det alternative kampsystem, beskytter et skjold visse kropsdele istedet.

Skjoldtype	Beskytter
Stort	Skjoldarm+mave+bryst eller skjoldarm+menneskekrop
Middelstort	Skjoldarm+bryst eller skjoldarm+menneskekrop
Lille	Skjoldarm

SKJOLDES STYRKE

Der er altid en vis chance for, at et skjold ødelægges, hvis det skades mere, end det kan absorbere. For hvert skadepoint, der overstiger skjoldets absorptionsevne (mens man med held parerer et angreb), er der 1/20 chance for, at skjoldet bliver totalskadet. Slå umiddelbart efter pareringen.

AFSTANDSVÅBEN

SKUD FORBI MÅL

Hvis projektilet fra et afstandsvåben ikke rammer et udpeget mål, fortsætter det i en lige linie 50% længere end afstanden til det oprindeligt, ønskede mål (dog ikke længere end den maksimale rækkevidde). Slå derfor med terningen for hvert eneste tænkeligt mål i projektilets fortsatte retning, for at se om det alligevel rammer nogen eller noget. Chancen er 1% pr. STØ-point. Projektilets bane regnes for at være 1 felt (1,5 meter) bred.

AFSTAND

Et afstandsvåbens træfsikkerhed er afhængig af afstanden til målet og af målets evt. bevægelser. Først modificerer man CL for afstanden og derefter for målets bevægelser (af rundes nedad).

Målets bevægelse	Modifikation
Ubevægeligt	x1
Går	x3/4
Løber	x1/2
Flygter	x1/4

AFSTANDSTABEL FOR FV 0-15		
Afstand i felter	Kastevåben	Projektilvåben
1	Umuligt	Umuligt
2-3	±0	±0
4-6	-1	±0
7-10	-2	-1
11-15	-3	-1
16-20	-4	-2
derefter for hver +10 meter		
	-1	-1

o.s.v. op til våbnets max. rækkevidde

AFSTANDSTABEL FOR FV 16+		
1	Umuligt	Umuligt
2-3	±0	±0
4-6	-1	±0
7-10	-2	-1
11-15	-3	-1
16-20	-4	-2
derefter afstand i meter		
21-50	-5	-3
51-75	-6	-4
76-100	-7	-5
101-150	-8	-6
151-200	-9	-7
201-250	-10	-8

o.s.v. op til våbnets max. rækkevidde

VÅBNETS VÆGT

En rolleperson kan under visse forudsætninger håndtere et våben, der normalt er for tungt for ham eller hende.

- Hvis et éthåndsvåbens STY-gruppe er 1 trin højere, end det rollepersonen normalt kan magte, så kan det anvendes som tohåndsvåben. Dog kun under forudsætning af, at våbnets fæste er stort nok til begge hænder! F.eks. kan denne situation opstå, hvis rollepersonen STY er nedsat med besværgelsen FORMIND-SKE. Da greb og kampteknik er anderledes ved tohåndssværd, kan man ikke anvende sin enhåndsfærdighed. Tohåndsfærdigheden fungerer som en separat, ny færdighed. Denne regel gælder ikke for kastevåben, da de kun kan kastes med én hånd.
- Hvis en rolleperson vil anvende et våben eller et skjold med korrekt greb, selvom STY-gruppen er 1 trin for høj, halveres CL.

NÆRKAMPSVÅBEN*

Hånd- greb	STY- gruppe	Navn	Skade	Våben- længde	BEP	BV	Type	Pris
1H	–	Knytnæve	1T3	0	–	–	L	–
1F	–	Spark	1T6	1	–	–	L	–
1H	1	Dolk	1T4+1	0	0,5	9	L	40
1H	1	Landsknægtdolk	1T4+2	1	0,5	9	L	60
1H	1	Parerdolk	1T4+1	1	0,5	13	L	80
1H	1	Tanto ⁴	1T4+1	0	0,5	9	L	40
1H	1	Hammer	1T6	0	1	7	L	25
1H	1	Kortsværd	1T6+1	1	1	15	L	190
1H	1	Wakizashi ⁴	1T6+1	1	1	15	L	200
1H	1	Knojern ⁵	+1	0	0,5	–	L	25
1H	1	Tyrepike	1T2	4	2	3	L	30
1H	1	Trækølle	1T6	1	1	7	L	2
1H	2	Håndøkse	1T6+2	0	1	11	L	60
1H	2	Bredsværd	1T8+1	1	1	15	T	200
1H	2	Orient. krumssabel	1T8	1	1	15	T	175
1H	2	Ninjato ⁴	1T6+2	1	1	15	T	200
1H	2	Koben	1T6	0	1	15	L	25
1H	2	Stridskølle	1T8	1	1	15	T	150
1H	2	Stridshammer	1T6+2	1	2	15	T	340
1H	3	Lanse	1T10+1	5	3	15	T	125
1-2H	1	Kortspyd	1T6+1	2	2	11	L	75
1-2H	2	Krumssabel	1T8+2	1	2	15	T	310
1-2H	2	Kampplejl ¹	1T10	3	3	11	T	300
1-2H	2	Hakke	1T10	2	2	11	T	125
1-2H	2	Bredøkse	1T8+2	1	2	11	T	125
1-2H	2	Katana ⁴	1T8+2	2	2	15	T	600
1-2H	2	Trefork	1T8+2	3	3	11	L	200
1-2H	2	Slagsværd	1T10+1	2	2	13	T	500
1-2H	2	Skorpionsvøbe ¹	1T10	1	2	11	T	300
1-2H	2	Ziskastjerne ¹	1T10+1	1	2	11	T	340
1-2H	3	Stridsøkse	1T10+2	1	2	11	T	190
1-2H	4	Morgenstjerne	2T8+2	1	3	11	T	250
2H	1	Træstav	2T4	3	2	7	L	12
2H	2	Langspyd	1T10+1	4	3	11	T	100
2H	2	No-dachi ⁴	2T8+2	3	2	13	T	500
2H	2	Høtyv	2T4+1	3	3	9	L	75
2H	2	Spade	2T4	2	2	9	L	100
2H	2	Hellebard	3T4	4	3	11	T	375
2H	2	Pike	1T10+3	5	4	11	T	375
2H	3	Naginata ⁴	2T8+1	4	4	11	T	350
2H	3	Spetum	2T8	4	3	11	T	150
2H	3	Stor trækølle	2T8	2	3	9	T	90
2H	4	Tohåndssværd ²	2T10	3	2	11	T	560
2H	4	Tohåndssøkse ³	2T10+2	3	2	11	T	375
2H	4	Bardiche	3T6	4	3	11	T	125

1) Våben med kæder

2) Kaldes også for storsværd

3) Kaldes også for dobbeltøkse

4) Japansk våben. Den enkelte SL må selv afgøre, om våbnet passer til den igangværende eventyrverden.

5) Lægges til den almindelige knytnæveskade. Kan kun bruges sammen med færdigheden Slagsmål.

6) Naturlige våben, der ikke er med i denne tabel, har som regel våbenlængden 1. SL må bedømme de naturlige våbens længde efter omstændighederne. F.eks. har en drageklo en våbenlængde, der varierer fra 1 til 4. Alle naturlige våben er i STY-gruppe 0.

PROJEKTILVÅBEN

Hånd-greb	STY-gruppe	Navn	Skade	Våben-længde	BEP	BV	Type	Pris	Række-vidde
2H	1	Lille bue	1T4+1	—	1	—	L	125	135 m
2H	2	Kortbue	1T6+1	—	2	—	L	190	135 m
2H	3	Langbue	1T8+1	—	2	—	T	250	180 m
2H	3	Sammensat bue	1T10+1	—	2	—	T	500	180 m
1H	1	Slynge	1T6	—	0,25	—	L	12	90 m
2H	2	Stavslynge	1T8	2	1	—	L	50	120 m
2H	1	Pusterør	Spec.	4	2	—	T	50	20 m
2H	2	Let armbrøst	2T4+2	0	2	9	L	310	150 m
2H	2	Tung armbrøst	2T6+2	1	2	11	T	625	225 m
2H	3	Arbalest	3T6+3	1	3	11	T	750	250 m

KASTEVÅBEN

Hånd-greb	STY-gruppe	Navn	Skade	Våben-længde	BEP	BV	Type	Pris	Række-vidde
1H	1	Kastestjerne	1T4	0	0,1	—	L	30	SMIx1 felter
1H	1	Kastespyd	1T6+1	2	2	9	L	100	STYx1 felter
1H	1	Kastekniv	1T4+1	0	0,5	9	L	75	STYx1 felter
1H	2	Kastøkse	1T6+2	1	1	11	L	90	STYx1 felter
1H	2	Bola	Spec.	1	1	—	L	5	STYx1 felter
2H	1	Lasso	Spec.	5	2	5	L	1	7 felter

LADETIDER

Stavslynge	1 KR
Let armbrøst	3 KR
Tung armbrøst	6 KR
Arbalest	12 KR

BEREGNING AF VÅBENLÆNGDER

Rigtig længde i meter	Våbenlængde
0,0-0,4	0
0,5-0,9	1
1,0-1,4	2
1,5-1,9	3
2,0-2,9	4
3,0+	5

- Hvis et våben har håndgreb 1-2H, kan det bruges både som éthånds- og tohåndsvåben uden vanskeligheder. Det angivne STY-krav er for tohåndsgrebet. Hvis man vil bruge det som éthåndsvåben, er STY-kravet 1 højere end det angivne. Når man træner med et våben med dette håndgreb, lærer man at kæmpe både med en og to hænder. Færdigheden påvirkes ikke i negativ retning, uanset hvilket greb man anvender.

KAMP MOD FLERE MODSTANDERE

En person, der har FV20+ i et nærkampsvåben eller skjold, kan udføre flere angreb og pareringer samtidigt. Han/hun kan opdele sin færdighed i mindre dele, som hver især må have CL 10+. Disse dele kan vedkommende derefter fordele efter ønske mellem forskellige handlinger og forskellige modstandere. En

modstander, der har FV 20-29 i sit våben, vil kræve to dele, FV 30-39 tre dele o.s.v.

VÅBENLÆNGDENS INFLYDELSE I NÆRKAMP

Et våbens længde kan være en vigtig faktor i nærkamp. Hvis to personer går ind i en nærkamp med parate våben, så vil deres indbyrdes kamprækkefølge i den første KR være afgjort af våbenlængden. Det længste våben slår først. I kampens følgende KR går man over til at afgøre kamprækkefølgen på almindelig vis.

VÅBEN OG RUSTNINGER AF ANDRE MATERIALER END JERN

TRÆ

• Træ bruges normalt kun til køller og knipler.

I meget primitive kulturer forekommer også træspyd og træpile, der bare er tilspidsede, og hvis skade derfor nedsættes med 3.

STEN

Mange primitive kulturer har stenvåben. Følgende våben kan forarbejdes af sten eller af spidse stenskærver: Dolke, stridskøller, spyd, pile og armbrøstpille. Alle våben (bortset fra stridskøller) har deres skadevirkning nedsat med 2. Stendolke har nedsat BV med 4.

TÆNDER

I primitive kulturer fremstiller man ofte spidser til spyd og pile af rovdyr-tænder. Våben af tænder har nedsat skade med 2.

BRONZE

Bronze er en legering af kobber og tin. Før man opdagede jernet, var bronze det vigtigste metal. Alle våben kan fremstilles af bronze. De våben, der har en skærende æg, får deres skade nedsat med 1. Alle bronzedolke og -sværd har nedsat BV med 2. Bronzevåben koster kun 80% af prisen for et tilsvarende våben i jern.

Alle metalrustninger kan fremstilles af bronze. Absorberingsevnen er da 1 lavere end for jernrustninger, og de koster 80% af prisen for en jernrustning.

MITHRIL

Mithril er et legendarisk metal, som dværgene har opdaget. Det er meget sjældent. Dets vigtigste fordele er, at det er let, stærkt og holdbart. Desuden kan det fortrylles. Alle våben kan fremstilles af mithril. Våben med skærende æg, får deres skadevirkning forøget med 1. Alle sværd og dolke af mithril får deres BV forøget med 2. Rustninger af mithril får absorberingsevnen forøget med 1 og vægten nedsat med 1. Kun dværgene behersker den svære kunst at smede sværd og rustninger i mithril. Udrustninger af dette ædle metal er meget sjældne og koster (hvis man finder nogle) 16-20 gange mere end den normale pris.

Hvis man anvender det alternative kampsystem, har rustningsdele af mithril 1 vægtbogsstav lavere end samme del fremstillet i jern. Rustningsdele, der har vægtbogsstavet A eller som normalt vejer 1,5 BEP, får vægten

nedsat med 1 BEP. Lettere dele påvirkes ikke. Absorberingsevnen for alle mithrildele forøges med 1.

SØLV

Sølv er et tungt, men sart metal. Visse væsner kan dog kun skades af sølv, og derfor fremstilles våben af dette metal. Følgende våben kan smedes af sølv: Dolk, sølvbeslag til træstave, stridskøller, knojern, morgenstjerner, skorpionsvøber, projektiler til slynger, kastestjerner og spidser til pile, armbrøstpille og spyd. Sølvvåben koster ni gange normalprisen.

JADE

Jade er en meget hård stenart. Der findes visse væsner (f.eks. onaquien), der skades ekstra kraftigt af jade, og derfor fremstiller man sten til slynger og spidser til pile, armbrøstpille og spyd af jade. Skadevirkningen nedsættes med 2, undtagen ved de væsner, der er følsomme over for jade. På dem gør jadevåben normal skade, hvis intet andet er angivet i beskrivelsen af væsnet.

SØSLANGE

Ved kysterne sker det af og til, at man fremstiller skælpansre af skæl fra søslanger. En sådan rustning fungerer som et almindeligt skælpanser, men klirrer dog betydeligt mindre (færdigheden Snige sig nedsættes kun med 1/4). Hvis man finder et sådan skælpanser, plejer det at koste 180-200 sm/BEP.

MANTICORA

Halepiggene fra en Manticora sagittis er meget skarpe og stærke. De kan blive til fortræffelige pilespidser – både til bue og armbrøst. Skadevirkningen øges med 1. Manticorapigge plejer at koste 20-30 sm pr. stk., de få gange man kan finde dem på markeder.

SYREØGLE

Af syreøglens skind kan man fremstille et særdeles udmærket læder, der ikke skades ved ætsninger. En læderrustning af dette materiale har normal absorberingsevne for almindelige skader. Da rustningen ikke dækker hele kroppen, kan den ikke værne helt mod syre. Normalt vil den halve syreskade dog forsvinde. Et skjold dækket af syreøglelæder kan anvendes til at parere syreangreb uden at skjoldet skades. Læderet koster 65-85

sm pr. BEP og et skjold det dobbelte af normalprisen.

DRAGE

Rustninger og skjolde af drageskind er blandt de bedste, man overhovedet kan få fat i. En rustning af drageskind er en læderrustning, men dens absorberingsevne er lig med drageskindets. Dertil kommer, at brugeren bliver fuldstændig immun over for ild og syre af enhver art. Et skjold af drageskind absorberer som et almindeligt skjold, men kan f.eks. bruges til at parere syre og ild med, f.eks. fra en drages ildspy. Dragetænder kan blive til glimrende spydspidser med en forøget skadevirkning på 2. En udrustning af drageskind og dragetænder er helt uvurderlig og forekommer ikke i fri handel. Antallet af dræbte drager i de kendte verdener historie er nemlig meget få. I den vesterlandske verden findes der f.eks. kun få helte, der har magtet denne dåd. Skt. Jørgen, Sigurd Fafnersbane og Beowulf er de tre mest kendte dragedræbere. I Midgård omtales over en periode på hele 7000 år kun tre drager, der er blevet dræbt ved noget, der til nød kan ligne normale omstændigheder: Glaurung, Scatha og Smaug. (Det store slag ved den Første Alders slutning, da dragen Ancalagon den Sorte og hans hær af drager blev tilintetgjort, var en højst usædvanlig givenhed.)

FUMLETABELLER

Når man fumler midt i en kamp, kan det af og til have morsomme følger, men for det meste får det kun ubehagelige konsekvenser. Hvis en person eller et væsen fumler i en færdighed for et våben eller et skjold, benyt så tabellen her og slå 1T20 for at se, hvad der sker. Hvis resultatet ikke kan få nogen konsekvenser (som f.eks. at en person uden rustning skal tabe den) så vurderer man, at der ingenting er sket ved fumleriet.

NATURLIGE VÅBEN

- 1-9 Vakler og forfejler næste angreb.
- 10 Taber dele af rustningen. Anvender man det nye alternative kampsystem, må man slå for at se, hvilke kropsdele, der er ramt (se monstertyper, søjle B). Benyttes det gamle kampsystem nedsættes Abs med 2.

- 11-13 Snubler. Det tager 1 KR at rejse sig igen.
- 14-15 Forvrider foden. Flytteformåen nedsættes med 1 i resten af kampen.
- 16-17 Uopmærksom. Alle fjender har +3 i CL i næste KR.
- 18 Rammer nærmeste ven.
- 19 Kluntet bevægelse. Næste fjendtlige angreb rammer automatisk.
- 20 Total fumlen. Slå to gange efter tabellen.

NÆRKAMPSVÅBEN OG SKJOLDE

- 1 Våbnet eller skjoldet går itu.
- 2-7 Vakler og forfejler næste angreb eller parering.
- 8 Helt ude af balance. Forfejler næste 1T3 angreb eller pareringer.
- 9-10 Snubler. Det tager 1 KR at rejse sig igen.
- 11 Taber dele af rustningen. Se beskrivelsen tidligere i tabellen.
- 12-13 Forvrider foden. Flytteformåen nedsættes med 1 i resten af kampen.
- 14-16 Taber våbnet eller skjoldet i samme felt.
- 17 Taber våbnet eller skjoldet, der slås 1T3 felter væk.
- 18 Rammer nærmeste ven med våbnet eller taber skjoldet i samme felt.
- 19 Kluntet bevægelse. Næste fjendtlige angreb rammer automatisk.
- 20 Total fumlen. Slå to gange efter tabellen.

AFSTANDSVÅBEN

- 1-12 Uopmærksom. Kan ikke foretage nogen handling i denne KR.
- 13-15 Taber våbnet. Kastevåben falder til jorden 1T6 felter væk.
- 16-17 Snubler. Det tager 1 KR at rejse sig igen.
- 19 Våbnet går itu.
- 20 Total fumlen. Slå to gange efter tabellen.

KAMPMORAL

Reglerne om kampmoral styrer, hvordan SLP opfører sig i kamp. Spillerne har fuldstændig kontrol over deres egne rollepersoner, og de skal ikke følge disse regler bortset fra enkelte, angivne situationer (som f.eks. når de påvirkes af visse besværgelser). Nogle SLP følger

heller ikke disse regler, men handler altid fornuftigt (helte, drager, insektoider). Væsner uden INT (kæmpeamøber) eller væsner, som er kunstigt frembragte (magiske gengangere), følger heller ikke disse regler, men kæmper i stedet, til de er knust.

SL må selv sørge for at modificere terningkastet for at tage højde for situationer, der ikke er tænkt på i disse regler. Tænk på at de fleste dyr ikke er interesserede i at kæmpe mod rollepersoner, men kun går ind i en kamp, når de føler sig tvunget dertil.

Alle væsner har en grundmoral, som er udgangspunktet for deres forventninger og handlinger. Grundmoralen modificeres af forskellige faktorer. De fleste modifikationer gælder for en hel gruppe af væsner.

KAMPMORAL

Væsen	Grundmoral
Almindelige, uintelligente væsner	10
Aggressive, uintelligente væsner*	15
And (hvid)	7
And (sort eller brun)	12
Menneske, hobbit	10
Kattemand	14
Kentaur	13
Onaqui	17
Øglemand	10
Stenfolk	15
Ork, rise	12
Goblin, gig	6
Trold, varulv, vampyr	18
Ulvemand	11
Elverfolk, karkion, enhjørning	15
Øvrige intelligente væsner	14

*Hulebjørn, grif, hydra, kimære. Selv drageslange henføres til denne gruppe – selvom den er intelligent.

Situation	Modifikation
Summen af fjendens STØ overstiger ens egen STØ-sum med mindst 33%:	-5
Summen af fjendens STØ ligger under ens egen STØ-sum med mindst 33%:	+5
Gruppen angribes fra to eller flere sider på én gang:	-2
Lederen er såret:	-2
Lederen er faldet, har overgivet sig eller er taget til fange:	-5
Halvdelen af gruppens medlemmer er ude af stand til at kæmpe:	-5

Halvdelen af fjendegruppen er ukampdygtig:	+5
Egen undsætning inden for synsvidde:	+3
Fjendens undsætning inden for synsvidde:	-3
Væsnet har mistet mere end halvdelen af sine KP:	-4
Væsnet er en specielt dygtig stridsmand:	+5

Man benytter så mange modifikationer som muligt. Man skal slå et moralslag med 1T20 for hvert væsen ved hvert af flg. tilfælde, hvis væsnets kampmoral er 19 eller lavere. Et væsen med kampmoral 0 eller lavere vil automatisk mislykkes med moralslaget.

- Egen leder flygter, falder, overgiver sig eller tages til fange.
- Halvdelen af ens egen gruppe er ukampdygtig.
- Gruppen eller væsnet bliver overfaldet uden varsel.
- Væsnet har mistet mere end halvdelen af sine KP.
- Væsnet angribes af en fjende, som har større STØ, og som går bersærk.

Et vellykket moralslag medfører, at væsnet bevarer fornuften. Vedkommende står fast og slås eller trækker sig tilbage i god ro og orden, alt afhængig af hvad der er mest fornuftigt i den givne situation.

Et mislykket moralslag kan få tre konsekvenser:

- Hvis væsnet ikke kan gå bersærk, flygter det fra kampladsen så hurtigt som muligt.
- Hvis væsnet kan gå bersærk, og det har mere end halvdelen af sine KP tilbage, kastes terningen for bersærkerkontrol. Er resultatet "bersærk" går væsnet bersærk. Hvis væsnet ikke klarer bersærkerkontrollen, flygter det fra kampladsen så hurtigt som muligt.
- Hvis væsnet har mistet mere end halvdelen af sine KP, flygter det så hurtigt som muligt.

Et intelligent væsen, som er omringet, og som efter disse regler ikke kan flygte, når det skal eller bør gøre det, kan blive tvunget til en af to ting:

- Væsnet skal kaste en terning for bersærkerkontrol, hvis den IKKE har mistet mere end halvdelen af sine KP. Hvis det

ikke går bersærk, overgiver det sig.

- Hvis væsnet har mistet mere end halvde-
len af sine KP, overgiver det sig automa-
tisk.

Et omringet, uintelligent væsen vil altid forsøge at kæmpe sig fri.

At fumle ved et moralslag vil medføre, at væsnet opgiver helt og kaster sine våben fra sig. Hvis væsnet kan, vil det søge den nærme-
ste form for beskyttelse.

Et perfekt moralslag medfører, at væsnet må foretage en bersærkkontrol. Hvis den ikke går bersærk, må man sige, at moralslaget er klaret uden nogen speciel virkning.

BERSÆRK

Når et væsen går bersærk, betyder det, at det giver sig til at kæmpe med et frygtindgydende raseri, uden alle hensyn til den personlige sikkerhed. Kun visse intelligente racer kan gå bersærk. De har en bersærkværdi. Når man foretager en bersærkkontrol, slår man 1T20. Bliver resultatet lige med eller lavere end bersærkværdien, går væsnet bersærk.

En minotaur må slå en normal bersærkkontrol i den første KR i en kamp. Viser denne "bersærk", går minotauren med det samme bersærk, indtil kampen er slut. Viser terningen ikke "bersærk", så følger minotauren de normale moralregler, der bl.a. kan medføre, at minotauren går bersærk af andre grunde længere fremme i kampen.

En person, der går bersærk, angriber den første fjende han eller hun ser, som var vedkommende helt fra forstanden. Dette medfører, at den, der går bersærk, risikerer at forbløde. Bersærkeren får to angrebsmuligheder i hver KR. Den anden kommer sidst efter de sædvanlige angreb. Den, der går bersærk, parerer ikke; heller ikke selvom et skjold findes. Når alle fjender er flygtet eller gjort ukampdygtige, må bersærkeren slå yderligere en bersærkkontrol. Lykkes denne, forfølger han eller hun sanseløst alle flygtende fjender i FYS antal KR. I modsat fald køles vedkommende af.

Spillerne kan prøve at lade deres egne rollepersoner gå bersærk frivilligt. Hvis en rolleperson står stille i en hel KR og prøver på at arbejde sig op til et raseri af bersærkstyrke, må personens spiller kaste terningen for bersærkkontrol med fordoblet bersærkværdi. Lykkes slaget, går rollepersonen bersærk og følger de tidligere nævnte regler. Mislykkes slaget, sker der ingenting.

BERSÆRKKONTROL

Væsen	Værdi
And	3
Menneske	1
Kentaur	1
Minotaur	13
Øglemand	4
Kyklop	5
Dværg	2
Kæmpe	4
Ork	2
Rise	3
Ulvemand	2



I eventyrets verden findes der dygtige personer, der hæver sig op over mængden, og som er i besiddelse af egenskaber, der ikke findes hos noget almindeligt menneske. De er efter et farligt liv blevet helte. Over for almindelige mennesker fungerer helte som ledere, idoler eller fjender.

Det er frivilligt, om man vil være helt eller ej, og ingen rolleperson er nogensinde blevet tvunget til at påtage sig helteglorien imod spillerens vilje.

Hvis en rolleperson deltager i selve gennemførelsen af visse heltegerninger, får han eller hun heltepoint (HP). Disse heltepoint kan bruges til forskellige ting, hvorefter de er brugt op. I samme øjeblik en rolleperson har fået sit første HP, er han eller hun en helt, og KAR forhøjes med det samme med 6.

I tabellen over heltedåd kan man finde eksempler på sådanne gerninger og på, hvor mange HP hver enkelt deltager får. Tabellen rummer selvfølgelig ikke alle tænkelige heltegerninger, men SL må bruge den som en rettesnor, når han/hun skal beslutte hvilke HP, der skal gives for en heltedåd. Hvis en rolleperson udfører en dåd helt alene, får vedkommende det dobbelte antal HP.

Dåd	HP
-----	----

Dræbe drageunge	1
Dræbe ung drage	10
Dræbe moden drage	20
Dræbe midaldrende drage	30
Dræbe gammel drage	40
Dræbe oldgammel drage	50
Stjæle en drageskat	
uden at dræbe dragen	10

Dræbe en rok	10
Dræbe Medusa	15
Tilintetgøre en vampyr	20
Redde en prinsesse på kongens bud	10

CL	Heltepoint
----	------------

1	20
2	12
3	8
4	6
5	5
6	4
7-8	3
9-12	2
13+	1

En måde at anvende HP på er at erstatte et færdighedsslag eller grundegenskabsslag med en garanti for succes. Jo sværere slaget er, desto flere HP koster garantien.

I kamp kan en helt automatisk lade en fuldtræffer med et våben forårsage våbnets maksimale skade (plus evt. maksimal skadebonus) ved at ofre et HP.

I begge disse tilfælde gælder det, at man bruger sine HP i stedet for at slå med en terning. Man kan ikke først kaste terningen og, hvis resultatet så ikke er godt nok, derefter bruge HP.

En rolleperson kan forbedre sine grundegenskaber (bortset fra STØ) ved hjælp af HP. To HP forøger permanent en grundegenskab med ét point. Grundegenskaber kan højst forhøjes ti point over terningens maksimum på denne måde. (F.eks. får et menneske højst STY 28.) De færdigheder, som er baserede på grundegenskaben, påvirkes ikke.

En rolleperson kan veksle sine HP til særlige helteegenskaber. Helteegenskaber kan kun "købes" mellem to eventyr.

JERNNÆVE (1 HP)

Heltens knytnæver og spark forvolder altid maksimal skade.

KATTEFOD (2 HP)

Helten mister aldrig balancen, og skulle han eller hun falde, lander vedkommende altid med fødderne først.

KOMMUNIKATION (3 HP)

Helten får evnen til at gøre sig forstået overalt i verden. Dette gælder dog kun for ret enkle udtryk som f.eks. "Hvor ligger det nærmeste gæstgiveri?"

ORIENTERING (3 HP)

En helt med denne evne har altid alle verdenshjørner tydeligt for sig og kan derfor aldrig gå vild.

TIDSFORNEMMELSE (3 HP)

Helten har en perfekt fornemmelse for tidens gang og ved instinktivt, hvad klokken er, uanset hvor han eller hun end befinder sig. Vedkommende har også præcis kontrol over tidsintervaller. Hvis man f.eks. beder vedkommende om at vente i to minutter, så ved han eller hun nøjagtigt, hvornår de to minutter er gået.

KLARSYN (4 HP)

Heltens CL i Opdage fare er altid mindst 15.

HURTIGTSLÅENDE (4 HP)

Ved hjælp af denne evne kan en helt altid slå før alle andre bevæbnede personer i en KR. Skulle to helte med denne evne mødes i en kamp, så afgøres deres indbyrdes kamprækefølge på almindelig vis.

UDHOLDENHED (4 HP)

Helten er så viljestærk, at man ikke kan tvinge vedkommende til at gøre noget som helst imod hans eller hendes vilje. F.eks. vil helten aldrig afsløre noget som helst under et forhør. Men man kan derimod forsøge at overvinde heltens vilje med magi (f.eks. besværgelsen KONTROLLERER EN PERSON). Hvor

andre væsner får én chance for at klare sig (f.eks. i et terningkast PSY mod PSY) får helten to chancer.

LÆGEEVNE (5 HP)

Heltens Førstehjælp fungerer altid perfekt og læger desuden 1T3 KP. En helt kan desuden suge slangegift ud af et slangebids, så giften kun giver halv skade.

MOD (5 HP)

Helten behøver aldrig slå efter i Skræktabelen.

PROJEKTILPARERING (5 HP)

Helte kan prøve at parere pile (men ikke hvis de kommer fra en armbrøst) og kastevåben med et sværd eller træstav. Benyt den FV, helten har for våbnet, og brug de almindelige regler for parering. For at kunne bruge denne evne er det dog nødvendigt, at helten ser projektilet blive affyret. Helten kan prøve at opfange kastevåben med de bare næver uden at tage skade. For at klare denne situation skal færdighederne Judo, Karate eller Slagsmål bruges.

HURTIGLÆGNING (6 HP)

Heltens evt. skader læges dobbelt så hurtigt som normalt.

SPROGETS GAVE (6 HP)

Kun munke har denne helteevne, der giver mulighed for at tale og forstå alverdens sprog, og som desuden hjælper munkene til at sprede deres budskab.

STÅLBLIK (6 HP)

Helten kan få fjendtlige og aggressive, intelligente væsner til at tøve ved at stirre ondt på dem. Hver fjende skal derefter slå et normalt PSY-slag. Lykkes dette ikke, bliver fjenden skrækslagen, og i stedet for at handle vil han eller hun stå tøvende og stille under hele kamprunden.

ULEMPERNE VED AT VÆRE HELT

Helte får mange tiltalende og spændende evner, men de stilles også over for visse sær-

lige pligter og problemer.

En helts første pligt er at være modig. En fej person kan ikke være en helt, og hver gang en helt foretager sig en fej handling, mister vedkommende ét HP. Hvis han eller hun udfører en særlig vanærende handling, som f.eks. at svigte sine venner, så må SL straffe helten ved at trække det antal HP fra, som SL nu finder passende. Disse HP trækkes først fra evt. ubrugte HP og derefter ved at fjerne helteevner. Derimod kan evt. forøgede grundegenskaber ikke reduceres. Helten kan risikere at få negative HP. Det medfører, at helten må skaffe sig nye HP blot for at få vasket sit rygte rent for skampletter. Der findes ikke nogen regler, der tvinger en helt til at optræde ædelt og ærligt over for sin fjender.

Det næste problem en helt stilles over for, er spørgsmålet om sit eget rygte. Hver helt har nemlig en speciel færdighed:

RYGTE

Type: KOM

Grundegenskab: KAR

Pris: –

BC: 0

Hver gang en rolleperson får heltepoint, øges hans eller hendes FV for Rygte ét trin. Jo flere point helten har i Rygte, jo større chance er der for, at helten vil blive husket og genkendt for sit udseende og sine bedrifter.

Hver gang helten kommer til en by eller i andre situationer, hvor SL finder det krævet, så slår SL i hemmelighed et færdighedsslag. CL må justeres for en række væsentlige faktorer, alt efter hvor meget helten har bevæget sig rundt i området eller efter hvor mange heltegerninger, han eller hun har udført dér f.eks. Hvis terningslaget er vellykket, bliver helten genkendt af nogen eller noget. Om dette så er positivt eller negativt, må SL afgøre ud fra de krav, spillet nu stiller.

Helte stilles også over for andre problemer: medkæmpere inden for samme "branche". Der er mange, som gerne vil vise, at de er lige så dygtige som helten, og som derfor gerne vil opsøge vedkommende for at udfordre til tvekamp. Det er svært at give nogle klare regler for, hvor ofte dette sker og for, hvor farlige disse modstandere er. SL kan udnytte disse problemer for heltene, som mulige ideer til nye eventyr. Tænk f.eks. på en aften, hvor den

gæve ridder Magnus Stenhånd sidder med sine rejsekammerater og drikker øl. Pludselig rives døren til gæstgiveriet op, og dér – midt i regnen og stormen – står en sortklædt mand. Han går direkte frem mod Magnus Stenhånd, kaster en rustningshandske på bordet og siger: "Min herre, den Sorte Ridder Egil Skalleknuser, udfordrer dig til tvekamp i morgen ved daggry uden for slottet Skalborg". Dette kan være en oplagt start på et nyt eventyr.

Helte kan dog også knytte forbundsfæller inden for samme branche til sig. Disse vil samarbejde loyalt med helten, så længe hans eller hendes helteglorie er uplettet. Hver gang helten får HP, er der 25% chance for, at en ung mand eller kvinde af samme art, race og profession beslutter sig for at følge helten på hans eller hendes vandringer rundt om i den vide verden. (Drejer det sig om helte fra elverfolket, kan følgesvende dog komme fra andet end elverfolket). SL må selv slå en SLP frem, som bør være nybegynder og ikke alt for kyndig. Disse følgesvende varetages af SL, men er ellers for en stor dels vedkommende under heltens kontrol, så længe denne fungerer som et slags forbillede for følgesvendene. Dette medfører f.eks., at en følgesvend aldrig kunne finde på at gøre noget, som helten ikke selv var klar til at gøre. Helten har også en pligt til at hjælpe og støtte sine følgesvende. Svigtes de, mister helten mange HP, da det anses for at være en meget fej handling. Desuden vil alle følgesvendene forlade helten i dyb skuffelse.

Denne tabel skal kun fungere som en vejledning. Den enkelte SL må selv bedømme, hvilke konsekvenser en fej og vanærende dåd har for helten.

Vanærende dåd HP-tab

Svigte sine venner

i farens stund. –4

Forråde sine venner. –7

Nægte at acceptere en udfordring fra en person, som har et ringere

Rygte end en selv. –1 pr. 3 forskel i FV

KAMPAGNEREGLER



Et liv som eventyrer består ikke kun af kampe mod fjender. Man må også tænke på rollepersonens forhold til det samfund, han eller hun befinder sig i. Det følgende giver en del regler for rollepersonens dagligliv, sæder og skikke.

HVERDAG

Af og til trækker rollepersonerne sig midlertidigt tilbage fra det aktive liv som eventyrer-rejsende. De slår sig ned et sted for at foretage sig noget mere fredsommeligt som f.eks. at træne eller forske. I sådanne perioder behøver man ikke rollespille i mindste detalje. I stedet

kan man bruge de nedenstående regler som retningslinier for omkostninger og indtægter under disse perioder.

LØNNINGER

I middelalderlige samfund var lønninger i form af klingende mønt relativt sjældne og forekom stort set kun i byerne. Men for spillerne kan det være af interesse at påtage sig korttidsarbejde mod kontant betaling. Fra de dagslønninger, der er noteret her, må man fratrække alle leveomkostninger og skat (hvis det er aktuelt).

Job	Krav	Dagsløn
Arbejdsmand		30 km
Håndværk	(Håndværks-FV 2-3)	40 km
Menig soldat	Kriger, Stimand	35 km
Karavanevagt, livvagt	Ridder, Kriger, Stimand	50 km
Elitevagt	Helt	40 sm
Underofficer	Kriger	70 km
Officer	Kriger, Ridder	10-50 sm
Tolk	(Eget sprog plus ét FV 4-5)	60 km
Skriver	(Skrive FV 4-5)	12 sm
Sømand	Pirat	30 km
Styrmand	(Søkyndighed 12+)	60 km
Læge	(Lægekunst 10+)	50 sm

For at kunne få ansættelse kræves visse forkundskaber. I parentes står, hvad en rolleperson må have af færdigheder, for at kunne blive antaget til et bestemt arbejde. Hvis der står en profession, f.eks. Kriger, medfører det ikke, at rollepersonen behøver at have været kriger. Det betyder kun, at han eller hun må have de færdigheder, som man ellers får via professionen Kriger.

LEVEOMKOSTNINGER

Der forekommer perioder i rollepersonernes liv, hvor de trækker sig helt tilbage fra det aktive liv for at hengive sig til andre sysler. Personerne vil måske træne, enten solo eller sammen med lærere. En troldmand ønsker måske at lære nye besværgelser, eksperimenter sig frem til nye besværgelser eller fremstille magiske ting. Skader kan tvinge rollepersonerne til at tilbringe lang tid i sygesengen. Sådanne perioder koster penge for rolle-

personerne i form af udgifter til mad, husly (pensionat eller lignende), tøj og fornøjelser.

UDGIFTER PR. UGE

Spartansk*	15 sm
Godt	25 sm
Luxus	50 sm

*Riddere, Lærde mænd og Troldmænd forsøger at undgå at leve på dette niveau.

SKATTER

I middelalderlige byer og på landet var indbyggerne tvunget til at betale skat. På landet var det skatteindtægterne, der underholdt lensherrens tropper, vej- og bro-byggeri m.m. Bønderne betalte deres skat ved levering af en vis mængde egne landbrugsprodukter samt ved hoveri på lensherrens jorde.

I byerne betalte man skatterne i kontanter. For skatteindtægterne sørgede borgmesteren for byens forsvar, for byvagten, som holdt

orden inden for byens område, samt for offentlige byggerier, forvaltningen og fattighjælpen. Skatten plejer at stå i rimeligt forhold til indkomst og formue.

Religiøse organisationer kan have lov til at inddrive egne skatter. Med disse indtægter tager man sig af egne byggerier, ligesom man selv forsørger sine egne præster. Ofte drives også egne skoler og egen fattighjælp. Religiøse skatter plejer at være en vis procentdel af indkomsten ("tiende").

Når rollepersonerne slår sig ned et sted for at bo fastere end på det lokale gæstgiveri, må de betale skat. Rollepersonerne kommer dog næppe i den situation, at de skal betale skatter i naturalier, da de ikke plejer at blive jordbrugere. De skatteregler, som bruges for rollepersoner, er yderst generelle og alene konstrueret, så de kan være enkle at bruge i spil. De virkelige skatteregler i førindustrielle samfund var betydeligt mere varierede og komplicerede.

Skat	Beløb
Kopskat	8 gm/år/person
Formueskat	3%/år hvis formuen er mindst 10.000 gm
Indkomstskat	10%/år hvis indkomsten er mindst 350 gm

I eventyrverdener sker det af og til, at djærv og foretagsomme eventyrere erobrer skatte fra monstre af forskellig art. Sådanne aktioner plejer ofte at føre til kampe og ødelæggelser. De fleste herskere har intet at indvende mod, at monstre, der hærger netop deres landområder, udslettes, men både herskere og områdets indbyggere synes svært dårligt om alle ødelæggelserne. Derfor har der udviklet sig den praksis, at 15-25% af de skatte, der erobres fra et monster, tilfalder den person, der hersker over området; den såkaldte "monsterskyld". Disse penge bruges til at udbede alle de skader, som monstret måtte have forårsaget.

Skat inddrives af fogden, der har store magtbeføjelser. Han (sjældent hun) kan inspicere rollepersonernes hjem og besøge deres arbejdspladser. Hvis det viser sig, at rollepersonerne har foretaget skattefusk, kan de sættes i fængsel, indtil deres skattegæld er betalt.

SYGEPLEJEMKOSTNINGER

Rollepersoner kan komme i situationer, hvor de er svært skadede og derfor ikke kan pleje sig selv. Der findes ingen sygehuse, men rollepersonerne må selv finde et sted at være, indtil de igen er raske. De kan evt. leje en troldmand eller folk, der er kyndige i sygepleje, til at hjælpe til med at pleje skaderne.

Pleje	Pris
Læge	50 sm/dag
HELE	200 sm/effektgrad
Lægedroger	efter prisliste

SAMFUNDSKLASSER

Et preindustrielt samfund har en klar opdeling af alle medborgere i forskellige samfundsklasser, stænder. Hver stand har sine særlige professioner, rettigheder og pligter. Ofte er de forskellige sociale lag forskelligt berørt af lovene. Følgende stænder plejer at være de vigtigste:

BESIDDELSESLØSE OG BARBARER

De besiddelsesløse er samfundets underste lag. De lever af at være daglejere, livegne, soldater eller andre simple professioner. De har stort set ingen rettigheder, uanset om de bor i byer eller på landet. De styrende i samfundet bryder sig stort set ikke om de besiddelsesløses interesser eller krav. De besiddelsesløse har derfor ofte en meget negativ indstilling til øvrigheden. Nybyggerbebyggelser i vildmarken er som regel befolkede af besiddelsesløse, som dér gør et forsøg på at skabe en ny og egen fremtid.

Barbarer lever i primitive stammesamfund i vildmarken. De mangler organisation, bortset fra at høvdingen og medicinmanden regnes for at være fornemmere end alle andre. De er fattige og har kun simple udrustninger. Barbarer er ofte sortfolk, ulvemænd, katemænd eller mennesker.

SELVEJEBØNDER

Selvejebønder ejer selv deres gårde. De er ofte magtfulde i landområder, hvor adlen står svagt. Selvejebønder er mange gange velstående, selvom de ikke har specielt mange

kontanter på kistebunden. Deres penge er investerede i gården og dens besætning. Herskerne er ofte helt klare over, hvor vigtige selvejebønderne er for en sikker forsyning af levnedsmidler. Den skat, der kommer fra selvejebønderne, er desuden ofte herskernes vigtigste indtægtskilde.

BORGERE

Borgerne er byernes håndværkere og købmænd; alt fra bageren, der står i sin bod, til den rige købmand i sit palads. De dominerer helt byens styrende organer. For at blive borger må man drive en eller anden form for forretning inden for byens område. Borgerne og adelen har ofte helt modsatte interesser. Kongen søger ofte støtte hos borgerne, når han ligger i strid med højadlen. Store byer står ofte sammen mod adlen og er direkte underlagt kongemagten.

ADEL MED SKATTEFRIHED

Adelen er fri for at betale skat og er desuden i besiddelse af andre fordele i forhold til samfundet i øvrigt. Til gengæld skal hver adelsmand stille med hærenheder, som skal stå til kongens disposition i tilfælde af krig. Adelen ejer store godser, også kaldet forleninger, som de har fået af kongen. Jordbesiddelserne skal forsørge både adelen og dens hærenheder. I de enkelte feudale len er det adelsmanden, der bestemmer, men de står dog altid under en vis overvågning fra kongemagtens side. Adelen beholder selv en vis del af de skatter, der betales af de skattepligtige i lensområdet. Resten sendes til kongen. Alle adelsfolk er dog ikke godsejere. Kun de ældste sønner eller døtre arver godset og jordene. De øvrige efterkommere lever ofte af at være professionelle militærfolk eller eventyrere.

Adelskab findes i flere grader. Rollepersoner, som er riddere, tilhører de laveste adelsgrader. Over dem står baroner, grever og hertuger. Det er kun en konge eller en anden monark, som kan uddele adelsprivilegier til andre, og det er absolut muligt, at en spillers rolleperson kan blive belønnet for en indsats for "konge og fædreland" ved at blive adlet. Dette sker dog sjældent; især når det drejer sig om rollepersoner, som nedstammer fra de besiddelsesløses lag.

I lande, hvor de højere adelsmænd kan

samle store forleninger sammen, er de ofte meget magtfulde og velhavende. Men i mange lande har kongen dog nøje sikret sig, at ingen adelsfolk kan blive så rige og magtfulde, at kongens stilling kan trues.

SOCIALE KLASSER I SPILLET

De fleste rollepersoner kommer fra de besiddelsesløses lag. Tyve, stimænd, pirater og jægere nedstammer normalt fra samfundets bund. De er fattige og livet som eventyrerfare, er for dem den eneste chance for at få en bedre tilværelse. Købmænd er som regel borgere, og riddere tilhører lavadlen; som regel uden nogen chancer for at arve det fædrene gods. Krigere, troldmænd og munke kan komme fra alle samfundslag, men de er ofte borgere, da der kræves en startkapital – enten i form af penge eller af viden – for at kunne give sig i kast med disse job. Men selv fattige personer kan v.h.a. intelligens og kampduelighed skabe sig en fremtid her også.

SOCIALE KLASSER BLANDT IKKE-MENNESKELIGE ARTER

Det, der er skrevet her oven for, gælder først og fremmest for mennesker, som tilhører den vigtigste af de intelligente arter i eventyrets verden. De andre arter har ofte udviklet samfund, der er meget forskellige.

HOBBITER, ÆNDER OG MINOTAURER

Disse arter er fåtallige og lever ofte midt i menneskeskabte kulturer, selvom de i visse områder kan være eneherkende. De følger derfor i det store hele beskrivelsen ovenfor, men de er dog begrænsede til enkelte klasser. Minotaurerne hører stort set altid til blandt de besiddelsesløse. Ænder er enten besiddelsesløse eller borgere. Hobbiter lever mest som selvejebønder, men mange er flyttet til byerne, hvor de er borgere eller besiddelsesløse. Det sker stort set aldrig, at nogen af disse arter bliver adelsfolk.

ELVERFOLK OG KENTAURER

Disse arter lever i harmoniske grupper eller samfund i vildmarken. Disse samfund er stort set uden sociale skel, og alle er meget ligeværdige. Arternes sindelag er så forskellige fra menneskenes, at deres samfund er blevet helt anderledes end vores. Mange elverfolk lever f.eks. et eremitliv.

DVÆRGE

Dværgenes samfund ligner meget menneskenes, men der findes ikke bønder. Dvæрге lever udelukkende af handel og håndværk. De har deres egne stater, og der findes ligeledes besiddelsesløse, borgere og adel. Da dværgfolket er en minoritet, og ofte ikke er specielt vellidt af andre arter, slutter de sig sammen og tager sig af hinanden på en langt bedre måde, end menneskene gør det.

SORTFOLK OG ANDRE PRIMITIVE ARTER

Disse lever i stammer eller familiegupper i vildmarken uden nogen speciel samfundsorganisation. De enkeltindivider fra disse arter, som vælger at slå sig ned i menneskedommede områder, er ofte i den samme situation som minotaurerne.

KØNSROLLER

I den virkelige, historiske fortid var kvinden

NORMAL DAGSMARCH (ANTAL KM PR. CA. OTTE TIMER)

Terræn	Snige sig	Gang/ Ski	Ridt	Kærre/ Slæde	Sejlbåd	Kano
Vej	—	35	45	30	—	—
Åbent terræn	15	30	35	5	—	—
Åben skov	12	25	20	—	—	—
Tæt skov*	7	15	7	—	—	—
Bakker*	9	18	20	—	—	—
Bjerge*	5	10	—	—	—	—
Mose	5	10	5	—	—	30
Flod	—	—	—	—	30**	50**
Åbent vand	—	—	—	—	50	50
På sti†	+5	+10	+10	—	—	—

*I dette terræn får man bonus, hvis man færdes på en sti.

**Modificer for strømhastigheden $\pm 1-20$ km pr. dagsmarch, afhængig af sejltrening og vandvejens karakter.

†En sti letter fremkommeligheden i visse vanskelige terræner, da den er trådt til og fri for bevoksning og andre forhindringer. Men man får kun glæde af stiens bonus, hvis man går på den. Og husk på at en sti ikke nødvendigvis følger den korteste vej mellem to punkter.

Hvil er medregnet i denne tabel. At snige sig betyder, at man bevæger sig, mens man gør alt, hvad man kan, for at forblive uset.

Hvis man rejser ridende, med kærre, sejl-

ofte klart diskrimineret i samfundet. Men det er selvfølgelig sjovere for kvindelige spillere, hvis SL skaber en fantasiverden, hvor der hersker lighed mellem kønnene, og hvor væsner ikke er handicapede p.g.a. sit køn. Og der er absolut intet, der forhindrer en kvindelig rolleperson i at vælge frit mellem alle de professioner, der er til rådighed for hendes art og race.

AT FÆRDES OVER STORE AFSTANDE

I sagnverdener færdes man normalt langsomt og besværligt med primitive transportmidler i et landskab, der er uden gode veje og velorganiserede forbindelser. Nedenstående tabel viser, hvor langt man kan komme på én dag under normale forhold.

båd eller i kano, må man slå et færdighedsslag i de respektive færdigheder. Ved sejlbåd og kano skal kun styrmanden slå. Kører man med kærre, er det kun kusken, der skal slå. Et mislykket slag medfører, at den strækning, man kan tilbagelægge på én dag, nedsættes med 10%. Dette er et forsøg på at vise, at erfarne og dygtige personer kan udnytte deres fartøjer mere effektivt under en evt. rejse.

Før der fandtes kompas, fyrtårne og sikre søkort, plejede man at sejle langs kysterne og lægge bådene til land hver nat. Den styrmand, der er modig nok til at sejle også om natten, må slå et færdighedsslag hver time for at undgå at gå på grund eller komme ud for en eller anden form for ulykke. (Dette gælder dog

ikke under sejlands på verdenshave eller andre større vandområder). Den dristige styrmand må også på samme måde slå et færdighedsslag i alle situationer med hård vind.

Dårligt vejr (regn, hård blæst, kulde, hede og sne) nedsætter dagsmarchen med 25%. Elendigt vejr (slagregn, snestorm, pløse, heдебølge og dyb sne) medsætter dagsmarchen med 50%. Visse nedsættelser kan dog ophæves ved korrekt udstustning. F.eks. er sne ingen hindring, hvis man kører på ski, og kameler er upåvirkede af varme. SL må lade sin sunde fornuft råde i sådanne situationer.

Når man færdes i vildmarken, må man have adgang til mad og vand. Hver dag forbruger en almindelig rolleperson 1/2 BEP mad og 1/2 BEP vand. Store, velvoksne væsner som kentaurer, minotaurer og riser bruger dog dobbelt så meget.

Som regel tager man selv mad med, men man kan også arrangere sig på vejen, f.eks. ved at bruge færdighederne Botanik, Jagt og Fiskeri, eller ved at købe mad og drikke på de gårde, man kommer til. SL må dog huske på at jagt og fiskeri ikke lader sig gøre overalt. Der findes ødemarker, f.eks. ørkener og tundraer, hvor plante- og dyreliv er ekstremt sparsomt. Effekten af sult er, at STY og SMI nedsættes med 1 og dagsmarchens længde nedsættes med 10% for hveranden dag, man sulter. Når en af disse tre faktorer når nul, bliver man så udmattet af sult, at man ikke længere kan røre sig, og når STY og SMI begge når nul, dør man af udmattelse. Man kan genvinde den nedsatte STY og SMI med 1 pr. dag, og dagsmarchen sættes i vejret med 10% pr. dag, når man igen går over til normal kost.

Selv transportdyr skal have ordentligt foder. Et transportdyr forbruger 1 BEP havre om dagen. Græs er ikke tilstrækkeligt næringsholdigt til, at et dyr kan klare anstrengende rejser på den kost. Også dyr følger samme sultregler som en rolleperson. En elefant skal have 100 BEP mad pr. dag, men til alt held kan den klare sig med løvskovsvegetation alene. Den spiser i to timer hver dag.

Vandforsyningen er endnu vigtigere. Normalt findes der tilstrækkeligt med drikkevand i naturen, men i visse typer af terræn, er der ikke nok, f.eks. i ørkener og på havet. Der må rollepersonerne tage vand med til sig selv og til evt. transportdyr. Dyr bruger 10 BEP

vand pr. dag. Hvis temperaturen er 25-35 grader Celcius fordobles vandbehovet, og hvis den er 36-40 grader Celcius tredobles forbrugt. Denne forøgelse gælder ikke for kameler. Ved højere temperaturer end disse plejer den erfarne rejsende at afholde sig fra at rejse. Resultatet af vandmangel er katastrofalt. Efter et døgn uden vand halveres STY, SMI samt væsnets flytteformåen. Efter to dage uden vand er man ude af stand til at bevæge sig, og efter fire dage uden vand, dør man. På havet kan man løse vandproblemet ved at bruge besværgelsen RENS, som gør havvand drikkeligt.

REJSER

Rollepersonerne kan ofte komme i den situation, at de skal rejse i en organiseret gruppe, f.eks. med en karavane eller om bord på et skib. Karavaner koster 1 sm pr. person pr. dag. Prisen er halvt så stor for en stridsmand, som er parat til at hjælpe med til at forsvare karavanen, hvis noget skulle ske. Rollepersonerne må selv tage egen mad, drikke og anden rejseudrustning med.

Sørejser koster 1,5 gange de normale leveomkostninger (se nedenfor). Rollepersonerne behøver ikke at tage egen mad og drikke med.

TOLD

Told forekommer ved broer, byporte og ved havne. Brotold skal dække udgifter ved anlæggelse og vedligeholdelse af broen. By- og havnetold skal dække driften vedr. markedspfadser, havneanlæg og andre diftsomkostninger ved den service, man udnytter.

En typisk brotold er 1 km pr. person, pr. ridedyr og pr. aksel på det køretøj, man kører over broen med.

Bytold afkræves de handelsfolk og bønder, der ikke bor fast i byen, men som skal ind for at sælge deres varer. Den er som regel på 1 sm pr. vognlæs.

Havnetold plejer at beløbe sig til 1% af skibslastens værdi. Ulastede skibe må betale 50 sm. Småbåde plejer ikke at skulle betale noget som helst.

VAGTPOSTER, TYVE OG ANDRE SLP

Når man lever et eventyrligt liv, er der alle chancer for, at vore rollepersoner kommer i krambolage med lovens lange arm i form af byvagter, soldater og livvagter – eller med medlemmer fra underverdenen. Dette afsnit her viser typiske personer fra denne kategori, men af forskellig dygtighed og rang. Hvis SL har travlt, kan han/hun simpelthen bruge dette afsnit direkte, men er der god tid, kan SL bruge oversigten som et funament for selv af skabe mere individuelle SLP.

De multiplikationsfaktorer, der anvendes, når man beregner færdighedsværdierne, bygger på tabellen om Kamperfaring på side 4 i Monsterbogen.

MENIG BYVAGT ELLER SOLDAT

STY 13 STØ 12 FYS 12

SMI 13 INT 9 PSY 11

KAR 10 SB 0 KP 12

Bestikkelsesfaktor 3+1T4

1 Nærkampsvåben 10 (0,8xSMI)

Skjold 10 (0,8xSMI)

1 Projektilvåben 10 (0,8xSMI)

Bykendskab 13 (1,4xINT)

Finde skjulte ting 7 (0,8xINT)

Opdage fare 9 (0,8xPSY)

PATRULJECHEF/UNDEROFFICER

STY 14 STØ 12 FYS 14

SMI 13 INT 12 PSY 12

KAR12 SB 0 KP 13

Bestikkelsesfaktor 7+1T4

1 Nærkampsvåben 18 (1,4xSMI)

Skjold 18 (1,4xSMI)

1 Projektilvåben 18 (1,4xSMI)

Bykendskab 17 (1,4xINT)

Finde skjulte ting 17 (1,4xINT)

Opdage fare 17 (1,4xPSY)

Taktik 10 (0,8xINT)

Overtale 10 (0,8xKAR)

OFFICER

STY 14 STØ 12 FYS 12

SMI 12 INT 14 PSY 13

KAR13 SB 0 KP 12

Bestikkelsesfaktor 15+1T4

2 Nærkampsvåben 17 (1,4xSMI)

Skjold 17 (1,4xSMI)

1 Projektilvåben 17 (1,4xSMI)

Bykendskab 20 (1,4xINT)

Finde skjulte ting 20 (1,4xINT)

Opdage fare 18 (1,4xSMI)

Taktik 20 (1,4xINT)

Overtale 13 (1,0xKAR)

LIVVAGT

STY 16 STØ 12 FYS 14

SMI 16 INT 9 PSY 11

KAR10 SB 0 KP 13

Bestikkelsesfaktor 17+1T4

Slagsmål 13 (0,8xSMI)

1 Nærkampsvåben 13 (0,8xSMI)

1 Afstandsvåben 13 (0,8xSMI)

Skjold 13 (0,8xSMI)

Opdage fare 15 (1,4xPSY)

Finde skjulte ting 13 (1,4xINT)

Lytte 13 (1,4xINT)

SHERIF

STY 14 STØ 12 FYS 16

SMI 12 INT 13 PSY 13

KAR12 SB 0 KP 14

Bestikkelsesfaktor 18+1T4

Slagsmål 17 (1,4xSMI)

1 Nærkampsvåben 17 (1,4xSMI)

1 Afstandsvåben 10 (0,8xSMI)

Skjold 17 (1,4xSMI)

Opdage fare 18 (1,4xPSY)

Ride 17 (1,4xSMI)

Overtale 10 (0,8xKAR)

ALMINDELIG TYV

STY 9 STØ 11 FYS 11

SMI 16 INT 11 PSY 10

KAR13 SB 0 KP 11

Bestikkelsesfaktor 3+1T4

Afmontere/opsætte fælder 13 (0,8xSMI)

Dolk 13 (0,8xSMI)

Bykendskab 15 (1,4xINT)

Klatre 13 (0,8xSMI)

Snige sig 13 (0,8xSMI)

Underverdenen 15 (1,4xINT)

Bluff 10 (0,8xKAR)

Tegnsprog 4

Opdage fare 14 (1,4xPSY)

Se skjulte ting 15 (1,4xINT)

BØLLE

STY 15 STØ 13 FYS 15

SMI 10 INT 8 PSY 8

KAR8 SB 0 KP 14

Bestikkelsesfaktor 1T4

Slagsmål 14 (1,4xSMI)

1 Nærkampsvåben 14 (1,4xSMI)

Underverdenen 6 (0,8xINT)

Bykendskab 11 (1,4xINT)

UDSMIDER

STY 18 STØ 18 FYS 14

SMI 13 INT 10 PSY 10

KAR10 SB 1T4 KP 16

Bestikkelsesfaktor 12+1T4

Slagsmål 18 (1,4xSMI)

Judo 18 (1,4xSMI)

Bykendskab 8 (0,8xSMI)

Overtale 14 (1,4xKAR)

Opdage fare 14 (1,4xPSY)

KVINDE I NØD (SELVSIKKER)

STY 9 STØ 8 FYS 12

SMI 16 INT 14 PSY 12

KAR14 SB 0 KP 10

Slagsmål 16 (1,0xSMI)

Judo 16 (1,0xSMI)

Overtale 14 (1,0xKAR)

Bluff 14 (1,0xKAR)

Opdage fare 17 (1,4xPSY)

KVINDE I NØD (FJOLS)

STY 7 STØ 7 FYS 11

SMI 10 INT 7 PSY 8

KAR17 SB 0 KP 9

Overtale 17 (1,0xKAR)

Ingen andre brugbare færdigheder

REAKTIONSTABEL

For det meste kan SL selv afgøre, hvordan en SLP's indstilling er til en rolleperson ved at vurdere den enkelte spillesituation. F.eks. er en købmand eller en kræmmer altid venligt indstillet over for en mulig kunde og fjendtligt indstillet over for tyve. Der findes dog ingen love her, og det kan være svært at bedømme situationen korrekt. I stedet kan man lade tilfældet råde. Slå da en 1T20 for SLPen. Hvis en eller anden rolleperson er indblandet, så skal SL lægge personens bedste KAR- gruppe til terningkastet.

1T20 Reaktion

1-3 Fjendtlig eller stærkt afvisende. SLPen reagerer meget negativt.

4-8 Afvisning eller mistænksomhed. SLPen er ilde berørt, mistænksom eller opfører sig afvisende.

9-16 Neutral reaktion. SLPen har de følelser, han/hun normalt har over for fremmede.

17-19 Positiv reaktion. SLPen føler sig tilfreds og sikker. Han/hun behandler rollepersonerne godt og opfører sig meget venligt.

20- Venskabelig og fortrolig. SLPen føler tillid til rollepersonerne og vil gerne lære dem bedre at kende.

DØRE OG LÅSE

I mange eventyr kommer rollepersonerne ofte ud for det problem at skulle forcere låste eller tilbandede døre. Der findes et utal af løsninger på, hvordan dette problem skal klares med spilleregler. Den helt klassiske måde er den, at man simpelthen slår døren ind med hele sin kropsvægt. Men enhver, der har prøvet dette på en almindelig dansk dør, vil vide, at det som regel ikke fører til andet end en øm skulder. Låse og slåer er helt enkelt for solide til, at de kan give sig. Det, der står i grundreglerne om, at man skal prøve at overvinde dørens sværhedsgrad med sin egen STØ, passer derfor kun på døre, der ikke er låst, eller som er revnede eller har slået sig. En lås eller en slå er derimod konstrueret til at kunne modstå denne form for vold.

Hvis man skal forcere en dør med vold, så findes der to metoder, som er lette at bruge. Enten kan man hugge døren til pindebrænde eller slå den ind med en rambuk eller murbrækker. En dør har KP, som om den var et levende væsen. Værdierne går fra 10 KP for en tynd skabsdør til 200 KP for en tyk port af jernbeslået egetræ. Hvis man vil hugge døren itu, må man bruge en økse af en eller anden slags. (Hvis SL tillader det, kan man i nogle tilfælde brække døren op med et koben. Det giver 1T6 i skade pr. KR. Målet er at få låsen ud af døren). Øksen tilføjer døren, øksens normale skade. Hvis døren er helt af metal, er øksen naturligvis helt virkningsløs.

En murbrækker laves enklest af en træstamme. Med den skal dørens lås eller slå angribes, så låsen slås ud af døren, eller så slåen knækkes. For nemheds skyld regnes dette som ét angreb på døren. Det tilføjer døren 1T6 i skade for hver KR + den samlede SB for alle dem, der håndterer murbrækkeren. Væsner, som har 30 eller mere i STY, kan prøve at brække døren op med skulderen. Et sådant væsen tilføjer døren ligeså stor en skade ved hvert forsøg, som væsnet har i SB. Derfor kan meget stærke væsner, som vampyrer eller orientalske drager slå døre ind uden hjælpemidler.

Låse kan man ødelægge på to måder. Man kan dirke dem op (dette beskrives under tyv-færdigheden Låsedirkning), eller man kan slå dem i stykker. Det sidste kræver, at låsen sidder på en sådan måde, at det er muligt at udsætte den for fysisk vold. Det antal KP, som en lås har, varierer fra 10 KP for en billig hængelås af bronze til 200 KP for en solid mithrillås. For at kunne beskadige en lås må man have adgang til det rette værktøj: hammer eller kølle og brækjern. Låsen tilføjes våbnets normale skade ved hvert forsøg.

Alle forsøg på at forcere døre eller låse med vold, medfører selvfølgelig støj. Der er en stor chance for, at vagtposter eller forbipasserende bliver opmærksomme på larmen og beslutter sig for at undersøge sagen nærmere. SL må tage hensyn til dette i forbindelse med disse aktiviteter fra spillernes side.

TIPS TIL EN FORVIRRET SPILLELEDER

Det er ikke altid let af være SL. Man sidder med et tykt hæfte med spilleregler og prøver så på at bruge dem for at skabe interessante og afvekslende eventyr. Men mange gange indtørrer inspirationskilderne, og spillerne må så nøjes med at vandre omkring i et underjordisk grottesystem, slå slemme monstre ihjel og snutte deres skatte. Dette var noget, der forekom ofte i de tidlige rollespil fra midten af 70'erne, men interessen er forhåbentlig blevet udviklet med krav, om noget mere spændende og afvekslende.

INTRIGER

Et godt eventyr byder på meget mere end blot kampe og skatte. Det skal være spændende, tvinge spillerne til at bruge fantasi og snilde i stedet for våben, og åbne op for rollespil, som forvandler rollepersonerne fra bare at være en række tal i et rolleskema til at være væsner af kød og blod, som spilles med liv og dramatik af deres "ejere".

Eventyret skal rumme visse grundlæggende bestanddele, for at det bliver interessant og spændende for spillerne. Den første er en sammenhængende intrige. Det nytter ikke bare at stable en række spændende begivenheder sammen efter hinanden. Der må være en indre sammenhæng, som spillerne kan fornemme, ellers vil de komme til at føle, at deres handlinger er ligegyldige. Hvis man ser på en god film eller læser en god bog, kan man mærke, at forfatteren har skabt en sammenhængende historie, som gør, at man ønsker at fortsætte for at finde ud af, hvad der sker længere fremme. Det samme gælder for et rollespilseventyr.

Det næste vigtige punkt er, at spillerne skal have lov til at tage beslutninger. Alt for ofte samarbejder spillernes rolleprsoner med en så magtfuld SLP, at denne egentlig lige så godt kunne have kommandoen. Det er ikke godt. Spillerne vil nemlig så henvende sig til SL og spørge "Hvad mener Hugo SLP, at vi nu skal gøre?" Det er heller ikke godt, hvis spillerne drives gennem spillet p.g.a. intrigen i eventyret, og de så kun har ét rimeligt alternativ i hver valgsituation. Desværre forudsætter mange intriger, at spillerne er tvunget til at gå ad handlingens slagvej fra pkt. A til pkt. B. Men man må sætte spillerne i en sådan situation, at det er helt åbenbart, at de selv må fatte de svære og vigtige beslutninger, der skal til, for at problemerne kan løses.

Den tredje vigtige detalje er balance. Spillerne må selv kunne løse deres problemer, men problemerne må hverken være for svære eller for lette. Det er et spørgsmål om, hvor svære udfordringer spillerne skal møde. Den enkelte SL må søge den gyldne middelvej. Det er ikke let at finde den. Af og til går det helt galt, men det gælder om at prøve. Det er ikke særlig sjovt, når spillerne kan indse, at de klarer en række problemer uden risiko, eller

– ligeså dårligt – at de ikke har en chance for at overleve. Det skal dog ikke forhindre SL i at lade spillerne dø p.g.a. ren dumhed. Du skal heller ikke blive urolig, selvom spillerne finder på en uventet og enkel løsning, som du ikke har tænkt på. Lad dem beholde glæden ved at føle sig meget smarte og kløgtige.

Men nu opstår spørgsmålet sikkert: "Hvordan skal jeg dog komme på en god intrige?" Den bedste måde er som sagt ved at ty til fantasy-litteraturen. Læs både gode og dårlige bøger! Desværre er det lidt af handicap ikke at kunne engelsk, da det meste af litteraturen er på netop det sprog. Kun meget få titler er blevet oversat til dansk. Men man kan finde ideer til eventyr i andre kilder: detektivromaner, tegneserier, science fiction-bøger og mange andre steder. Til og med så morsomt et sted som i historierne om Asterix og Obelix, kan man finde fantasy-eventyr, der kan forvandles til brug i Drager & Dæmoner. Eksperimentér selv videre derfra. Øvelse vil give dig nye færdigheder, og så længe du ikke stivner i visse standardintriger, vil dine spillere hele tiden møde nye og interessante begivenheder.

En intrige bør have visse bestanddele. Hvis man ser en spændende film, opdager man, at den fungerer lidt som en rutschebane. Den begynder med et ophidsende styrt, der kaster eventyrerne midt ind i handlingen. Derefter følger så nogle mindre ture op og ned, der alle bevæger sig op imod den sidste og stejleste skråning, eventyrets store klimaks. Stjernekrigen indledes med en spændende scene, hvor Darth Vader tager prinsesse Leia til fange, og de to robotter flygter til Tatoonie. Derefter kommer et roligt afsnit, hvor man lærer Luky Skywalker og hele hans baggrund at kende. I filmen veksles derefter mellem hurtige og spændende afsnit og afsnit med mere ro, som f.eks. når hovedrolleindehaverne hviler sig eller diskuterer. Men gradvist bygges spændingen op mod klimaks: Selve angrebet på Dødsstjernen. Derefter følger så et afsnit, der får tilskueren til at falde lidt ned igen: Medaljeuddelingen.

Den mest almindelige start på et rollespil-eventyr er, at spillerne bliver ansat af nogen, for at udføre en opgave. Den model bliver ret tam efter et par gange, og det kan være sjovt for spillerne at komme ind i eventyret på en

helt anden måde. De kan f.eks. blive vidner til en forbrydelse, og måske bliver de endda jagtet af forbryderne (som R2D2 og C3PO, der prøver at undslippe Darth Vaders soldater). Senere kan rollepersonerne evt. blive anklaget for forbrydelsen, som de ikke har begået, og dermed blive tvunget til at bevise deres uskyld. Og måske kan de så pludseligt finde en ledetråd (som da Luke ser R2D2's lille filmklip med prinsesse Leia, der beder om hjælp). Mange andre ideer ligger lige for døren. Det er bare at lade fantasien rulle.

Efter selve indledningen sker der en opvarmning. Spillerne støder på en eller anden spændende begivenhed. Den behøver ikke have noget direkte med intrigen at gøre. Det kan være lidt af en udfordring at lade spillerne komme ud for begivenheder, der tilsyneladende ikke har noget med hovedhandlingen at gøre, men som, hvis spillerne ellers er bare lidt opmærksomme, senere viser sig at rumme vigtige ledetråde i selve intrigen. Husk blot også at indføje nogle rolige perioder, så spillerne får tid til at koble af og tænke efter. Under "opvarmningen" bygges der op til næste del: Eventyrets kulmination, der også plejer at føre til dets slutning. Her sker de konfrontationer, som medfører, at spillernes opgave løses, hvis da ikke opgaven i stedet tilintetgør spillerne. Klimaks bør være omfattende og rumme megen spænding, usikkerhed, action og snilde.

Efter kulminationen skal de overlevende personer på passende vis have en chance for at køle ned igen. Rollepersonerne må på en eller anden måde kunne finde lidt ro og tryghed, for at kunne vurdere situationen og få et overblik over, hvor galt eller godt, det er gået.

SLP

I et eventyr kræves ofte forskellige typer af SLP. Mange er helt uinteressante (byvægter, bønder og andre statister). Men eventyr indeholder ofte vigtige SLP, der er med til sikre handlingen i historien (skurke, budbringere og andre). I fantasy-litteraturen findes der visse klicheer, der kan være nyttige, når man skal konstruere disse SLP. Spillerne vil da komme til at føle sig mere hjemmevandede og sikre på, hvem de har med at gøre. Disse klicheer er først og fremmest mandspersoner. Det beror på de nu hendengangne kønsroller.

En nutidig SL må være opmærksom på, at det ligeså godt kan dreje sig om kvinder som mænd.

MUSKELBUNDET

F.eks. Conan, Fafhrd (Lankhmar) og Lille John (Robin Hood). Denne person er en stor og selvsikker kampmaskine. Han er ret dygtig (det er nødvendigt for at overleve), men har en tendens til at tænke i voldstermer. Muskelbundet har en høj STY, FYS og SMI, mange kamp- og vildmarksfærdigheder, men ikke meget andet.

DEN ÆDLE RIDDER

F.eks. Sir Lancelot (Kong Arthur-legenderne), Aragon (Tolkien), Jandar (Callisto-serien), John Carter (feltherre af Mars), Wilfrid af Ivanhoe (Ivanhoe) og Etienne Navarre (Ladyhawke). Denne person er en retfærdig og klog krigers. Han er dygtig i kamp og har et godt og klogt sind, godt skolet i Lærdomsfærdigheder. Han er ofte en person med en høj karisma og god til at give og modtage befalinger. Den Ædle Ridder har god STY, INT og KAR, kamp-, vildmarks- og kommunikationsfærdigheder. Den Ædle Ridder kæmper næsten udelukkende med slagsværd eller tohåndssværd.

DEN GAMLE OG VISE

F.eks. Gandalf (Tolkien), Sheelba (Lankhmar), Obi-wan Kenobi (science fiction-varianten), Merlin (Kong Arthur-legenderne) og Humphrey (Xanth). Den Gamle Vise er klog, og ofte en ganske dygtig trolldmand. Han står til tjeneste med råd og dåd, men undgår selv kamp. Af og til lever han som eremit i øde områder, og man må selv opsøge ham. Den Vise har altid høj INT, men er ofte fysisk skrøbelig. Han besidder en mængde lærdomsfærdigheder, af og til også magiske færdigheder, og er i øvrigt ofte rimelig god i disse færdigheder. Af og til er han dog forbløffende god til at slås med enkelte, få teknikker.

DEN SMIDIGE TYV

F.eks. Gråkat (Lankhmar), Silk (Belgariad) og Philip Musen (Ladyhawke). Denne person er en mester i alt, hvad der hedder list, bluff og bedrageri. Han undgår at komme til at slås, så længe som muligt, men kan dog godt - også

selvom han foretrækker lette våben. Tyvens specialitet er kommunikations- og tyvefærdigheder. Han (hun) har høj INT og meget høj SMI. STY og FYS plejer at være ret normale.

BRUSHOVEDET

F.eks. Boromir (Tolkien) og Lelldorin (Belgariad). Dette er ofte en ung person, som lader sine følelser løbe af med sig og derfor handler uforsigtigt. Dette kan resultere i en del problemer for spillerne, som måske forventer sig en fornuftig opførsel fra deres SLP-kammerater. Det kan være ret forskellige ting, der får brushovedet til at tabe besindelsen: kærlighed, grådighed, rædsel, overdreven æresfølelse. Et brushoved plejer at have lav INT og dårlige kommunikationsfærdigheder.

VETERANEN

F.eks. Imrahil (Tolkien), Lukor (Callisto-serien) og Cedric (Ivanhoe). En veteran er begyndt at blive gammel. Fysisk er han ikke længere i topform, men det kompenseres af hans langt større erfaring. Hans STY, FYS og SMI behøver ikke at være specielt gode, man vedkommende har høje færdighedsværdier, lige meget hvad han giver sig i kast med. En veteran er ofte en glimrende rådgiver.

RØVERRIDDER

F.eks. Darth Vader (science fiction-varianten), Feanors syv sønner (Silmarillion), den Sorte Ridder i Kong Arthur-legenderne, Front du Boef og Gilbert (Ivanhoe) samt Guy de Guisborne (Robin Hood). Røverridderen er en adelsmand, der har valgt skurkens vej. Han er grådig og jagter ofte en fager mø. Røverridderen har en god INT og høj STY og SMI, og er meget dygtig i kommunikations- og kampfærdigheder. Han plejer at betragte hæderlighed og barmhjertighed som tegn på blødsødenhed. Han er en seriøs modstander for den gode helt.

DEN ÆDLE RØVER

F.eks. Robin Hood, Per Stigman, Turin Turambar og Barahir (Silmarillion). Dette er en sympatisk og egentlig god person, der er tvunget ind på forbryderbanen af de onde magthavere. Han kæmper ofte på forskellig vis for småfolks ve og vel. Den Ædle Røver holder til i vildmarken med sine mænd. Det sikrer ham gode færdighedsværdier i vildmarks- tyve- og

kampfærdighederne. Pil og bue er traditionelt den Ædle Røvers favoritvåben. Han har altid høj SMI, FYS og INT.

FJOLSET

F.eks. Willie (Indiana Jones), Dejah Thoris (John Carter-bøgerne), Jane (Tarzan) og Darloona (Callisto-serien). Dette er en kvinde, hvis eneste præstation plejer at være at havne i vanskeligheder, hvorefter hun må reddes af den mandlige hovedrolleindehaver. Fjolset udmærker sig ved en meget høj KAR, middel til lav INT, og mangel på andre brugbare færdigheder.

DEN DYGTIGE KVINDE

F.eks. Marion (Jagten på den forsvundne ark), Polgara (Belgariad), Eowyn (Tolkien), Valeria (Conan) og prinsesse Leia (science fiction-varianten). Den dygtige kvinde er kyndig i det, hun kan, og har ofte en forbløffende evne til at hente manden til sig i hendes egne omgivelser på jorden (se bare på Leia i Stjernerkrigen 1). Den dygtige kvinde har en god INT og SMI. Hun har også meget høje værdier i sine specialområder.

KLICHEERS BRUG

Hvis man studerer disse heroiske klicheer i litteraturen, kan man se, at de alle har visse svagheder eller særheder, som påvirker deres handlinger og som gør, at de ikke altid handler på en måde, der virker fornuftig for udenforstående.

F.eks. Conan, der næsten kan blive skræmt fra vid og sans af magi. Sir Lancelots brændende kærlighed til Kong Arthurs hustru Guinevere, der kaster England ud i en udmarvende borgerkrig. Robin Hood elsker at trække sine modstandere ved næsen med ideer, der er dumdrigtigt farlige. Etienne Navarras sind er helt besat af tanken om hævn. Aragon har en irriterende evne til at fortælle Gud og hvermand om, hvem han er, og forventer derefter at alle vil følge den kommende konge af Gondor. Indiana Jones bliver panikslagen af slanger. Polgara forsømmer aldrig en lejlighed til at komme med spydige kommentarer til sine følgesvende. Eowyn føler sig diskrimineret som kvinde og vil vise, at hun er lige så dygtig som en mand.

Når du konstruerer en vigtig SLP, vær da

påpasselig med, at vedkommende får en del personlige særheder, der påvirker personens gøren og laden. Dette gør personen mere levende og interessant at møde for spillerne.

VERDEN

En interessant og velkonstrueret verden er en vidunderlig baggrund for eventyr og giver liv og farve til alle spillernes påfund. Eventyrverdenen kan i sig selv indeholde en række vigtige elementer, der kan give både spillere og SL ideer til, hvad der kan ske.

Det er svært at udarbejde en verden ud af den blå luft. Natur, historie og kultur er komplicerede ting, som kræver stor opmærksomhed over for alle detaljer. Vi anbefaler derfor varmt, at du lader dig inspirere af planeten Jorden og dens natur og historie. Tag dog ikke fat på for stor en bid på én gang. Du har ikke brug for en hel planet lige med det samme. Den enkleste løsning er at begynde med et lille kontinent og derefter udbygge med nye områder efterhånden som det behøves.

Første skridt i skabelsen af en verden, er naturen. Du skal tegne et oversigtskort med de vigtigste landsskabsformer (bjergkæder, floder, skove og andre vigtige elementer) og bestemme dig for klima, flora og fauna. Det letteste er at tage en del af Jorden og fordreje og forandre det hele en smule. På denne måde kan du ved hjælp af et atlas og et leksikon hurtigt få ting som klima, terrænforhold, plante- og dyreliv på plads. Modifier det hele bagefter, så det kommer til at passe til dine interesser, men prøv dog at holde alle ændringer inden for rimelige grænser. F.eks. er det meget mærkeligt, hvis man kan finde palmer og krokodiller under kolde himmelstrøg. Det duer helt enkelt ikke.

Derefter skal du bestemme din verdens politiske inddeling. Igen findes der visse tommelfingerregler, der kan være gode at have i baghovedet. Drager & Dæmoner udspringer sig i en verden, der er uden moderne teknologi. Agerbrug og transport sker normalt under primitive former. Dette afspejler sig også i befolkningstætheden. Folk er koncentreret i områder med gode jorde og gode kommunikationsmuligheder, f.eks. langs regnfulde kystsletter eller ved floddeltaer.

Alle gamle, store civilisationer voksede frem i sådanne områder: Nilen, Eufkrat & Tigris, Middelhavskysten og Rhône-dalen. Det er kun sådanne steder, at befolkningen både kan forsørge sig selv og skabe et produktionsoverskud, d.v.s. sikre herskerne rigdom. I gamle dage forenedes rigerne af vandveje, mens skove og bjergkæder udgjorde naturlige grænser. Skåne hørte naturligt til Danmark, da søvejen over Øresund var let at klare. Forbindelserne mellem Skåne og Sverige gik derimod gennem de tætte smålandske urskove, der udgjorde en naturlig grænse.

Placer derfor de veludviklede, rige og magtfulde lande i områder med godt klima, gode kommunikationsveje og rige jorde. Jo ringere et område er m.h.t. disse tre faktorer, jo mere tyndbefolket og barbarisk bør det være.

Da vi konstruerede Eventyrspils Drager & Dæmoner, var vi inspireret af Europa. Altort – vort første kontinent – svarer rent geografisk stort set til det vestlige Europa, med Middelhavet mod syd og et ocean mod vest. Langs kysterne mod syd ligger den højeste civilisation. Mod nord bor barbarerne. Altors dyreliv er også stort set europæisk.

Når du skal igang med at skabe et lands kultur og samfundsforhold, kan du igen få god inspiration ved at studere de nationer og kulturer, der har eksisteret i vor jords historie. Men du må altid være parat til at foretage justeringer for fantasy-faktorer, som ikke har haft en plads her på jorden, f.eks. magi og guder, der faktisk findes og måske endda griber ind i det, der sker. Vær også forsigtig hvis du lader dig inspirere af middelalderen i Europa. Der eksisterede kristendommen og den katolske kirke, som en uhyre vægtig del af det politiske og det kulturelle liv. Men kristendommen passer sjældent ind i en hedensk fantasy-verden. Du må være parat til at gennemføre de nødvendige forandringer og modifikationer.

Mange spillere udnytter middelalderens feudalisme, som basis for deres politiske system. Det er absolut et interessant og brugbart system, men der findes også andre måder at konstruere statsdannelser på. I 400-tallet f. Kr. finder man f.eks. det klassiske Grækenland, hvor den grundlæggende politiske enhed var bystaten. Megen litteratur er skrevet om denne tid, og en foretagsom SL kan udnyt-

te dette, når stater og lande skal konstrueres, som ikke ligner det almindelige feudalsamfund. Andre intelligente politiske konstruktioner finder man i både republikanske og i kejserlige samfund, i Rom, Byzans, i det arabiske Kalifat, 1400-tallets Schweiz og i renaissanceens Italien.

I et politisk system opdager man, at magten ofte hviler på tre vigtige faktorer: penge, militær og tradition (ofte i form af religion). De, der kontrollerer disse faktorer, behersker samfundet.

F.eks. kontrolleredes pengene i middelalderen af kongen og af og til af rige købmænd, militæret af feudalherrerne og traditionen af kirken. Disse fire grupper dominerede også samfundene. I det klassiske Grækenland kontrolleredes pengene af købmændene og militæret af de frie borgere (i form af værnepligt). Den eneste institution, der havde nogen magt, når det gjaldt traditionen, var oraklet i Delfi, men templets indflydelse var svag. På den måde styredes de klassiske græske stater som regel af borgerne. Da hæren af værnepligtige senere overgik til en hær af lejesoldater, der tjente den, der kunne betale for hæren, kom den politiske magt i hænderne på de rige eller på hærførerne.

Følgende politiske systemer har været almindeligt forekommende i vores verden, og kan derfor let bruges i en eventyrverden. I parentes angives eksempler fra historien. Mange lande har haft en blanding af flere systemer, så en SL kan blande flere systemer sammen i et og samme land. Af pladshensyn er alle forklaringer holdt meget korte. Den, der ønsker at vide mere, kan finde mere information på biblioteket.

FEUDALISME

Feudalismen er politisk og økonomisk et system, hvor magthaverne står i helt bestemt og fastsat afhængighedsforhold med forskellige rettigheder og pligter over for hinanden. Baroneren adlyder en greve, som igen må adlyde en hertug o.s.v. (England og Frankrig i den tidlige middelalder).

MONARKI

Riget styres af en hersker, som har arvet sin position. (Frankrig i 1400-tallet).

ARISTOKRATI

En forsamling af magtfulde adelsslægter styrer landet. (Det republikanske Rom. Danmark i vikingetiden).

PLUTOKRATI

Rige købmænd besidder den politiske magt. (Middelalderens Venedig og Genova).

DEMOKRATI

De frie borgere styrer staten. (Athen under Perikles).

DIKTATUR

En person styrer landet. Han har ofte taget magten v.h.a. vold eller intriger. (Cæsars Rom. Det tidlige shogun-styre i Japan).

TEOKRATI

De religiøse myndigheder hersker. (Pavestaten. Iran idag).

EVENTYR

Erfaringen viser, at områder, hvor flere grupper kæmper mod hinanden om magten, ofte er gode for eventyr. Denne kamp behøver ikke absolut at udkæmpes med vold. Man kan f.eks. forestille sig, at forskellige handelshuse kæmper om magten i en by med korrupcion og

spionage. I sådanne politisk, kaotiske situationer har spillerne ofte gode chancer for at lade deres rollepersoner agere og skabe sig en egen magtposition. I lande med rolige og stramt kørte samfund har spillerne ofte meget få muligheder for at påvirke situationen. Love og traditioner styrer i meget høj grad valgmulighederne dér.

Handel er ofte en god årsag til eventyr. Spillerne kan se gode muligheder i at øge deres rigdomme ved at satse på handel med sjældne varer, som må transporteres ad farlige veje. Hvis du planlægger at benytte dig af handel i din eventyrverden, må du afgøre, hvilke varer, der er interessante, og hvor de produceres og sælges. Priserne må beregnes på en sådan måde, at spillernes rollepersoner kan blive tilfredse med fortjenesten. I Jordens historie har følgende varer været praktiske for eventyrlige handler: ædle metaller, ædelsten, pelsværk og krydderier. De produceres ofte i barbariske områder og transporteres da ad lange og besværlige veje til deres markeder, de civiliserede og rige lande, hvor overklassen kan tillade sig at købe dem. Et eksempel er rav, som kunne udvindes i det nordlige Tyskland og solgtes i Rom, eller krydderier, som portugiserne i 1500-tallet fragtede fra Indien til Europa – syd om Afrika.

INDEKS

E=Regelbogen, M=Magibogen

Alder	E7
Art/race	E6
Baggrund	E7
Bæreevne	M45
Chance for at lykkes (CL)	E4
Differensnummer	E4
Elementarånder	M18
Erfaring	E45
Eventyrverdenen	E78
Forkortelser	E4
Fumleslag	E18
Gruppetabel	E5
Gæstgiveri	M48
Kampmoral	E61
Leveomkostninger	E68
Livsmål	E13
Magi	
formularbeskrivelser	M9
formularbog	M5
forskning	M30
fysisk manifestation	M7
indlæring	M4
jern	M6
kvik-besværgelse	M5

magiske genstande	M31
modstand	M6
ritualer	M6
selvmordsangreb	M6
skoler	M2
fejltænding	M8
Multiverset	M35
Perfekt slag	E18
Profession	E8
PSY, forøgelse	M7
Rustningstabel	E53
Rustningstabel, ridedyr	M47
Samfundsklasser	E69
Skræktabel	M26
SL-personer	E76
SL's rolle	E75
Spiritus familiarus	M36
Sprog	E19
Sværhedsgrad	E5
Sværdhånd	E6
Særlige slag	E18
Troldmand, påklædning	M37
Udseende	E15
Verden	E78
Våbenmaterialer	E59
Våbentabel	E58

