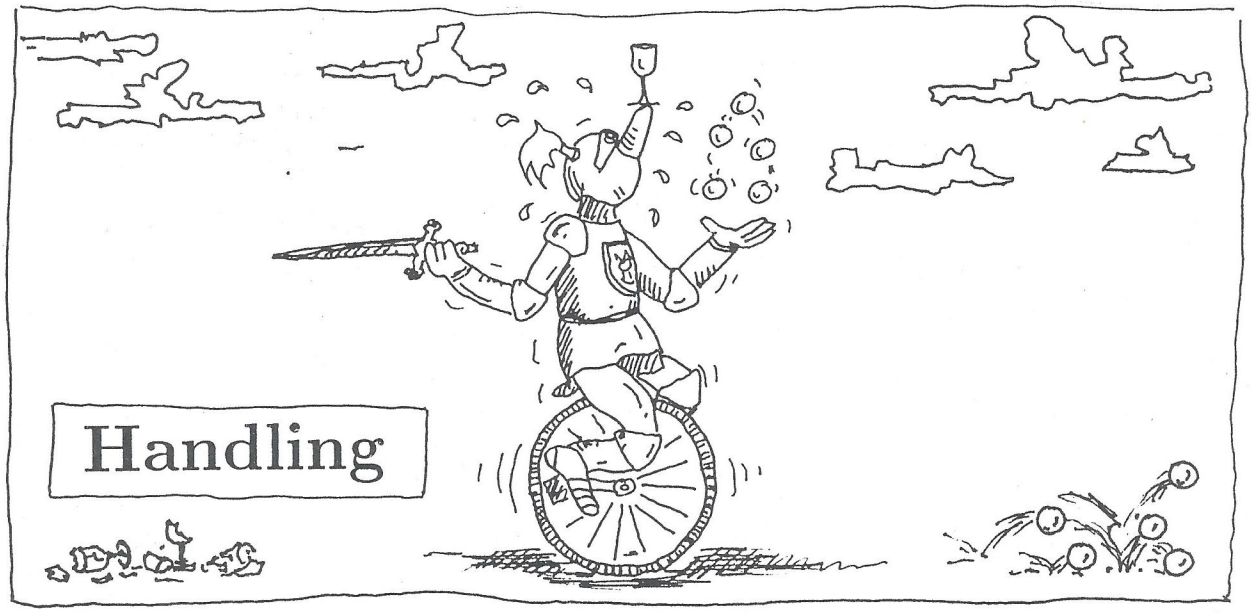


Indledning

Handlingen i spillet afhænger dels af spillerne og dels af Spillemesteren. Spillernes fantasi bør i dette spil kunne udfolde sig helt, og Spillemesteren bør derfor altid lade spillernes forsøg have en chance for at lykkes, evt. ved at lade dem slå på en af deres evner. Han skal ikke bare sige 'Nej, det kan I ikke'. Det er jo sjovest at lave noget, der virker og giver resultater.

Handling

En handling kan være alt lige fra at tænde en lampe til at lave et angreb. Dog vil en handling normalt kun inkludere de ting, som ikke er indbefattet i systemet som noget andet. Dvs. en handling kan være at bygge en bro, kravle under et bord og lign.

Under normale omstædigheder vil det ikke kræve et slag, hvis en person har 33 eller derover i den evne, der skal bruges, f.eks. Ride. Det er kun i ekstreme situationer, at et slag er påkrævet, f.eks. vil det kræve et slag på sejle for at undgå at støde sammen med fjendens skib.

Man kan altid benytte sig af 'et generelt slag', dvs. et slag der skal dække over ens handlinger et stykke tid. F.eks. kan man slå et generelt 'Opmærksomhed for at finde fælder' slag, der slåes når man er ved indgangen til det gangsystem, som man nu er på vej ned i. Slaget vil så vise, om man finder fælden (det lykkes) eller ej, også selvom fælden først findes 200 m inde.

Init

Det tager som regel d4 sekunder at lave en normal handling. Selve spillet kører uden, at der tælles initiativer, men hvis Spillemesteren skønner at tiden er af afgørende betydning (f.eks i kamp), begynder spillet at køre i 'init's (kort for initiativ).

Et init er på 1 sekund, det vil sige at en handling, der har et init på d4, vil tage d4 sekunder at udføre. Hvis en spiller derfor påbegynder et angreb i init 32 og hans init er d4, slår han en d4 (han slår 3). Han vil derfor lave sit angreb i det 35te sekund af kampen. Derefter kan han gå igang med sin næste handling.

Det er vigtigt, at inits ikke slåes for tidligt: Hvis man vil lave flere ting i rækkefølge, skal man først slå den næste init, når den første er udløbet. Hvis man f.eks. skal finde noget i sin rygsæk, slår man først d12 for at tage sækken af, derefter d8 for at åbne den, d6 for at finde tingen, d8 for at lukke den og d12 for at tage den på. Hvis man bliver angrebet midt i det hele, kan det være afgørende for rygsækkens indhold om tasken er åben eller lukket på det tidspunkt.

Hvis en spiller hellere vil fortage sig noget andet, (f.eks. snige sig om bag modstanderne under kampen), skal han slå sit init for denne handling. (De fleste spring, hop og lign. tager d4 init). I tilfælde af at spilleren skal lave meget (f.eks. snige sig 50 m), vil init blive afgjort af Spillemesteren. Mange af disse handlinger vil give spillerne fordele i kampen (se evner: akrobatik, klatre, kaste/gribe etc., side 23 og fremad)

Man skal huske, at man kan give sig god tid eller skynde sig, se nedenfor. Hvis man er hårdt såret, dvs. under 0 i Helbred, er alle slag svære slag, og man går, løber etc. halvt så hurtigt som normalt.

Afbrydelse af en handling

Hvis en spiller opdager, at han har slået meget højt, kan han afbryde sin handling, når halvdelen af init tiden (rundet op) er gået. Han kan derefter begynde en ny (eller den samme) handling med et nyt init slag. Vælger han at gøre dette, kan han ikke vælge tilbage og fortsætte sin gamle handling.

Kombination af handlinger

Man kan kombinere handlinger på mange forskellige måder. Ved nogen kombinationer tager det lige så lang tid, som hvis man gjorde dem hver for sig, ved andre er det helt uaflhængigt. Spillemesteren må afgøre, hvad der er rimeligt i hver situation. F.eks. vil man ikke spare tid ved at trække sit sværd mens man åbner en dør; men det forsinker ikke én væsentligt at se sig omkring, mens man løber. Der er dog grænser for, hvor mange ting man kan holde styr på samtidig. En tommelfingerregel er, at man kan gøre en ting med fødderne, en med hænderne og en med hovedet samtidig. Ting, man gør med hovedet, er typisk at kigge sig omkring, at snakke, at komme i tanke om noget eller lignende, der kræver koncentration. Nogen handlinger, f.eks. at finde noget i en fyldt lomme, kræver både hænder og koncentration. Spillemesteren må lave en hurtig afgørelse af, om to ting kan gøres samtidig uden besvær.

Hvis handlingerne bedømmes til at være besværlige at udføre samtidig, lægger man initiativerne for hver handling sammen, og når den tid er gået, har man gjort alle de ting, man vil (hvis det ellers lykkes!). Hvis handlingerne er uafhængige, vil man slå initiativ for dem alle på normal vis, og disse initiativer foregår samtidig. For eksempel, hvis man skal finde nøglen i sin lomme (d6 sekunder for en fuld lomme) og løbe over til døren (7 sekunder for afstanden), vil man have fundet nøglen inden man når døren, og det vil tage 7 sekunder.

Udskydelse af handling

Hvis en spiller ønsker at udskyde sin handling nogle sekunder, er dette relativt nemt. En spiller, der f.eks vil slå efter en modstander, der kommer imod ham, vil selvfølgelig ikke kunne ramme ham, før han er inden for rækkevide. Hvis man slår et init, der er hurtigere, kan man vælge at udskyde sin handling til det sekund, modstanderen kan rammes. Dette gælder alle typer handling. I nogen situationer kan det betale sig at lave god tid (se nedenfor), man skal bare huske at sige det, inden man slår initiativ. Spilleren kan dog ikke foretage sig andet, i den tid han udskyder sin handling.

Afbrudte handlinger

Når der sker et eller andet, der kan påvirke ens handlinger, er det rart at have nogle definitioner for, hvor meget der sker. Fælles for alle disse er, at alle ens initiativer bliver nulstillet. Man kan være:

Forsinket: Dette betyder, at man ikke kan angribe.Man kan dog godt forsvare sig.

Forvirret: Hvis man er forvirret, kan man ikke angribe, og forsvar kræver et svært slag.

Omkuld: Hvis man bliver slået omkuld, vil man kunne angribe, men dette vil kræve et svært slag. Man kan ikke Undvige, mens Parere og Skjold er svære slag. Det tager normalt d4 sekunder at komme på benene igen.

Paralyseret: Når man er paralyseret, vil man ikke kunne foretage sig noget som helst. Man vil stå og stirre blankt ud i den tomme luft.

Kravle

Man skal kunne kravle, før man kan gå. En person kan kravle sin halve højde pr. sek. Når en person kravler, vil kun den ene arm/hånd være fri til andre gøremål.

Gå

En spiller kan gå sin egen længde på 1 sekund, hvilket svarer til 1 km/timen for hver fod, han er høj. (1 fod = 30 cm) Dette er ikke et særlig nøjagtigt tal, men det er nemt at bruge i spillet. Man kan gå i 10 min for hver procent, man har i udholdenhed, uden pause. (Dvs. en spiller med 30 i udholdenhed kan gå i 5 timer/dag). Disse tal bruges normalt kun til at beregne, hvor langt spillerne kan rejse pr dag. Hvis man er under 1 i Helbred, eller man bærer for meget (se side 34), går man kun halvt så hurtigt.

Løbe

Når spillerne får brug for at løbe, er det ofte fordi, de er på flugt eller skal fange en, der flygter. Derfor er det vigtigt, at man ved, hvor hurtigt man kan løbe. En medspiller kan være kommet alene i kamp 200 meter væk.

Man kan løbe dobbelt så hurtigt som man kan gå, dvs. at man kan løbe 2 gange sin længde pr sek. En spiller kan løbe i 1 min for hvert udholdenhedsprocent han har. Derefter skal han holde pause i 1 sekund for hvert minut (rundet af), han har løbet. Hvis man er hårdt såret eller overbelastet, kan man kun løbe halvt så hurtigt.

Hvis spilleren skal redde sin ven 200 meter væk, og han er 6 fod høj, vil det altså tage ham 56 sek at nå hen til sin ven, og han skal puste ud i 1 sek.

Spurte

Dette er meget kort men hurtigt løb. Hastigheden er den dobbelte af løb, men man kan kun løbe i 1 sekund for hver procent, man har i Udholdenhed, og bagefter skal man puste ud i lige så lang tid som man har spurtet. Hvis man skal redde vennen, der er 200 meter væk (Se løb), kan man, hvis man er 6 fod høj, nå hen til ham på 28 sekunder, men skal holde 28 sekunders pause, inden man kan begynde at slås sammen med ham. Det er derfor tydeligt, at det ikke kan betale sig at bruge spurt, hvis man skal lave nogle handlinger bagefter. Spurt bruges altså mest til flugt. Hvis man bærer for meget, eller er hårdt såret, vil man kun kunne spurte halvt så hurtigt.

Længdespring

Når en spiller vil foretage et længdespring skal han i nogle tilfælde slå sit akrobatik. Husk, at akrobatik kan være et svært slag pga. udstyr. Spilleren kan normalt springe sin egen højde, med 2-3 skridts tilløb og to gange sin egen højde med et stort tilløb. Det er kun det sidste spring, der kræver et akrobatikslag. Hvis spilleren slår strike el.lign. vil han selvfølgelig springe længere.

Højdespring

Højdespring slåes på samme måde som længdespring. Dog kan spilleren kun springe den halve højde. Dvs. man kan nemt springe sin halve højde, og med et akrobatik slag kan man springe op til sin egen højde. Hvis en spiller skal over en højere mur, kan han springe op og gribe fat i toppen. Dette betyder, at han springer som i de første tilfælde, men at han kan hoppe sin egen højde ekstra. Der kræves dog et styrke slag for at kunne hæve sig op i armene over muren. I alle tilfælde vil strike på akrobatik betyde, at spilleren kommer højere end normalt.

Klatre

Spillere kan normalt klatre det halve af deres længde pr sek. Men dette tal vil (næsten altid) blive ændret af Spillemesteren. Der er jo stor forskel på, om man klatrer op af en mur eller et træ. Slå på klatreevnen og se hvad der sker. Ligesom gang og løb foregår klatring med halv hastighed, hvis man er hårdt såret eller overbelastet.

Svømme

En spiller, der har 33 eller mere i svømmning, kan svømme i almindeligt vand uden at skulle slå på sin evne. Hvis spilleren har mindre, eller hvis vandet er oprørt, skal der altid slåes på evnen. I tilfælde af meget oprørt vand (storm, vandfald etc.) vil slaget være et svært slag. Man kan svømme sin halve højde hvert sekund, med mindre man er overbelastet eller hårdt såret, hvor man kun kan svømme halvt så hurtigt. Efter man har svømmet lige så mange minutter som man har Udholdenhed, skal man slå på sin Udholdenhed for at kunne svømme videre. Se endvidere i afsnittet om drukning side 50

Kaste/Gribe

Her er det ofte op til Spillemesteren at afgøre om et kast lykkes. En god ide er at sige, at man kan kaste en krog, et spyd el.lign. 2 meter for hver procent man slår på sin kaste-/gribeevne. (Hvis man slår over sin evne lander den på jorden 1-2 meter foran spilleren.) Hvis man kaster opad, kaster man kun halvt så langt. Husk, at det altid afhænger af det objekt der kastes, hvor langt det kan kastes, og om det kan gribes. Det er f.eks. dumt at gribe et spyd, men det kan lade sig gøre på strike.

Ride

En hest går normalt 7 km/timen i op til 10 timer. Det er dog meget op til den enkelte Spillemester at afgøre dette. Hvis man rider i galop (f.eks. som budbringer), kan man ride 20-30 km/time i 2-3 timer. Husk, at spillerne vil være udkørte, selv om de har redet, og hestene ligeså.

Hvis man kæmper fra hesteryg, kan man sidde stille på hesten ved siden af den, man slås med, og derved benytte normal kamp. Dog kan man aldrig undvige, når man er til hest. Til gengæld vil det ofte være en god ide at lave et stormangreb, se side 42.

Sejle

Hvor hurtigt et skib kan sejle afhænger af skibstype og vejr. Vi vil ikke lave nogle regler om dette, men anbefaler Spillemesteren at afgøre det, når de laver en båd eller et skib til historien. Prøv at afgøre hvor langt det kan sejle pr dag, i den målestok som du har på dit kort, og brug dette til at spille efter. Spillere med mere end 33 procent i at sejle, skal normalt ikke slå for at sejle en båd. Hvis to både kommer i kamp, kan man få de to kaptajner til at

slå deres sejle for at se, hvem der kan sejle fra den anden, lave specielle manøvre og lign.

Tidsforbrug

Alle handlinger tager nogle sekunder (initiativer). Her er en liste over nogle af de almindelige handlinger spillere kan få brug for. Handlinger udenfor en kamp kræver normalt ikke initiativer. De handlinger, der er beskrevet i denne liste, dækker kun de forventede circa tider, da Spillemesteren ofte vil sige, at omstændighederne gør, at tiden er kortere eller længere. Hvis en ting ikke er beskrevet i denne liste, kan man benytte en lignende handling fra listen eller spørge Spillemesteren.

3d10 sek	Førstehjælp. Ved forbinding skal der først findes forbindinger.
d4 sek	Opmærksomhed. (Brug evt. god tid).
d4 sek	Alle viden evner. (God tid svarer til at tænke sig om).
$\frac{1}{2}$ længde pr sek	Klatre op eller ned. (Se Klatre).
2d10 sek	Svømme (Se Svømme og Drukning).
d4 sek	Akrobatik/Kampmaneuvre (evt kombineret med kamphandlinger).
3d10 sek	Fjerne en fælde.
3d10 sek	Dirke en lås op.
3d10 sek	Udbrydning (fra de reb man er bundet med.
2d10 sek	Tænde et fyrtøj.
3d10 sek	Tænde en fakkel, kræver et tændt fyrtøj og en klargjort fakkel.
6d12 sek	Tænde et bål, kræver et tændt fyrtøj og et klargjort bål.
d12 + d8 sek	Tage sin rygsæk af/på og åbne/lukke den.
d6 sek	Finde en ting i en åben rygsæk eller i en fyldt lomme.
d12 sek	Åbne og finde en ting i en skuldertaske.
d8 sek	Åbne og tage en ting fra en pung (i bæltet).
3d6 sek	Komme op på en hest. (d8 sek for at komme ned).
2d10 sek	Tømme en lille flaske (evt. trylledrik eller helbredende drik).
d8 sek	Kaste et reb (evt med en krog).
d4 sek	Kaste mindre ting (evt. til anden spiller).

Det vigtigste formål med denne liste er at forhindre, at der går inflation i initiativerne. Et spil kører ikke godt, hvis det den ene spilleaften tager 3 min at finde en ting i sin taske, mens det den næste spilleaften kun tager 5 sek. Listen skal altså fungere som guide for spillerne og Spillemesteren.

God tid

Hvis en spiller har god tid til at foretage sine handlinger, kan han slå et 'nemt slag'. Dette skyldes, at han er mere omhyggelig med sin handling. For at få lov til at bruge denne fordel, skal man mindst bruge et maksimalt 'init' plus et normalt 'init'. Dvs. en handling, der har d4 i 'init' giver d4 + 4 i 'init' for at slå 'nemt slag'. Man skal sige, at man bruger god tid, inden man slår initiativ. Man kan kun bruge denne regel en gang, dvs. man kan ikke få dobbelt nemt slag ved at snøle d4 + 4 + 4 sekunder! En spiller, der bruger en evne i en normal situation (f.eks. hvis han sidder og laver mad), vil næsten altid kunne bruge god tid.

Hastværk

På samme måde som 'god tid' er det muligt at gøre en handling hurtigere end det normale initiativ. Hvis man vil benytte sig af denne regel, vil alle slag dog blive svære slag. Fordelen bliver, at handlingen kan gøres på den halve tid, dvs. init deles med to (rundes op). Man kan, til forskel fra god tid, godt bruge denne regel mere end en gang pr handling, dvs. man kan dele med 4 og lave dobbelt svært slag osv. Man skal altid huske at sige, om man vil benytte denne regel, inden man slår sit initiativ.