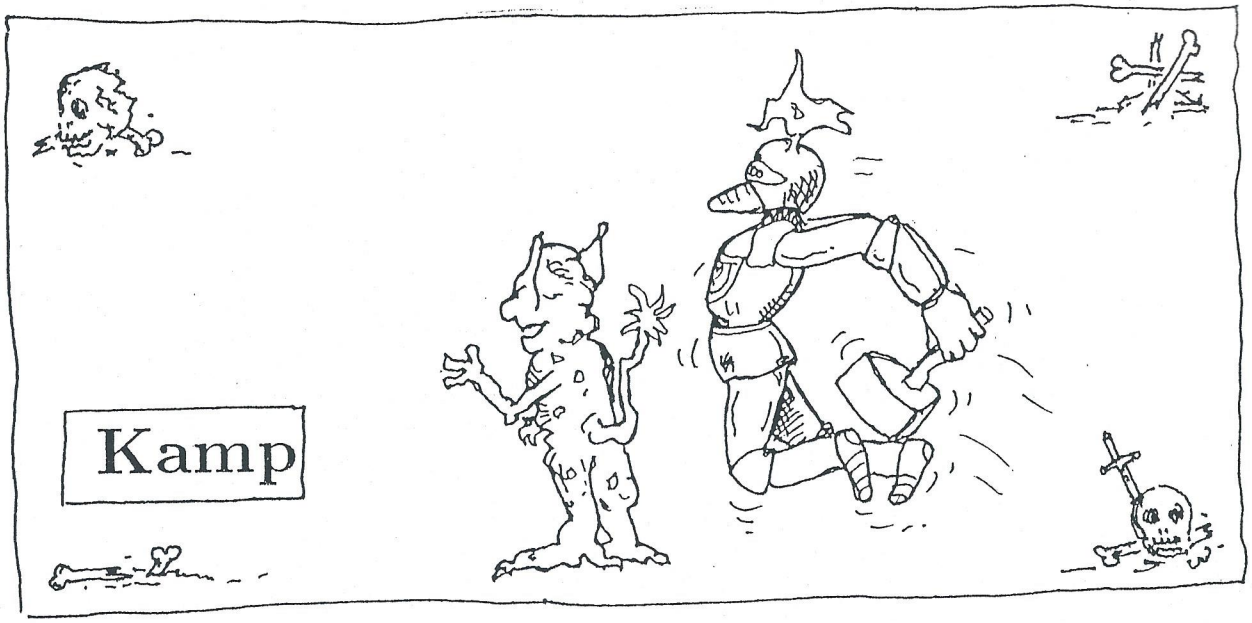


Kamp

Indledning

Dette afsnit beskriver kort alle de dele, en kamp består af. Præciseringer af våben, rustning mm. er i de følgende afsnit. Kamp er en vigtig del af et hvert eventyr, da den forekommer de fleste gange spillerne konfronteres med en eller anden fjende i eventyret. Spillere kan dog nogle gange ved rollespil undgå, at der opstår kamp: Enten ved at undgå uhyrerne, eller ved at tale sig ud af problemerne. Det er dog til tider uundgåeligt, da fjenden jo f.eks. kan være et sultent dyr eller er fanatisk og ikke til at snakke med. Når en kamp så begynder, vil der normalt ske følgende:

Init

Spillemesteren meddeler, at alle handlinger begynder at køre i init. Kampen starter derfor med init 0, som det tidspunkt hvor spillerne og modstanderne først begge er klar over, at der er modstandere. Det kan være, at modstanderne har sneget sig ind på spillerne, og init 0 vil så være det sekund, hvor de første gang rammer en spiller.

Spillerne starter næsten altid med at slå en d4 i reaktions init. Det vil sige, at spillerne først kan reagere på init d4. Hvis spillerne ikke har trukket våben, skal disse endvidere trækkes. Det tager et våben init at trække et våben. Spillerne er nu klar til kamp.

Hvis modstanderne ikke har set spillerne endnu, kan spillerne prøve at snige sig ind på dem (slå Snige/Skjule), lægge fælder eller prøve at storme ind. Kun spillernes fantasi sætter grænsen for deres angrebmetoder. Fjenderne vil nu starte som spillerne med reaktion, trække våben etc.

Når alle de indledende handlinger er overstået, vil selve kampen begynde, og spillerne slår nu deres våben init for at se, hvornår de rammer. Når dette init er tilendebragt, vil selve angrebet ske, og spilleren kan derefter begynde på et nyt initiativ, hvilket f.eks. kan være et nyt angreb. Se iøvrigt afsnittet om handling side 36, om hvordan man laver init for afbrudte slag og andre sære ting.

Et eksempel: Tyven Aristes, der er brudt ind i et fint hus, render ind i en vagt. De slår begge d4 for at se, hvor hurtigt de reagerer. Aristes slår 2, mens vagten, det åbenbart var lidt døsig, slår 4. På init 2 slår Aristes, der selvfølgelig havde sit våben trukket i forvejen, en d6 i init for at slå efter vagten. Han slår 4, og kan således slå efter vagten i init 6. På init 4 slår vagten 4 i initiativ for sit langsværd, og har således trukket det i init 8.

Angreb

Når spilleren angriber, slår han sit procent slag og ser på sin våbenevne for det våben, han bruger. Hvis han klarer dette slag (dvs. slår under eller lig med evnen), kan modstanderen prøve at parere, undvige, bruge skjold el.lign. Dette gøres ved hjælp af et modslag (se side 7). Hvis forsvaret ikke virker, vil man have ramt.

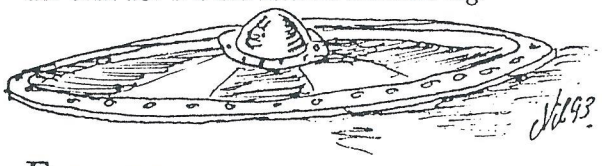
Aristes fra ovenfor slår efter vagten, og slår 57, hvor han kun har 42 i sin våben evne. Han rammer således ikke, og slår init igen. Han slår 6 på sit init, og slår først igen på 11. Vagten har trukket sit våben i 8, og slår i 10.

Sigte

Hvis en spiller vil sigte efter et bestemt område, bliver hans slag til et svært slag. Dette kan opvejes ved, at man bruger god tid. Hvis man sigter, skal man ikke slå for område, men kan selv vælge. Man kan lære at sigte, så det ikke bliver til et svært slag, se side 25.

Da vagten på init 10 slår efter Aristes, vælger han at slå efter hovedet, da Aristes ikke har nogen

hjelm. Det bliver et svært slag, men vagten, der har 65 i at ramme med sit våben, regner med at klare sig. Han slår 51, men da det er er svært slag, tæller det som 15. Nu må Aristes forsvare sig.



Forsvar

Når en spiller (eller et uhyre) bliver angrebet, kan han prøve at undvige, parere, bruge skjold el.lign. Dette gøres ved at slå sin evne i den pågældende forsvarsmetode. Dette slag skal lykkes (dvs. være under eller lig med evnen) og være over eller lig angriberens slag! Dvs, at en spiller der har 68 i at bruge et skjold (og som bruger det), og som bliver ramt af et angreb på 15 (dette er terningslaget og ikke angriberens evne!) skal slå mellem 15 og 68 eller en strike 11 for at klare sit forsvar, altså parere med sit skjold.

Man kan godt bruge flere former for forsvar mod et angreb, så hvis ens undvige ikke virker, kan man nå at bruge sit skjold også. Hvis der er flere, der slår på en, kan man godt vælge at forsvare sig med skjold mod en og undvige mod en anden, men man skal sige, hvem man vil bruge hvad mod, før de slår for at ramme. Man kan kun undvige en gang pr. sekund, og ikke i samme sekund som man angriber. Et skjold eller et pareringsvåben kan også kun bruges en gang indenfor et sekund. I det sekund man selv angriber, kan man godt bruge sit skjold eller et andet våben end det, man slår med. Et skjold kan til gengæld kun beskytte mod slag, der kommer forfra eller fra den side, hvor man har skjoldet, mens parering kan beskytte mod slag, der ikke lige kommer bagfra. Hvis man er klar over, at der kommer en angriber bagfra, kan man godt prøve at undvige, men det er et svært slag. Husk på, at hvis man parerer med et våben, man er i gang med at slå med, vil ens angreb blive udsat 1 sekund.

Vagten slår ud efter Aristes, der prøver at slå sit Undvige. Han slår 87, hvor han har 73 i evnen, så det lykkes ikke. Han er ret nervøs for at blive ramt af et langsværd, så han vælger også at prøve at parere, selvom han kun har 22 i det. Da han slår 17, får han lige netop afværget slaget. Vagten slår allerede igen på 11, da han slår 1 i initiativ, mens Aristes, der parerede, får sit næste slag udsat til init 12.

Område

Når en spiller bliver ramt, skal angriberen slå en d12 for at se, hvor han rammer. (Undtaget er dog en angriber, der sigter, se ovenfor). Kroppen har tolv områder, der kan rammes[1], og hvert område kan have forskellige former for rustning.

Hvis en spiller står bagved noget (f.eks. et bord) og en angriber rammer et område, der er dækket, vil angriberen ramme objektet (bordet) i stedet for. Bemærk i denne sammenhæng, at områderne er nummereret nedefra og op. Det gør det nemmere at se, hvor en spiller er dækket.

Ligeledes er områderne delt i højre (ulige) og venstre (lige) sider samt, at de højeste tal er de mest sårbare (9-12): Arme og ben kan jo kun modtage halvdelen af helbred i skade på et slag, se afsnittet nedenfor om afhugning.

De normale områder er:

12	Hovedet.
11	Bryst eller ryg[2].
10	Maven eller lænden[2].
9	Skridtet eller balderne[2].
8	Venstre overarm, skulder og albue incl.
7	Højre overarm, skulder og albue incl.
6	Venstre underarm og hånd.
5	Højre underarm og hånd.
4	Venstre lår og knæ.
3	Højre lår og knæ.
2	Venstre skinneben og fod.
1	Højre skinneben og fod.

Næste gang vagten slår efter Aristes, er han ligeglad med, hvor han rammer, og slår et normalt angrebs slag. Han klarer sin evne, og Aristes slår for lavt i sit forsvar og er dermed ramt. Et slag med en d12 viser, at vagten rammer i område 7, altså højre overarm.

Skade

Hvis en spiller er ramt, skal angriberen slå skade. Skadens omfang afhænger af det våben, der bruges. Dette kan ses i våbenlisten side 44, og bør noteres på spillerarket. Når skaden er slået, fortæller angriberen offeret, hvor han er ramt (område), hvor meget skaden er på, og hvilken type skade, der er tale om (Skarp/Spids/Slag).

Nu ser offeret, hvilken rustning han har på det område, hvor han er ramt. Rustningens beskyttelse (se afsnittet om rustninger, side 46) trækkes nu fra skaden, og den resterende skade (nul, hvis tallet bliver negativt) trækkes fra helbredet.

[1] Husk på, at tre af områderne, nemlig skridt, mave og bryst, tæller for to områder hver med hensyn til rustning, nemlig et foran og et bagpå.

[2] Dette er to områder, foran og bagpå.

Aristes er blevet ramt i sin højre overarm af vagtens hellebard, der giver d10*10 i skade. Der slåes 40, men da Aristes har Hårdt Læder på sine arme, tager han kun 10 i skade. Vagtens næste initiativ slag er en syver, så han kan først slå i init 18.

Se i kapitlet om Skade (side 48), hvad der sker, når noget skade rammer selve kroppen, dvs. slaget ikke afbødes helt af rustningen.

Kampteknik

Under en kamp kan spillerne godt benytte metoder, som ikke er indbefattet i det ovennævnte. Dette kan være ting som at vælte gamle bogreoler ned over modstanderne, eller at bringe sig i fordelagtige positioner. Det er meget vigtigt, at spillerne benytter disse metoder, som ofte inkluderer evner såsom Kaste/Gribe, Akrobatik, Klatre mm. Disse handlinger vil normalt tage et init på d4 sekunder. Husk, at modstandere ikke kan slå et undvige, hvis de ikke er klar over, at de bliver angrebet (f.eks. bagfra)! En almindelig kamp kan godt blive ret kedelig, hvis den bare består af to grupper af krigere, der står og slår på hinanden. Husk: Lysekroner er ikke kun til for lysets skyld!

Desuden er der muligheder for at gøre kampene mere detaljerede, se bl.a. afsnittet om Avanceret Kamp side 117. Vi har prøvet at holde det grundlæggende kampsystem så simpelt som muligt, uden at det bliver ensformigt.

Det løbende eksempel, Aristes' slagsmål med vagten, er for eksempel ved at være ensformigt, og desuden er Aristes bekymret for, om der kommer andre løbende, så han prøver at finde en hurtig afslutning. Han har tidligere lagt mærke til, at reoler gerne er solidt boltet fast, når man har brug for at vælte dem, men vagten står lige under en massiv lysekrone, der holdes oppe af et reb. Da lysekronen skal kunne hejses ned, sidder rebet fast i væggen lige ved siden af, hvor Aristes står. Med et hurtigt og vellykket slag til siden hugger han rebet over, og lysekronen falder ned mod vagten. Denne klarer ikke sit undvige, og Spillemesteren afgør, at han lider en hurtig død under kilovis af spidse metalornamenter. Aristes skynder sig at stikke af, før der kommer flere vagter.

Stormangreb

En form for kampteknik er et stormangreb, det vil sige, at man udskyder sit init, mens man nærmer sig fjenden, så man slår i det sekund, man når ham. Derefter kan man, hvis modstanderen ikke blokerer, fortsætte forbi, og derved muligvis undgå, at modstanderen når at slå igen. Dette vil typisk blive udført til hest eller lignende, men kan også gøres til fods. Det giver den fordel, at hvis modstanderen ikke har udskudt sit angreb, kan han ikke nå at slå igen overhovedet. Husk, at man ikke kan undvige i det sekund, hvor man angriber.

Hvis man angriber med et stormangreb og har et våben, der er tydeligt længere end modstanderens, vil han ikke få lov at slå mod en, hvis han dør eller slåes ned under angrebet, selvom man rammer i samme sekund. Det modsatte gælder også, hvis forsvareren har et tydeligt længere våben end angriberen, vil denne, hvis han bliver slået omkuld eller dør, ikke få gennemført sit angreb.

