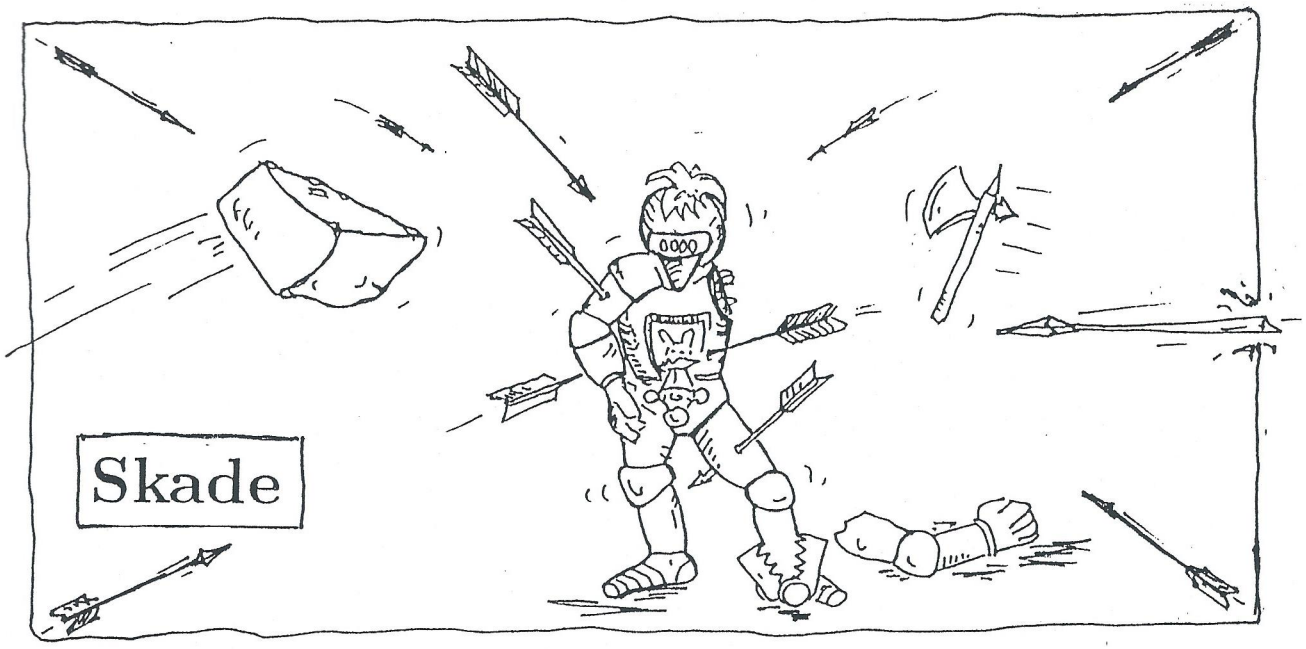


Indledning

Dette kapitel vil beskrive, hvad der sker, når en spiller tager skade. Heri vil være beskrevet, hvor meget skade en spiller kan tåle, før han besvimer, går i coma eller dør. Dette kapitel vil ikke beskrive de normale former at få skade på, men kun fortælle om de effekter, der opstår når spilleren rammes af skaden. Bemærk, at alt den skade, der omtales i dette kapitel, er den skade der passerer rustningen. Dvs., at der er trukket rustnings bonuser og lign. fra skaden.

Der er flere måder at tage skade på som ikke falder ind under de normale regler beskrevet i afsnittene om kamp. Dette er dels faldskade og skader for ild og kulde. Nogle af disse er beskrevet i dette kapitel, mens andre må overlades til den enkelte Spillemester. Hvis en Spillemester finder en genial måde at håndtere en bestemt form for skade, er han velkommen til at skrive til os.

Nogle af de former for skade som modtages under specielle angreb kan ses i afsnittet om uhyrer side 104.

Udholdenhed

Denne evne er meget vigtig, da den er afgørende for, hvornår en spiller mister bevidstheden. Der er fire måder en spiller kan miste bevidstheden; fortumlet, bevidstløs, coma og død. Effekten af disse er beskrevet hver for sig i de følgende afsnit. Hver gang en spiller tager skade, skal han slå et Udholdenhedsslag for at afgøre, om han mister bevidstheden. Hvor svært dette Udholdenhedsslag er, afhænger af den skade spilleren har taget ialt, incl. den skade der har medført, at han skal slå. Hvis der er tale om afhugning, skal man huske, at man højest kan tage halvdelen af sit maximale Helbred i skade. Se afsnittet om afhugning, side 49. (Bemærk, at alle slag er svære slag, når spilleren er på negativt helbred. Denne regel medfører dog ikke, at Udholdenheds slaget bliver dobbelt svært.)

Beskrivelse	Skade[1]	Udholdenhedsslag	Tilstand
Let såret	$\frac{1}{2}$ – Max	Let	Paralyseret i d10 sek
Såret	0 – $\frac{1}{2}$	Normalt	Paralyseret i 3d10 sek
Hårdt såret	-Max – 0	Svært	Bevidstløs / Coma
Dødeligt såret	-2*Max – -Max	Fejler altid	Coma / Død

Hvis slaget ikke klares, vil spilleren blive fortumlet, miste bevidstheden eller måske dø. Hvor slemt dette bliver, afhænger ligeledes af hans Helbred efter skaden er taget.

Ved Bevistløs/Coma og Coma/Død slåes der et Helbredsslag for at se, hvilken katagori spilleren havner i. Dette slag slåes som et procentslag på spillerens maksimale helbred. Hvis slaget klares, vil spilleren være i den første katagori, og hvis det fejles vil han være i den anden. Ved fumle, under faktor 10, vil spilleren gå ned i den kategori, der ligger en gruppe længere nede, mens strike over faktor 5, vil bringe spilleren en katagori op.

Eksempel: Krigeren Kurt kæmper mod en stor trold, trolden slår efter Kurt med en kølle (d8 våben). Den rammer og giver 80 i skade på lokation 9. Kurt er iført pladerustning, der beskytter 50 mod slagvåben, dvs. der går 30 gennem rustningen, og Kurt har taget 30 i skade. Da Kurt har 50 i Helbred, skal han slå et normalt Udholdenhedsslag for at undgå at blive paralyseret i 3d10 sek.

[1] I forhold til spillerens maximale helbred

Paralyseret

En spiller, der er paralyseret, er ikke i stand til at orientere sig eller handle i overensstemmelse med hans omgivelser. Dette medfører, at han ikke kan forsvare sig på nogen måde. Når han holder op med at være paralyseret, vil alle hans initiativer være nulstillet. Dette vil sige, at alle hans angreb, handlinger og lign. vil være stoppet. Spilleren falder ikke omkuld eller taber de ting, han har i hænderne, men vil blot stå med et tomt blik uden at bevæge sig.

Bevidstløs

En spiller, der slåes bevidstløs, vil falde omkuld og tabe alt, hvad han har i hænderne. Spilleren vil forblive bevidstløs i 6d10 sek. Derefter slåes der et Udholdenheds slag for at se, om han vågner. Hvis dette slag ikke klares, vil han forblive bevidstløs i 3d6 min og derefter vågne. Hvis der slåes et succesfuldt Førstehjælpsslag på en spiller, der er bevidstløs, kan han få lov til at slå et Udholdenhedsslag for at se, om han vågner.

En spiller vil altid være paralyseret i 2d10 sek efter han vågner, uanset om han vågner af sig selv, eller vækkes med Førstehjælp.

Coma

En spiller, der går i coma vil være i risiko for at dø. Han vil falde om og tabe alt, hvad han bærer i hænderne. Spilleren vil forblive i coma i d12 min. Derefter skal han slå et Helbredsslag. Hvis dette ikke klares, vil han dø. (Ved strike vil spilleren gå over i bevidstløshed.) Dette slag er til for at afgøre om spilleren er i en stabil coma eller han ligger og bliver kvalt. Hvis helbredsslaget klares, vil han forblive i coma i 1 time pr. max helbred han har. Derefter dør han.

En spiller, der er i coma, er altså prisgivet, hvis han ikke hjælpes. Dette kræver, at der slåes et succesfuldt Førstehjælpsslag. Hvis dette klares, må spilleren slå et Helbredsslag, og hvis dette klares, vil han gå over i bevidstløshed. (Ved fumlefaktorer under 10 dør han). Medspillerne må kun lave ét succesfuldt Førstehjælps slag hver time. Dette vil normalt medføre at, det første slag slåes inden de første d12 min udløber, således at spilleren i coma ikke skal slå det kritiske Helbredsslag for at se, om han dør. Spilleren, der er i coma, bør ikke fortælle, om han er død eller i coma, og han bør heller ikke fortælle, hvor lang tid der er til, at han skal slå det kritiske Helbredsslag. Dette er for at bevare spændingen og det gode rollespil.

Død

En spiller, der er død, kan kun genoplives ved magi. Reglerne for dette afhænger af de fortryllelser Spillemesteren tillader i den pågældende verden. En spiller, der er død, vil begynde at rådne. En nem regel er at lade hans krop tage 1 i skade, for hver time den er død. Spillemesteren kan tillade spillerne at fryse kroppen, men han kan også sætte raten op til 1 pr. halve time, hvis han skønner, at klima eller andre forhold vil forårsage, at liget rådner hurtigere. Når spilleren når ned på minus 5 gange hans maksimale Helbred, vil der kun være knoglerne tilbage. (Disse kan knuses ved en skade svarende til spillerens maksimale helbred).

Alle disse regler kan benyttes, hvis spillerne forsøger at genoplive den døde med magi. Man kan nemlig kun genoplive folk, hvis deres krop forinden er helbredt, således at de ikke dør med det samme igen. Dette vil altså medføre, at kroppen skal helbredes med magi først, svarende til den skade kroppen har taget plus den skade den er rådnet ned til, før spillerne kan forsøge at bruge genoplivende magi.

Afhugning

Hvis man rammes i hovedet, arme eller ben, kan man højest tage halvdelen af sit maksimale Helbred i skade. Den resterende skade angiver den procentvise risiko for at delen hugges af eller bliver knust. Den halverede skade rundes altid op. Hvis der laves afhugning på hovedet, vil spilleren dø øjeblikkeligt, mens arme og ben vil falde af eller blive ubrugelige. Hvad der nøjagtigt sker, er op til spillerens og/eller Spillemesterens fantasi. Det kan f.eks. være en pil, der borer sig gennem øjet og ind i hjernen, eller en hammer der knuser knoglen totalt i overarmen.

Eksempel: Kurt kæmper stadig mod trolden. Efter adskillige mislykkede slag rammer Kurt endelig. Kurt slår med et langsværd, og giver 100 i skade på troldens ben (lokation 4), men da trolden er beskyttet af sit skind, går der kun 90 i slagskade ind på trolden. Trolden har 60 i Helbred, så den kan ikke tage mere end 30 i skade på benet, Kurt har nu 60% chance for at ødelægge trolden ben. Han fatter sin d100 og slår 42. Der lyder et højt knæk, hvorefter trolden synker sammen med en knust lårbensknogle.

Ild

Spillere, der udsættes for ild, i længere tid vil begynde at tage skade og brænde. Det er meget svært at

håndtere skader af denne type. Hvis ilden er kortvarig men meget kraftig, vil spillernes rustning kunne modstå en del. Rustningen er i visse tilfælde noteret med to tal under ild. Det første tal er den skade rustningen kan modstå uden at spilleren tager skade. Hvis ildpåvirkningen fortsætter vil rustningen blive varm, og det andet tal benyttes (meget ofte 0).

Det anbefales at læse afsnittet om drageild side 104 for at se effekten af denne form for ild.

Drukning

En spiller, der kommer under vandet, vil muligvis drukne. Reglerne for dette er relativt simple og kan bruges i andre situationer, hvor spilleren er nødsaget til at holde vejret, f.eks ved giftgas. I det sekund (initiativ) hvor spilleren ikke kan trække vejret mere, f.eks hvis han ikke klarer sit Svømme slag når det kræves, skal han slå et Helbredsslag. Dette slag afgør, hvor meget luft han når at indånde, før han kommer under vandet. Hvis slaget ikke klares, vil han have været igang med at puste ud, da han røg under vandet, og har derfor ingen luft i lungerne. Hvis slaget klares, kan han holde vejret i 1 sekund pr. procent, han har slået. En spiller med 70 i helbred kan altså være uheldig og kun slå 12, og derved kan han kun holde vejret i 12 sekunder. Spillere, der med vilje vil dykke, kan slå et helbredsslag hvert d4 sek (initiativ). Dette må han blive ved med, indtil han slår et slag som han er tilfreds med, og derefter dykke. Hvis han skal dykke for at redde en drukende medspiller, kan det være, at han ikke har tid til at slå alt for mange Helbredsslag, før han dykker.

Spillere, der kommer under vandet og løber tør for luft, vil tage 1 i skade for hvert sekund de er uden luft. Desuden vil de automatisk miste bevidstheden, når de har taget så meget skade, at de kommer ned på et Helbred, der svarer til minus deres Udholdenhed. Om de besvimer, går i coma eller dør, afgøres med et Helbredsslag, på samme måde som hvis de havde taget skade på normal vis og havde fejlet deres udholdenheds slag. Se afsnittet om Udholdenhed side 48.

En spiller kan normalt bringe sig til overfladen med et succesfuldt svømmeslag, men disse slag kan kun slåes hvert 2d10 sekund.

Fald

Ved fald tager spillere næsten altid skade. Selvfølgelig kun hvis faldet er over en vis højde. Der er to typer skade som spilleren vil få, når han falder. Den ene er de slag, som kommer, når han rammer klippevægge, grene og lign. Dem kalder vi småslag. Den anden er den skade han får, når han rammer jorden. Denne skade kalder vi faldskade. Hvis spilleren falder frit, vil den første type komme fra måden, han lander på. Et succesfuldt Akrobatikslag ved landingen vil halvere skaden fra grene eller klippeudhæng. Denne skade vil desuden blive mindre, hvis spilleren bærer rustning. (Bemærk, at evt. skade halveres før rustningen trækkes fra). Når spilleren rammer jorden, vil han tage en del skade fra selve slaget. Denne skade vil ikke gøres mindre selvom han klarer et akrobatikslag eller bærer rustning (Dog kan magi og faldskærme ændre dette). Dette slag vil nemlig intet have med rustning eller landingsmåde at gøre, men kun beskrive den fart spilleren rammer jorden med. Den første skade tildeles som et eller flere 'slag' med hver deres område. Disse slåes enkeltvis (og halveres måske) og rustningen trækkes derefter fra. Bemærk, at der kun slåes et samlet Akrobatikslag for alle disse småslag.

Faldhøjde	Antal Småslag	Skade pr Småslag	Faldskade
- 3m	d4-2	d4*10	0
3m - 6m	d4	d6*10	0
6m - 9m	d6	d6*10	0
9m - 12m	d8	d8*10	d20
12m - 15m	d10	d8*10	2d20
15m - 20m	d12	d10*10	d6*10
20m - 25m	d20	d10*10	d8*10
25m - 50m	2d20	d12*10	d10*10
50m - 75m	3d20	d12*10	d12*10
75m - 100m	4d20	d20*10	d20*10
100m +	5d20	d20*10	d20*10

Disse regler gælder også, hvis spilleren vælger at springe ud bevidst! Det er kun småslagene, der kan brække lemmer, da den totale faldskade ikke gives til noget bestemt område. En spiller, der tager skade på denne måde, skal kun slå udholdenhed én gang, når alt skaden er taget, for at se om han mister bevidstheden.

Sult og tørst

En vigtig ting at huske er mad og drikke, der jo som bekendt kan medføre døden at undvære: Dagsbehovet er 1 # mad og 1 # vand hvis man er i ro, og 2 # mad og 8 # vand hvis man laver noget, fx er på eventyr! Man går 1 helbred ned hver dag man ikke har spist, samt 10 helbred ned hvis man ikke har drukket noget.

Hvis man har haft 1 dag uden vand, eller 3 dage uden mad, bliver alle slag svære, indtil man drikker eller spiser igen!

Efter 5 dage uden mad og drikke mangler spilleren altså 5*1+5*10=55 helbred pga. mangel på mad og vand; er der en kilde i nærheden bliver det til livets kilde! Læg mærke til, at man faktisk kan leve forholdsvis længe uden mad! (Har man

70 i helbred, går der over 2 måneder før man dør). Husk, at man ikke kan yde førstehjælp mod sult og tørst, hvilket i praksis vil sige, at ens helbredsevne går ned! (Skriv det ned separat). Når spilleren drikker igen, går han 1 helbred op pr minut, indtil det der var mistet pga. af vandmangel er erstattet, og når man spiser, går man tilsvarende 1 helbred op pr. time, indtil man har genvundet det, man har mistet pga. sult.

