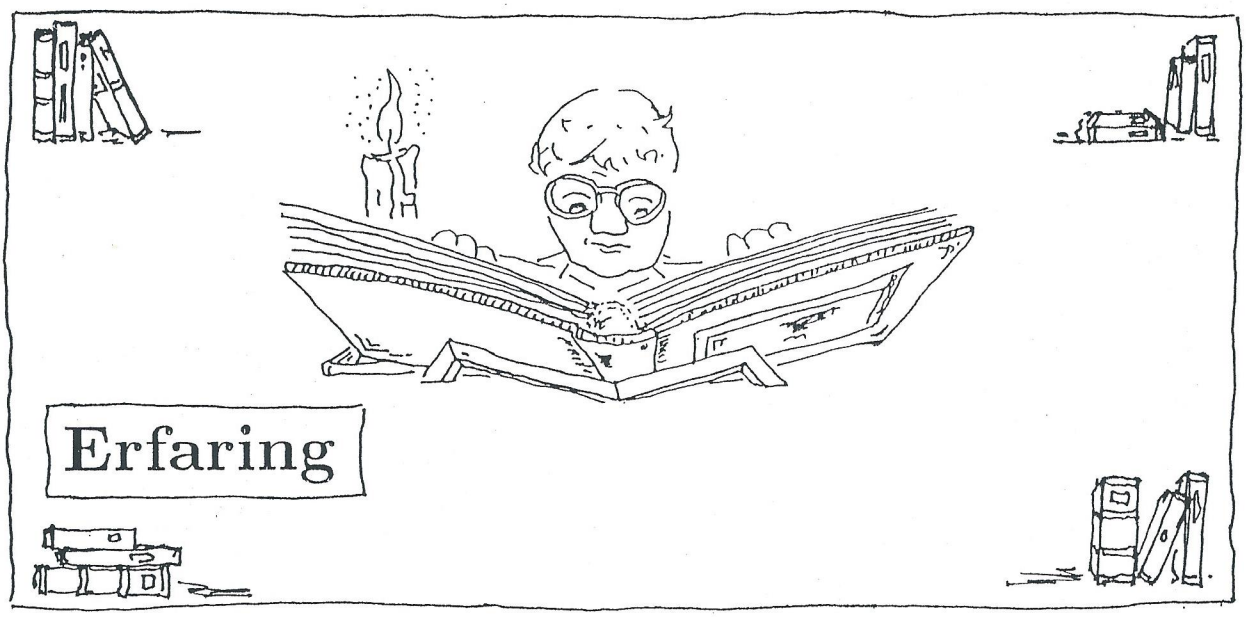


Erfaring

Indledning

Gennem spillet vil de enkelte spillere blive mere erfarne. Ikke kun som spillere, men deres personer bliver også bedre og bedre. Når en spiller slås, løser opgaver etc., vil han få erfaring. Erfaring gives af Spillemesteren, hver gang der er en naturlig pause i spillet, og spillerne siger, at de vil have erfaring. Dette kan være, når spillerne holder en dags pause på den lokale kro, eller hvis de har en fridag i deres teltlejr m.m.

Erfaring gives som point. Et normalt gennemsnitseventyr (hvad er mon det?) vil give 200-300 point i erfaring. Dog vil denne mængde blive halveret for hvert eventyr, hvor de samme ting sker. Hvis spillerne i et eventyr kravler op på et bjerg og slår en ond troldmand ihjel, vil de for hele turen modtage ca. 200 points. Hvis de gør det igen vil de kun modtage 100 points, så 50 points etc. Hvis de til gengæld drager ud og dræber to trolde, der har generet de vejfarende, vil de modtage 200 points for dette.

Fritid og Uddannelse

Spillere, der ikke er aktive eventyrere, vil modtage 1 erfarings point pr. døgn. Dette medfører, at en spiller der befinder sig i en by i 4 måneder, vil modtage 120 erfaringspoint. Denne regel bruges kun hvis spilleren ikke på anden måde modtager erfaring. Denne erfaring kan f.eks. bruges til at lære sprog, kultur og lignende ting.

Hvis spilleren er under uddannelse kan han desuden modtage 1 eller 2 ekstra erfarings point pr. dag. Dette kræver normalt en lærer eller lignende. Spilleren bør sige hvad han bruger tiden til, og om han betaler en lærer for at uddanne sig, og derefter lade Spillemesteren afgøre hvor meget erfaring han får pr døgn. For at undgå inflation i erfaringssystemet bør Spillemesteren lade ene undervisning koste ca 1-2 kobberstykker pr. dag, og denne undervisning vil give ca. 2 erfarings points ekstra pr. dag. Holdundervisning koster ca. 6-12 jernstykker pr. dag, og giver kun et ekstra erfarings point pr. dag. Nogle gange er prisen for en lærer meget højere, hvis det er specielle evner, der skal læres. Dette gælder især for magi, men også specielle kampevner koster ekstra.

Hvis spilleren laver selvstudie og f.eks. har adgang til et bibliotek eller lign., kan Spillemesteren give et ekstra erfarings point pr. døgn eller lade spilleren have mulighed for at lære noget specielt. Spilleren bør altid forsøge at argumentere overfor Spillemesteren, hvorfor han regner med at få en bestemt mængde erfaring, og hvorfor han kan bruge erfaringen på bestemte evner. Spillemesteren kan udfra argumenterne således afgøre, hvad spilleren får ud af sine anstrengelser. Husk, at Spillemesteren altid har det afgørende ord, og at han kan have grunde som spilleren ikke kender til at lave tilsyneladende ulogiske og uretfærdige beslutninger.

Handlinger

Spillemesteren bør give erfaring for følgende handlinger:

Kamp mod uhyrer: At kæmpe mod et uhyre giver noget erfaring, hvor meget skal være op til Spillemesteren, men han bør halvere mængden af erfaring, for hver gang spillerne slår samme slags uhyre ihjel.

Geniale handlinger: Spillere, der benytter tricks i kamp og lign. (vælter borde, klatrer i reoler osv.), vil normalt modtage ca. 10-50 point pr. trick. Kun første gang et trick benyttes, vil det give erfaring. Hvis andre spillere bruger samme trick, vil de kun få det halve (deres første gang!)

Magi: Magi giver i sig selv ikke erfaring! Men på samme måde som tricks kan magien, hvis den bruges smart, give 10-50 point.

Rollespil: En spiller, der er god til rollespil, bør få erfaring for dette. Hvis han er i stand til at overtale en byvagt til at lade en af hans venner gå fri eller lign. vil dette give 50-100 point. Igen giver det kun halvt så meget næste gang, man gør det, men godt rollespil gentages sjældent.

Løsninger: Hvis en spiller kan løse opgaver i et eventyr (gåder og lign.), vil han modtage erfaring for dette. Hvis han f.eks. er den, der finder den hemmelige dør i skorstenen (troldmandens flugtvej) vil han modtage 30-70 point.

Stilrent spil: Hvis en spiller formår at spille i overensstemmelse med sin person (den luskede tyv, den ærværdige adelsmand og lign.), bør dette give erfaring for godt rollespil! Hvis spilleren konsekvent 'glemmer', at han f.eks. er hundeangst for vand, bør han slette dette personlighedstræk, og Spillemesteren kan finde på at give lidt mindre erfaring for at glemme det.

Spillemesteren skal lade spillerne selv fortælle, en ad gangen, hvad de mener, de skal have erfaring for. Hvis de glemmer enkelte ting er det bare synd, så er det nok fordi personen ikke har lært noget af det. Ved samme lejlighed får spillerne gennemgået det, de har lavet, hvilket kan være til god hjælp. Når den enkelte spiller er færdig med at fortælle om sin persons udfoldelser, afgør Spillemesteren, hvor meget erfaring historien giver.

Hvordan stiger man

Når en spiller får sine erfaringspoint, kan han bruge dem til at øge de evner, han har brugt i den del af spillet, som han har fået dem for. Der er to faktorer, som har afgørende betydning for, hvor meget man stiger i sin evne. Den ene er 'basis procenten' og den anden er 'evnen'.

'Basis procenten' er den procentsats, som man startede med. Disse kan findes i professionstabellen, under afsnittet Lav En Spiller side 12. Husk, at tallene i tabellen skal ganges med 5. 'Evnen' er det procenttal, man har i den pågældene evne.

Når spilleren nu skal stige, skal han trække 'basis procenten' fra 'evnen'. Dette kan aldrig blive mindre end 0. Dette tal viser, hvor meget man har lært ud over det normale i denne evne, og dette tal afgør, hvor meget det koster i erfaringspoint at stige. Man ser nu i følgende tabel:

Tal	Terning	Pris
0	d6	speciel
0 – 30	d6	25
31 – 50	d6	50
51 – 70	d4	50
71 – 80	d4	75
81 – 90	d2	75
91 – ??	1	100

Her er 'Tal' det samme som 'evne' minus 'basis procent'. 'Terning' er, hvor mange procent man bliver bedre, og 'Pris' er, hvor mange erfaringspoint det koster. Den specielle pris for 0 procent evner, er de evner, som man ikke har lært endnu. Dvs. dette gælder ikke evner man bare har nul i, da disse regnes under katagorien 0–30.

Den specielle startpris afhænger af hvilken ny evne, der er tale om. Disse kan ses i afsnittet om specielle evner side 25. Man skal dog have tilladelse fra Spillemesteren for at kunne lære en ny evne.

Bemærk, at det er en stor fordel at have en høj 'basisprocent', da man kan købe sin evne op billigere. Hvis man har en lav 'basisprocent', vil det blive meget dyrt at købe sig højere end 60-70 procent. 'Basisprocenten' er altså også et udtryk for, hvor nemt man har ved at lære en evne.

Nogle evner har ikke procenter. Disse kan man derfor af gode grunde ikke blive bedre til. Dette er normalt de specielle evner, som købes seperat i spillet. (Se 'specielle evner' side 25).

