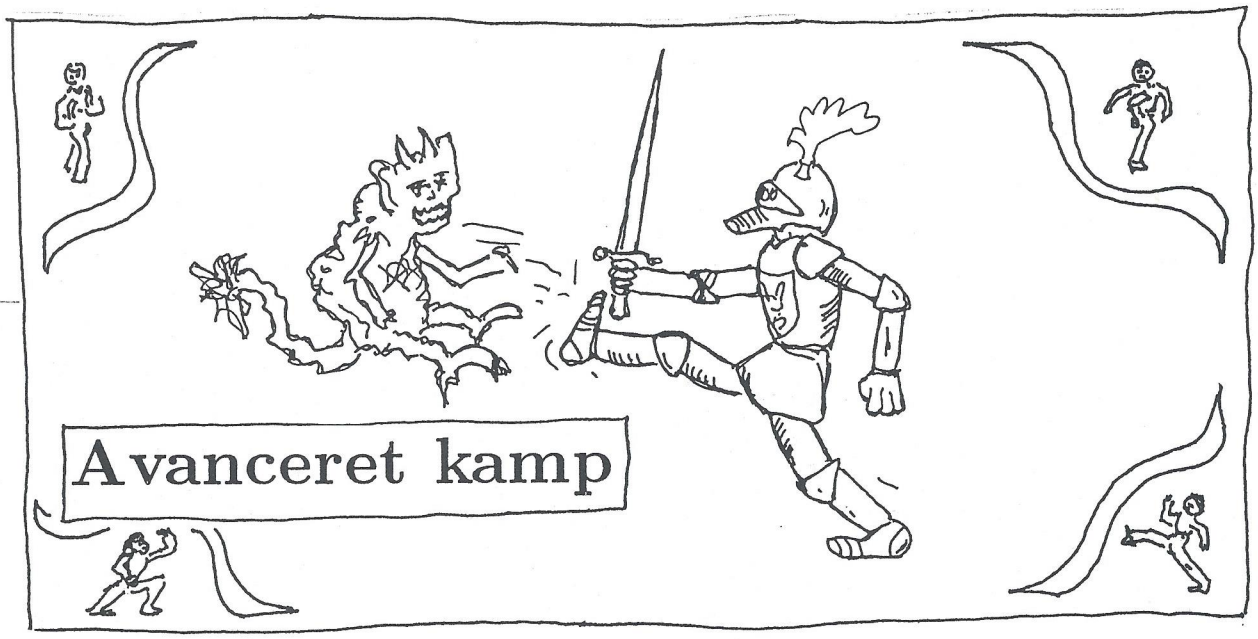


Indledning

I dette kapitel beskriver vi alle de regler, vi synes kan have en berettigelse, men som vi ikke vil have med i det grundlæggende kampsystem, da det bør være så simpelt som muligt. Hvis man er interesseret i en mere realistisk kamp, og mener man kan finde ud af de ekstra ting, der skal til, så kan man bruge disse tilføjelser.

Skarpe våben

Disse våben giver blødende sår: hvis de giver 50 eller mere i skade bløder offeret, derfor er disse våben oftest de farligste og mest brugte! For hver 50 man tager i skade på en gang får man et blødende sår. Således vil man have to blødende efter et slag hvor man tog 140 i skade, og tre hvis man derefter tager 70 i skade fra et andet slag.

Når man har blødende sår, vil man bløde lige meget om man laver noget eller ej, men hvis man laver noget kropsligt vil man bløde kraftigere, idet ens puls stiger og sårene ikke får ro. Således er der to regler for, hvornår man bløder:

Dels går man 1 helbred ned hvert sekund for hvert blødende sår man har, og dels går man d6 skade pr. blødende sår ned, hver gang man bruger en bevægelses- eller kampevne.

Man kan godt nøjes med den ene af dem, hvis man synes det er for meget med begge. Hvis det er for meget at skrive sit helbred ned hvert sekund, kan man med fordel blot regne ud hvornår man kommer ned på 0, og så justere det, hvis man tager yderligere skade.

Slagvåben

Gode mod rustninger! Hvis man rammes i hovedet med et slag, skal man klare sit udholdenhed minus skaden man modtager eller besvime. Hvis man rammes på kroppen skal man ligeledes slå sit udholdenhed, ellers vil man ikke kunne gøre noget i et sekund pr. 10 skade man modtager. Alle ens handlinger udsættes.

Spidse våben

Hvis man slår strike med et spidst våben vil det meget ofte medføre døden, da der så enten er ramt et organ eller en pulsåre. Enhver strike med et spids våben vil give d6 højere strike faktor.

Styrkebonus

Hvis man ønsker at stærke eller dygtige folk giver mere i skade, kan man oveni i den normale skade lægge halvdelen af ens styrke, dog højst halvdelen af den maksimale skade våbnet normalt giver. En person med 70 i styrke kan således give 35 mere i skade, men med en dolk maksimalt 20 ekstra.

Avanceret rustning

Nogle spillere og Spillemestre vil måske gerne kunne lave mere specielle og individuelle rustninger. Der er derfor udviklet et ekstra sæt regler, der medfører at spillere kan lave detaljerede rustninger. Dette regelsæt er valgfrit, og det kræver Spillemesterens tilladelse at bruge det. Til gengæld vil rustninger blive mere realistiske.

Udvidede områder

Den udvidede rustning deler alle områder i 6 dele. Når en spiller bliver ramt slåes der en d6 for at afgøre hvilken del af området, der er ramt. Spillere med sigte kan ikke selv vælge hvilket af disse 6

områder, der rammes. Når dette del-område er fundet, benyttes de normale rustnings bonusser. Delområderne medfører, at der kan laves metalbeslag og led i rustningerne. Hjelme vil desuden få forskelligt udsyn afhængigt af hvor stort visiret er.

Da der vil forekomme nye typer bagside, er disse taget med i listen. Den gamle kropsdele er opdelt i hhv 8 og 12 delområder. 8 i de steder, der før kun dækkede ét område, nemlig hoved, ben og arme, og 12 på kropsområderne. Dette medfører, at vægtbelastningen skal beregnes på en anden måde. Da der ikke findes en nem måde at omregne fra det ene system til det andet, er det besluttet at vægten på et delområde er 1/8 af de gamle områder. Dvs, at pladerustning, der i det gamle system vejede 4 # pr. område vil veje 1/2 # pr. delområde. For ikke at give enkelte spillere fordele med det nye system, bør Spillemesteren lade enten alle eller ingen have mulighed for at benytte systemet. Spillere kan evt vælge at undlade fordelene i dette nye system og kun benytte det gamle system. Spillemesteren bør dog aldrig lade en spiller skifte fra det ene system til det andet midt i en kamp og det er derfor nødvendigt at spillerne gør sig klart, om de benytter systemet eller ej.

Underdelingen af områderne er:

Område	Navn	Del	Navn (Forside)	Navn (Bagside)	Del	Navn (Forside)	Navn (Bagside)
12	Hoved	6	Toppen af hoved		3	Ansigt, øjenhøjde[1]	Bagside
		5	Venstre side, og øre[2]		2	Ansigt, mund og næse	Nakke
		4	Højre side og øre[2]		1	Hage	
11	Bryst/Skuldre	6	Halsen[3]	Hals	3	Øvre bryst	Øvre skulderblade
		5	Venstre skulder[3]		2	Bryst	Skulderbladene
		4	Højre skulder[3]		1	Nedre bryst	Nedre skulderblad
10	Mave/Ryg	6	Solar plexus	Øvre ryg	3	Øvre mave[3]	Ryg[3]
		5	Venstre side		2	Mave	Nedre ryg
		4	Højre side		1	Nedre mave	Øvre lænd
9	Skridt/Baller	6	Bækken	Lænd	3	Skridt	Nedre lænd
		5	Venstre bækkenparti	Venstre side	2	Venstre yderside	Venstre balle
		4	Højre bækkenparti	Højre side	1	Højre yderside	Højre balle
8	V. Overarm	6	Skulder[3]		3	Overarm	Bagside
		5	Øvre overarm		2	Nedre Overarm	
		4	Overarm	Bagside	1	Albue[3]	
7	H. Overarm	6	Skulder[3]		3	Overarm	Bagside
		5	Øvre overarm		2	Nedre Overarm	
		4	Overarm	Bagside	1	Albue[3]	
6	V. Underarm	6	Albue[3]		3	Nedre underarm	
		5	Øvre underarm		2	Håndled og -flade[3]	Håndled og -ryg[3]
		4	Underarm	Bagside	1	Fingre[3]	
5	H. Underarm	6	Albue[3]		3	Nedre underarm	
		5	Øvre underarm		2	Håndled og -flade[3]	Håndled og -ryg[3]
		4	Underarm	Bagside	1	Fingre[3]	
4	V. Lår	6	Bækkenled[3]		3	Lår	Bagside
		5	Øvre lår		2	Nedre Lår	
		4	Lår	Bagside	1	Knæled[3]	
3	H. Lår	6	Bækkenled[3]		3	Lår	Bagside
		5	Øvre lår		2	Nedre Lår	
		4	Lår	Bagside	1	Knæled[3]	
2	V. Fod	6	Knæled[3]		3	Nedre skindeben	
		5	Øvre skindeben		2	Fodled[3]	Akilles sene og hæl[3]
		4	Skindeben	Haser	1	Fod og tæer	
1	H. Fod	6	Knæled[3]		3	Nedre skindeben	
		5	Øvre skindeben		2	Fodled[3]	Akilles sene og hæl[3]
		4	Skindeben	Haser	1	Fod og tæer	

Krav til de enkelte del områder kan stilles af Spillemesteren, nogen er allerede givet i fodnoterne. Dette vil give Spillemesteren mulighed for at gøre rustninger mere detaljerede og specielle. F.eks kan der være specielle krav til rustninger spillerne vil ride i, eller krav til ikke larmende rustning, hvis spilleren vil kunne snige og skjule sig. Men det er ikke kun Spillemesteren, der kan stille krav. Spillerne får nemlig mulighed for at komme med deres egne forslag og ideer og de kan på en kreativ måde føre dem ud i livet med dette udvidede system.

Metalbeslag og lign. kan nemt indføres. En påsyet metalskinne på overarmens læderrustning vil

[1] Hvis dette område dækkes, er spilleren blind!

[2] Hvis disse områder dækkes, er opmærksomhed svære slag.

[3] Spillemesteren bør sætte krav til at disse områder kan bøjes. Dette kræver enten specielt smede arbejde eller at spilleren benytter bløde rustnings materialer.

f.eks dække delområde 3-4 på forsiden, men lade resten af armen være almindeligt læder. Det er op til spillernes fantasi og Spillemesterens beslutsomhed at udnytte dette system. F.eks kan det være interessant at afgøre, hvor på armen en afhugning er foregået. (Se afhugning side 49).

