

Sturmbanger



Rollespil uden terninger

Lavet af

Nikolaj Lemche

Sturmbanger

Rollespil uden terninger

Skrevet og illustreret af
Nikolaj Lemche

Forord

Tillykke! Du sidder nu med den første prøveudgave af Sturmbanger. Denne bog er skrevet som reaktion på den positive respons, som spillet fik på Fastaval 93, hvor jeg blev opfordret adskillige gange til at skrive spillet i en letlæselig form og på dansk.

Inspirationen til Sturmbanger kommer delvist fra det amerikanske terningløse rollespil Amber, som dog desværre ikke rigtigt kan bruges til andet end rollespil i den verden, som spillet var skabt til. Derfor ønskede jeg at skabe et universelt terningløst rollespil, som kunne bruges i alle slags verdener, alle genrer og til alle de mange rollespils bøger, der er udkommet.

De fleste regler i bogen handler om at gøre folk i stand til at snakke et fælles 'sprog', så de alle er klar over værdien af forskellige folks kunnen. Resten er gode råd til spilleledere, og er skrevet på en måde, så de forhåbentligt selv kan afgøre hvad de vil bruge eller lægge vægt på.

Formålet med denne bog er at få folk til at tænke lidt selv, at få dem til at bruge deres fantasi, og at gøre dem i stand til at bruge deres ideer uden at de først skal putte dem i faste rammer.

Dette er en prøveudgave, og jeg vil derfor meget gerne have respons på bogen. Er den forståelig? Kan begyndere inden for rollespillet bruge den til noget? (den henvender sig mest til erfarne rollespillere). Mangler der noget vigtigt? Er der fejl i bogen? Burde tegningerne brændes? O.s.v.

Skriv eller ring til mig.

Min adresse er: Nikolaj Lemche
 Silkeborgvej 130 3.th.
 8000 Århus C

 Tlf: 86 15 26 94

Sturmbanger

Copyright Nikolaj Lemche 1993

1. prøveudgave 1993

Skrevet og illustreret af Nikolaj Lemche
Layout: Bjerring DTP

Tak til playtestere, spilleledere og andre: Peter, Peter og Peter, Ole, Lars, Jens, Camilla, Mikkel, Søs, Morten og mange andre.

Særlige tak til Dan Thagaard Hansen og Jan Bjerring for deres store hjælp.

Bjerring
DTP
Fra ide til virkelighed

Indholdsfortegnelse

Indledning	side 4
Spilpersoner	side 8
Hvordan gør man	side 21
Kamp	side 27
Verdener	side 41
Trolddom	side 45
Våben	side 52

Indledning

Forestil dig, at du kan få lov til at gøre alt det du har lyst til. Prøv at tænke på, at alt, hvad du prøver på, kan lade sig gøre, og at alle dine succeser skyldes din dygtighed og spillelederens tilfredshed med, hvad du laver.

Interessant ikke?

Prøv at se det nedenstående eksempel på 'rolle'spil':

SL: I når frem til kysten, de første stiger ud af båden, i er meget trætte og våde, regnen fosser ned og kulden går til marv og ben. Med et ser i at nogle skikkelser kommer ud af regnen, med våben trukket.

Gunnar: Jeg trækker mit sværd og anråber dem om hvem de er og hvad de vil mig og mine venner!

SL: Godt! Runde 1! Hvad gør du?

Gunnar: øh..

Ib: Jeg trækker mit sværd!

SL: I ser de løber nærmere. Runde 2, hvad gør i?

Gunnar: Jamen jeg fik ikke gjort noget!

SL: Hver runde er et sekund, og du tvivlede, så din karakter tøvede. Godt! vad gør i?

Ib: Jeg løber hen imod den nærmeste for at slå på ham!

Gunnar: Jeg vil godt sige noget.

SL: Du kan nå at sige to ord i denne kamprunde, hvad siger du?

Gunnar: Hvem er I som ...

SL: Godt du nåede at sige 'hvem er', godt! Og Ib, du når frem til den første. Runde 4, Gunnar, du får sagt 'I som', hvad gør Ib?

Ib: Jeg slår på ham!

SL: Fint, modifierne for dit slag er ...

Hvor ofte har man ikke set en spændende situation løbe ud i sandet som denne når man sidder og spiller 'rollespil'. Man sidder og er spændt og interesseret i situationen og med et, skal man tænke i regler, runder og spilletekniske fordele. I denne situation dør næsten alt rollespil, indtil kampen er overstået, og bagefter må man analysere hvad der skete og prøve at huske det som en persons oplevelse.

Det er ikke bare i kamp at dette er et problem; i alle mulige situationer, hvor der er tvivl om at en bestemt handling kan lykkes, risikere man at ophøre med at tænke og føle som den person, som man spiller, og i stedet begynder man at tænke spilleteknisk.

Mange ville så sige, at gode rollespillere kan ignorere reglerne og bare spille, og derved overlade det sure arbejde til spillelederen. Men så kan han heller ikke være helt med i situationen. Og når følelserne netop er blevet revet op og man sidder og koger over, så er der intet mere irriterende end at skulle slå nogle terninger.

Hvor ofte har man ikke ønsket at gøre noget andet, noget mere, noget ganske særligt, og så kan det ikke lade sig gøre, fordi en eller anden rollespilsforfatter har bestemt at tingene skal gøres på en bestemt måde, nemlig på den måde hans regler foreskriver.

Og selve 'fortællingerne' må indrettes, så disse terningslag, i stedet for sund fornuft eller bare ganske almindelig tankegang, KAN afgøre dem. Spillere må lide under det, for selv om de virkelig spiller det mest indtrængende og opløftende rollespil, og selv om de bruger deres små grå, så falder det hele til jorden når man slår dårligt.

Og de gode spilleledere, de må lide under at alle ideerne, som de sidder med, skal puttes ind under regler, så man kan definere hvordan man skal slå for om de nu virker. Spilleledere skal også arbejde dobbelt for at lave gode historieoplæg, da de aldrig ved om en given situation kan lade sig gøre. Ja, og hvis de vil tvinge en bestemt handling

igennem, så bryder de reglerne, en ting som alle erfarne 'rolle'spillere straks kan gennemskue.

Man spørger sig selv om, hvad skal alle de definitioner til for? Ja, hvorfor bruger vi dem? Hvorfor gemmer vi os bag dem? Hvorfor tænker vi ikke selv? Hvorfor nyder vi ikke vores egen fantasi? Hvorfor lader vi os ramme ind?

Ja, hvorfor?

Lad prøve at smide terningerne væk, ja ... og dermed også alle de bånd som vi (p.g.a. af terningerne) lægger på os selv. Lad



os spille, bare spille og give os selv mulighed for at kunne gøre alt det som man kan gøre i virkeligheden, og meget mere til, for vi spiller jo rollespil. Lad gode ideer komme til deres ret og lad al fantasi få direkte udløb; direkte fra tanke og idé til handling i spillet.

Lad os spille 'terningeløst'

Rollespil uden terninger, er den ultimative form for rollespil, spillet, hvor handlinger og valg får den primære betydning, hvor følelser kommer til at spille en rolle, hvor fantasien har virkelig frit spil.

Lad os se på rollespils eksemplet fra før, men denne gang har vi sat det i Sturmbanger:

SL: I når frem til kysten, de første stiger ud af båden, i er meget trætte og våde, regnen fosser ned og kulden går til marv og ben. Med et ser i nogle skikkelser, der kommer ud af regnen med våben trukket.

Gunnar: Jeg trækker mit sværd og anråber dem om hvem de er og hvad de vil mig og mine venner.

SL: Det ser ud til at de ignorere dine ord, de træder langsomt nærmere.

Ib: Jeg trækker også mit sværd og stiller mig ved Gunnars side for at vi kan virke mere truende.

Gunnar: Jeg anråber dem endnu en gang.

SL: Det ser ud til at de ligner strandrøvere, og de kigger sultent på jeres forsyninger, og på din smukke kone Ib.

Ib: Jeg beordre min familie bag mig men gør ikke flere truende

bevægelser.

Gunnar: Jeg råber til dem at enten pakker de sig, eller også bliver det værst for dem selv.

SL: I kan se at de virker ubeslutsomme og en anelse bange for jeres lange klinger.

Gunnar: Jeg træder truende i retning af dem!

SL: De træder forskrækket tilbage og ser ud til at opgive, men med et træder der en kæmpe frem. Han er en grim tamp med iltert skæg, ukæmmet hår og et stort ar hen over ansigtet. I hænderne bære han en enorm kampøkse.

Gunnar: Jeg bliver stående og råber 'troldeyngel, pak dig eller smag min klinge'

Ib: Jeg gør tegn til min søn at han skal bære et skjold herop.

SL: Den store man bliver mørk i ansigtet og brøler til dig at du skal forberede til på at møde dine forfædre! Ib din søn kommer løbende med et skjold.

Ib: Jeg gør tegn til at han skal give det til Gunnar.

SL: Gunnar, den store kæmpe kommer langsomt hen imod dig. Med et ser du at Ibs søn løfter et skjold op til dig.

Gunnar: Jeg griber skjoldet og træder frem imod kæmpen.

SL: Med et brøl løfter kæmpen sin økse og stormer frem imod dig.

Gunnar: Han vil sikkert bare prøve at kvase mit hoved med et kraftigt slag, så når han når frem til mig og slår, da vil jeg løfte mit skjold skævt op til den ene side, samtidig med at jeg

springer til den anden.

SL: Du havde ganske ret. Kæmpen prøver at udnytte sin længere rækkevidde ved at slå dig ud på afstand. Med din hurtige bevægelse kommer du af vejen, og hans økse glider harmløst ned langs dit skjold og hamre ned i sandet.

Gunnar: Jeg springer ind på ham, og prøver at slå hans pande ind, jeg bruger ikke tid på at løfte mit skjold igen.

SL: Du springer ind, og inden at han får sin økse fri af sandet, har du kløvet hans pandeskal. Han falder til jorden.

Ib: Jeg bliver stående og ser efter om nogen af disse slyngler prøver at komme forbi Gunnar.

SL: Det gør de ikke, efter at have set Gunnars hurtighed og deres størstes fald, kan du se at de løber væk så hurtigt som muligt. Men du ved at et sådant pak, nok snart vil samle mod til sig igen og prøve en eller anden form for baghold.

Ib: Jeg klapper Gunnar på skuldrene og be'r min familie om hurtigt at bringe resten af forsyningerne i land imens Gunnar og jeg holder udkig.

Dette var et typisk (måske lidt voldelig) begivenhed i Sturmbanger. Gunnar var en kriger som rejste sammen med Ib og hans familie. Ib var her ganske nervøs for sin familie og han første ønske var at redde dem, Gunnar kendte også sin pligt og han vidste at han var bedre til at slås en Ib og hvis han endelig skulle dø, så var det i en værdig kamp.

Kæmpen var meget stærkere og havde længere rækkevidde end Gunnar, men Gunnar, var en meget mere erfaren kriger og betydeligt hurtigere.

Alle disse ting og betragtninger kommer alle med, når man dropper terningerne og bare spiller rollespil. Og det hele bliver dobbelt så spændende og interessant.

I denne bog vil jeg forsøge at give rollespillere mulighed for at kunne spille terningeløst rollespil, samtidig med at de virkelig kan få realiseret deres ønsker om de personer, som de vil være aften efter aften, når de sidder omkring bordet. Og jeg vil give spillelederne en række gode råd om hvordan I kan give spillerne denne fornøjelse.

Spilpersoner

Det første spillere gør, når de vil spille rollespil, er at skabe sig de personer, som de vil være i spillet. I Sturmbanger skabes en

ham/hende i det virkelige liv.

Overvej alt hvad denne person skal rumme af livsønsker, håb og følelser. Forestil dig hvordan din person ser ud, hvordan taler han/hun, hvordan er personens kropssprog, hvad kan personen godt lide. Hvad laver din person, er han/



spilperson i flere trin.

For det første. Hvad eller hvem vil man spille? Det er meget vigtigt at enhver rollespiller først tænker længe og seriøst over dette. Hvad ønsker jeg at spille? Der findes ikke noget mere frustrerende end at sidde med en person, som man ikke har sympati for, en person uden følelser, en person man ikke kan identificere sig med.

Derfor, tænk over det og skab så en personlighed, der tiltaler dig, en person du kunne holde af eller beundre hvis du mødte

hun tilfreds, hvad er personens sociale situation, har personen en interessant fortid, hvilke særlige træk kendetegner din person og hvad har han/hun lært indtil dette tidspunkt?

Når man efterhånden har dannet sig et billede af ens person, så kan man i Sturmbanger ikke gøre mere selv. For alle ens ideer skal formidles til spillelederen, så han ved hvad spilleren vil spille, hvad han/hun ønsker og mener er muligt for hans/hendes person. Hvis dette ikke sker, så vil

spilleren (og spillelederen) nemt kunne risikere at misforstå hindanden, hvad der sker og hvad mulighederne er.

Derfor skal spilleren henvende sig til sin spilleleder, og sammen vil de skabe den person som spilleren vil blive i spillelederens bevidsthed. Diskuter alt igennem og lad spilleren fortælle, hvad han forventer sig af sine ideer. Hvis spillelederen ikke ser på tingene på samme måde, skal han endelig forklare spilleren hvad han mener. I de fleste tilfælde bliver man enige.

Når man er blevet enige, kommer man så til den næste proces, nemlig at formulere ens ideer på en måde, så både spiller og spilleleder kan overskue dem. Det er derfor at jeg har skabt en hel masse værdiinddelinger, som man nemt kan overskue. Mange vil nok sige: "Jamen så sætter vi jo det hele i rammer igen!", men i Sturmbanger, går det den anden vej. Først finder man ud af hvad man vil, så klistrer man den spillemæssige værdi på ens idé.

Det er meget vigtigt at spillerne har forståelse for hvad spillelederen ligger i disse værdier. Hermed mener jeg at essensen i Sturmbanger er at spillelederen har sin egen mening om hvad der er godt eller dårligt, når han ser på spillets værdiinddelinger. Denne forståelse skulle gerne komme mens man sidder og snakker om spilpersonen.

For de spilleledere der ønsker 'lighed' (inkl. forfatteren), er der lavet en pointværdi til hver inddeling. Spillelederen, kan så lægge loft på hvor mange points en person må rumme, eller han kan forlange at alle hans spilleres personer starter med det samme antal points.

Der findes i Sturmbanger tre inddelinger af værdier. De første og mest basale er

personens grundegenskaber, de egenskaber som vi er født med, eller bruger år på at opbygge.

De næste er de særlige træk, der individualiserer personen. De omfatter alt muligt: udseende, sociale situation, held, stærke følelser, fysiske fordele eller skavanker, psykiske problemer, livsmål o.s.v.

Til sidst definerer man personens færdigheder, og det gøres på en lidt anden måde i Sturmbanger, end i alle andre rollespil.

Der er også mange andre ting som man skal finde ud af omkring ens person (f.eks. udstyr og venner), men de indeholder ikke værdiinddelinger og kan afklares med direkte samtale imellem spillelederen og spilleren.

Grundegenskaber:

Jeg har fundet fem grundegenskaber, som jeg ønsker skal definere det mest basale omkring en person. De fem grundegenskaber er Styrke, Behændighed, Helbred, Viljestyrke og Opmærksomhed. Jeg vil indrømme at denne inddeling mest stammer fra min læsning af hundreder af fantasy og science fiction romaner.

Styrke:

Styrke repræsenterer hvor meget ens krop kan yde af kraft, men ikke ens udholdenhed. En stærk person kan tåle lidt flere strabadser, men han kan også blive hurtigere træt under lange arbejder, fordi han bruger meget mere energi. Men i øjeblikkelige energi eksplosioner kan han yde meget mere end en svag person, da energien til de hurtigste handlinger ligger i

musklerne.

Hvorfor skal man så være stærk? Jo, udover at det er rart at være stærk, så er det den mest sikre grundegenskab. En stærk mand kan altid i sidste ende stole på sin egen krops kraft, og i mange situationer, kræves der styrke for at kunne gennemføre dem.

Behændighed:

Denne grundegenskab repræsenterer netop hvad den hedder, nemlig behændighed, men den repræsenterer også hurtighed og præcision. Hvis man ønsker en langsom, men meget fingerfærdig person, så giv personen et særligt træk, som hedder "fingerfærdig".

Helbred:

Dette er ens kondition og ens udholdenhed. Hos mange mennesker er der en sammenhæng mellem helbred og styrke, men hos andre kan de være ganske forskellige. Helbred rummer evnen til at komme sig over sygdom og sår, evnen til at rense musklerne for affaldsstoffer, evnen til at omsætte energi i kroppen, og kroppens evne til at modstå stress og strabadser (f.eks. store sår). Helbred er også en persons evne til at modstå sygdom.

Viljestyrke:

Dette er en persons mentale energi, og hans/hendes mentale styrke. Denne grundegenskab beskriver personens drivkraft, vedkommendes udholdenhed overfor livets uretfærdigheder. En viljestærk person kan også gennemgå mange flere strabadser end en viljesvag person, men hvis personens helbred ikke er ligeså stærkt, så vil han/hun nemt kunne risikere at gøre skade på sig selv. I fantasi og sci-fi historier,

hvor der findes magi eller mentale evner, der bliver viljestyrke endnu mere vigtig, da en viljestærk person næsten altid kan overkomme en svagere person.

Opmærksomhed:

Denne grundegenskab viser en persons evne til at opfatte sine omgivelser. Dette er ikke bare det at opdage faren før de andre eller at finde skjulte spor. Nej, det er også personens evne til at opfatte små ting, som de følelser som 'flyver' hen over et bord under en middag. Det er evnen til at se den skjulte betydning i handlinger og ord, det er simpelthen personens tilstedeværelse i en situation. Jo mere opmærksom en person er, desto mere opfatter han hvad der sker i hans omgivelser.

Mange rollespillere vil nok undre sig over at der ikke er en grundværdi for intelligens. Tja, viljestyrke og opmærksomhed er to træk der kendetegner intelligens. Kreativitet og skaberevne skulle spilleren gerne selv kunne udvise, og viden er baseret på færdigheder. Hvis man gerne vil have sin person til at være et geni eller en retarderet person, så beskriv dette som et særligt træk.

Herunder er der en tabel, der viser hvilken pointværdi man sætter på en given grundegenskab. Hvilken betydning værdierne har ligger i spillelederens udlægning af ordene. De point som står ud for grundegenskaben er her for balancens skyld.

Tabel over grundegenskaber:

Point værdi	Styrke	Behændighed	Helbred
-20	Baby	Lam	Hjertepatient
-15	Barn	Uhyggelig klodset	Sygelig
-10	Svag	Klodset	Dårligt helbred
-5	Normal kvinde	Lidt langsom	Lidt dårligt helbred
0	Normal mand	Normal	Normalt
5	Rimeligt stærk	Rimeligt hurtig	Rimeligt stærkt helbred
10	Stærk	Hurtig og smidig	Stærkt helbred
15	Meget stærk	Meget hurtig og smidig	Meget stærkt helbred
20	Ekstremt stærk	Ekstremt hurtig og smidig	Jernhelbred

Point værdi	Viljestyrke	Opmærksomhed
-20	Ingen	Næsten blind og døv
-15	Meget svag vilje	Meget uopmærksom
-10	Svag vilje	Uopmærksom
-5	Lidt svag vilje	Lidt uopmærksom
0	Normal vilje	Normal
5	Rimelig stærk vilje	Rimeligt opmærksom
10	Stærk vilje	Opmærksom
15	Meget stærk vilje	Meget opmærksom
20	Jernvilje	Opfatter næsten alt

Disse ovenstående værdier, kan godt virke lidt 'nysprog'lige, men de er til hjælp for både spiller og spilleleder, da de danner et fælles 'sprog' så begge parter ved hvad spillerens person besidder af grundegenskaber.

Nogen vil måske på dette tidspunkt spørge: 'Jamen hvad betyder disse værdier, hvad får jeg ud af dem?' Svaret på dette spørgsmål ligger hos spillelederen, da det er ham som

lægger sin værdi i ordene. Det er derfor så vigtigt at spiller og spilleleder sætter sig ned og diskuterer personen igennem først.

En meget stærk mand kan måske mere hos en spilleleder, end hos en anden. Det er min erfaring siden Sturmbanger bare var et par noter på et stykke papir, at spillelederen virkelig må tænke over disse ting, for ellers forvirrer man sine spillere og mindsker derved deres respekt for sig.

Særlige træk

Særlige træk er alle de ting, som man kan hæfte på en person, som ikke kan beskrives som en grundegenskab eller færdighed. D.v.s. at alle de ting, som jeg nævnte tidligere, som ikke var grundegenskaber, er særlige træk.

Hvorfor skal man beskrive særlige træk? Jo, det er dem der virkelig skaber en personlighed, og sætter personen ind i sine omgivelser.

I Sturmbanger beskriver man sit særlige træk overfor spillelederen og diskuterer så med ham, hvad det kommer til at betyde for spillet. For de spilleledere, der ønsker

Point
værdi Indflydelse på spillet

- | | |
|----|------------------------|
| 1 | Næsten ingen betydning |
| 2 | Meget lille betydning |
| 3 | Lille betydning |
| 4 | Middel betydning |
| 5 | Større betydning |
| 10 | Enorm betydning |
| 15 | Ekstrem betydning |
| 20 | Kolossal betydning |

Man lægger pointværdierne for betydning og hyppighed sammen.

Man kan aldrig have et fordelagtigt træk, der giver en negativ værdi, og man kan aldrig have et negativt træk, der giver en positiv værdi. Dette betyder ikke at man aldrig kan have et træk, der næsten aldrig har næsten ingen betydning, skriv dem ned, de giver liv til personen, men de har ikke nogen pointværdi.

pointlighed, er der lavet en tabel for hvor stor en pointværdi han/hun kan lægge i de særlige træk, som hans/hendes spillere besidder.

Hvor stor en betydning et givent træk har på spillet afhænger både af spillelederen, og hvilken verden, man spiller i. Feks. kan et godt udseende have meget stor betydning i en romantisk spilleverden, som f.eks. en normal fantasy-verden. Men i en hård cyberpunk-verden, hvor alle og enhver kan få en plastisk operation, der bliver der ikke kigget så meget efter en smuk person. Desuden er smukke personer mere beundret i romantiske omgivelser.

Særlige træk som har en negativ indflydelse på personens udfoldelsesmuligheder har en negativ point værdi.

Point
værdi Hyppighed

- | | |
|----|------------------|
| -2 | Næsten aldrig |
| -1 | Sjældent |
| 0 | En gang i mellem |
| 1 | Almindeligt |
| 2 | Ofte |
| 3 | Meget ofte |
| 6 | Næsten altid |
| 10 | Altid |

Hvilke træk skal man så beskrive? Ja det er jo det man skal tænke over når man skaber sin person. Der er dog tre træk, som jeg mener at alle bør tænke over. De er: Udseende, Sociale situation og Held/uheld.

Udseende:

Man har svært ved at se sin persons udseende for sig, før man har beskrevet det for sig selv. Udseende behøver ikke bare at

være fysisk udseende, det kan også være kropssprog, talemåder, udstråling og lugt/duft.

Social situation:

Dette kolossale begreb rummer alle din persons sociale forbindelser, hans/hendes økonomiske situation, job, sociale problemer, status o.s.v. Beskriv din person overfor din spilleleder og klargør disse punkter.

Held/uheld:

Dette er en af de mest underholdende faktorer i terningeløst rollespil. Hvis man kigger på alle mulige kendte og ukendte historier, så kan man altid sætte en finger på at en bestemt person er heldig eller uheldig. Som regel er det hovedpersonerne, der er de heldige.

I Sturmbanger er held/uheld den ukendte faktor, den faktor der gør at spillerne aldrig ved præcist hvordan en given situation udvikler sig. Spillelederen kan nemt bruge held eller uheld til at forøge spændingen eller give historien et skub fremad.

Enhver spiller bør beskrive hvordan held eller uheld forfølger hans/hendes person og hvordan det påvirker personen. F.eks. havde jeg i en af mine kampagner en person, der aldrig var heldig i normale dagligdags situationer, men i krisesituationer var han altid svineheldig. En anden af mine spillere havde det problem at hver eneste gang hendes person forsøgte at gøre noget passende, eller forsøgte at forøge sit renommé, så gik det galt på en eller anden måde, som oftest havde noget at gøre med at personen var distraet.

Så hvis man ønsker at spille en person hvor livet smiler til dig, så gør din person

heldig. Hvis man derimod vil spille en mere tragisk person, som ofte kan være meget interessant (hvis spillelederen er god), så gør din person uheldig.

Hvis man endelig vil have en person der hverken besidder noget held eller uheld, så bliver det en vigtig del af personens idé, da der aldrig burde ske noget uventet for denne person. De kan faktisk være meget kedelige at spille.

Det er ikke umuligt at en person både er heldig på et område, og uheldig på et andet.

Jeg vil råde spilleledere til at sikre sig at folk finder på deres særlige træk, for at skabe en samlet personlighed, og ikke bare for at få nogle points. De første en stor fornøjelse for spillet, og de næste skaber kun problemer, når spillerne absolut skal til at rollespille nogle træk, de ikke føler for.

Færdigheder:

Færdigheder er tillærte evner. I de fleste rollespil beskriver færdigheder, bestemte ting, som man kan, som f.eks. førstehjælp eller programmering. I Sturmbanger bruger man færdigheder til at beskrive personen som besidder dem. D.v.s. at en dygtig instruktør har færdigheden "Instruktør - dygtig". Når man så er en dygtig instruktør, så kan man alt det en dygtig instruktør kan gøre.

Grunden til at færdigheder bruges på denne måde, bunder i det virkelige liv, hvor man identificerer en person på hvilke færdigheder han besidder; "Hent Pedersen, han er en god elektriker". Dette gør det meget nemt at bestemme hvilke færdigheder man skal give ens person, hvis denne person

allerede er klart defineret i spillerens bevidsthed.

Det er også meget nemmere for spillelederen at afgøre om en given person kan udføre en bestemt handling, når færdigheder bruges til at beskrive personen; men mere om dette i næste kapitel.

Jeg bruger selv tre slags færdigheder til at beskrive personer i mine egne kampagner, nemlig: Professionelle-, Fysiske- og Videnskabsmæssige færdigheder samt sprog.

Professionelle færdigheder:

Professionelle færdigheder er alt det, som beskriver jobs man kan udføre. Her tænker jeg mest på almindelige jobs, som f.eks. elektriker, lærer, computerassistent, kunstmaler o.s.v., og ikke på særlige professioner, hvor mange af de færdigheder de besidder regnes for en færdighed i sig selv.

Se f.eks. på klovnen. Han har helt sikkert en færdighed, der hedder klovn, men mange af dem er også akrobater. For at vise dette bør de også besidde færdigheden "Akrobat". Et andet eksempel er færdigheden "Soldat". En soldat ved hvordan man gebærder sig i krigssituationer, man kan også beskrive ham som en god skytte, derfor skal han have den separate færdighed "Skytte" hvis han skal kunne bruge sit gevær rigtigt godt.

Generelt er det sådant at professionelle færdigheder beskriver viden og erfaring om hvordan man udfører bestemte jobs.

Spilleledere skal dog være opmærksomme på at der bør være en begrænsning på hvor mange professioner en person kan have.

Fysiske færdigheder:

Fysiske færdigheder er alle de færdigheder,

hvor indlærte reaktioner (ofte i forbindelse med viden) er det vigtigste. Dette gælder bl.a. alle kampfærdigheder, fysiske udfoldelser og sport. De skrives stadigvæk som en beskrivelse af personen der besidder dem, f.eks. "Svømmer - god" eller "Fægter - ekspert".

Videnskabsmæssige færdigheder:

Videnskabsmæssige færdigheder er færdigheder, der beskriver at personen har en bestemt viden. De blandes for det meste sammen med de professionelle færdigheder, da f.eks. en teologiprofessor gerne skulle vide noget om teologi. Derfor er det oftest et valg som spilleren tager for sin person at han/hun bare ved noget om et givent emne, og det er derfor ofte hobbyentusiaster og amatører som har disse færdigheder.

Man ser dog nogen gange at disse færdigheder går fra at være Videnskabsmæssige færdigheder til at blive Professionelle færdigheder. Hvis f.eks. en person, der er dygtig til arkæologi, kommer med på en række ekspeditioner og efterhånden tager rollen som arkæolog, så vil en god spilleleder nok på et eller andet tidspunkt ændre hans færdighed fra dygtig til arkæologi, til dygtig arkæolog.

Sprog.

Hvert eneste sprog er en færdighed i sig selv. Spillelederen bør dog tænke på at færdigheder i visse sprog, bør gøre det nemmere at lære og blive god til andre meget lignende sprog. F.eks. en der er god til dansk, bør have meget nemmere ved at kunne lære norsk. Til de spilleledere, som bruger points, betyder dette at man bør få et antal point gratis på relaterede sprog, hvis man vil til at lære dem.

Det er op til spillelederen og helst spillerne selv at beskrive deres personers kunnen via de færdigheder, som de ønsker at kunne fortælle at deres person besidder.

Jeg har igen skabt en række værdiinddelinger, som beskriver forskellige

grader af kunnen. Hvordan man har opnået en bestemt grad er ligegyldig. Det kan være uddannelse, erfaring eller bare ganske simpelt rent talent.

Der er igen lagt en talværdi til hver færdighedsværdi, for de spilleledere der ønsker 'balance'.

Tablet over færdighedsniveauer:

Point værdi	Færdighedsniveau
-1	Inkompetent
0	Utrænet
1	Begynder, ved en lille smule.
2	Trænet, ved noget.
3	Erfaren, uddannet, ved en del.
4	God, dygtig, ved meget.
5	Meget god, meget dygtig, ved rigtigt meget.
6	Ekspert, ved det meste.
8	Mester, ved næsten alt.
10	Perfekt, ved alt hvad der er at vide.

Den måde man skriver en færdighed på personarket er "færdighed - dygtighed". Grunden til at det skrives på denne lidt døde og kedelige måde er, at en færdighed kan ændre sig undervejs i spillet, og det er meget besværligt at ændre hele sætninger på arket. Desuden er det meget overskueligt.

For de spilleledere der ønsker point værdier i deres kampagner er der et par regler når vi har med færdigheder at gøre:

For det første kan man være "Inkompetent" i en given færdighed. Dette er faktisk et

særligt træk, men står under færdigheder for overskuelighedens skyld. Denne regel er ikke til for at spillere skal være inkompetene i ti obskure færdigheder, men for at give spillerne mulighed for at skabe nogle underholdende forhold for deres personer. Husk dette.

Den anden regel er meget vigtigere, og omhandler at grundegenskaber kan påvirke hvor dygtig man er i visse færdigheder. Det drejer sig mest om Behændighed og de fysiske færdigheder, hvor Behændighed (og hurtighed) næsten altid påvirker hvor effektiv man er. Det gælder under alle

omstændigheder for alle kampfærdigheder.

Opmærksomhed kan påvirke en færdighed som stifinder eller kurtisane. Viljestyrke kan helt klart påvirke færdigheder som forhørsleder eller troldmand.

Den måde en grundegenskab påvirker en færdighed på er at hvis grundegenskaben er meget høj eller lav, så lægges der et antal point til eller fra de point man har lagt på en færdighed, og så ser man på færdighedstabellen hvor dygtig man er.

I skemaet nedenunder kan man se hvor meget grundegenskaberne påvirker færdighederne.

Points i Grundegenskab	Betydning for Færdighed
-20	Kan ikke besidde færdigheden
-15	-2
-10	-1
-5, 0, 5, 10	-
15	+1
20	+2

Hvad der menes med at -20 gør at man ikke kan besidde færdigheden er at f.eks. kan en lam person ikke være en akrobat, og en person der er næsten blind og døv kan næppe være en stifinder.

Ellers kan vi jo tage et eksempel: Kurt er meget hurtig og smidig, han bliver trænet som akrobat, men p.g.a. af hans store behændighed er han ligeså dygtig som en erfaren akrobat.

Det er op til spillelederen og spillerne hvilke grundegenskaber, der påvirker hvilke færdigheder.

Det skal dog lige siges at hvis man er meget besværet af rustning eller oppakning,

så burde enhver god spilleleder reducere en persons Behændighed og derved kan man også miste sin bonus på f.eks kampfærdigheder.

Afrunding.

Dette afrunder de værdiinddelinger der er kernen i Sturmbanger. Men der er stadig noget arbejde tilbage før man er klar til at spille en person.

Man skal finde ud af hvad han/hun besidder, hvem han/hun kender og hvilke økonomiske forhold personen har. Der er mange måder at gøre dette på.

Hos nogle spilleledere bruges kun generelle beskrivelser. Feks.: Herr Helmut er en fægtemester fra Heidelberg, han ejer et hus med træningsfaciliteter, hvor han har en stor samling af sværd og kårder. Rent økonomisk sidder han godt i det med en rimelig formue, som bliver større og større for hvert år p.g.a. nogle fornuftige investeringer (Herr Helmut har en fordelagtig social position). Han er gift og har to døtre. I huset arbejder der også en kok, tre tjenestepiger og Herr Helmuts personlige lakaj.

Andre spilleledere vil forlange langt flere detaljer. Feks. kunne han forlange at alt hvad man ejede var præcist opregnet og dets tilstand var klargjort. De ville også forlange at alle personens bekendte var nedskrevet, og en note om spilpersonens forhold til hans bekendte var vedlagt. Desuden ville disse spilleledere også forlange en præcis beskrivelse af spilpersonens beskæftigelse.

Eders forfatter bruger en mellemting af de to metoder. Personligt foretrækker jeg, at man har generelle data om hvad man ejer, hvis man er velhavende, bortset fra ens personlige kontanter. Fattige folk skal klargøre det meste af deres ejendom.

Beskrivelsen af job og venner overlader jeg meget til spillerne selv, da det er deres eget humør der afgør hvor mange kontakter de har.

Lige en note omkring personarket. I den øverste kasse er der en linie, hvor der står "Beskrivelse", her skriver man ikke hvordan man ser ud, men i få ord hvem man er.

Til de spilleledere som bruger points, vil jeg lige komme med et par råd. For det første bør man begrænse hvor mange points spillerne bruger på færdigheder. Det er meget kedeligt for en spilleleder i terningeløst rollespil at have spillere, som er "Perfekt" i alle deres vigtigste færdigheder, dels fordi de ikke kan blive bedre, dels fordi der aldrig bliver spænding om de kan udføre en given handling, hvis man kan bruge en

sådan færdighed til at udføre den.

Derudover bør man begrænse det antal points som man får til rådighed når man laver en person. Min personlige erfaring er at 50 points giver en god, ofte meget dygtig og velfrundet person, uden at vedkommende slipper jordforbindelsen. Store helte kan nemt laves for 75 points.

Men! Hvis man har gode rollespillere med sans for de finere detaljer, så er det ofte det bedste at lade dem skabe deres egen person, uden hensyntagen til hvor mange point de bruger.

Når man er færdig med af lave en person skulle man gerne sidde med et stykke papir der præcist repræsenterer ens idé, og som gør det muligt for spillelederen at håndtere hvad vedkommende gør.

Kalrena

Lad os tage et komplet eksempel på skabelsen af en person:

En spiller får at vide af sin spilleleder af han gerne vil starte en kampagne, der foregår i en middelalderlig fantasy-verden. Kampagnen kommer mest til at foregå på et kongeslot, hvor spillerne så skal være personer på og omkring slottet.

Vores spiller Karen bestemmer sig for at hun gerne vil spille en troldkvinde, men det er jo ikke nok bare at sige troldkvinde, hun vil gerne have en hel person at spille. Derfor sætter Karen sig ned og tænker.

Efter et stykke tid har hun fundet ud af at hendes person skal hedde Kalrena, og er en adelig enke, som nu lever på slottet fordi hun er gode venner med dronningen. Hun er officielt ansat som læge, men alle ved at hun også udøver trolddom. Karen forestiller sig Kalrena som en køn, men hærget lille kvinde, med et nervøst smil og en blid stemmet, hun skal have rødt hår, en bleg men fin hud og grønne øjne.

Men hvorfor sidder hun på kongeslottet som enke, hvorfor har hun ikke giftet sig igen. Karen bestemmer sig for at en tragedie har formet Kalrena. Nu er Kalrena 25, da hun var 18 og nygift, blev hun, hendes mand og deres følge overfaldet af en gruppe soldater fra nabolandet, hendes mand og følget blev dræbt, og hun blev taget til fange, og voldtaget gang på gang indtil hun næsten blev vanvittig af smerte og sorg. At Kalrena har en meget lille smertetærskel gjorde kun det hele værre.

Kalrena blev dog reddet af kongens mænd, og dronningens pleje fik hende tilbage til livet og væk fra galskaben. Kalrena var dog



mærket for livet. Hun kan ikke mere tåle at mænd rører ved hende, og hendes tilfangetagelse i små fangehuller har gjort hende lidt klaustrofobisk.

I dag lever Kalrena som læge på kongeslottet. Hendes modvilje imod mænd og nære venskab med dronningen har sat onde rygter i gang om at deres venskab er mere en bare et venskab, det er dog kun rygter.

I de år der er gået efter tragedien har Kalrena studeret og eksperimenteret en del med trolddom, og er nu en rimelig dygtig troldkvinde.

Karen mødes så med spillelederen og fremlægger sin idé. Spillelederen siger god for det hele og forklarer så Karen, at han bruger points og at hun får 50 til at skabe Kalrena for.

Lidt befippet over dette går Karen i gang:

- "Lad os nu se, hun skulle jo være en petite kvinde, så vi gør hende svag (-10 points), men hun må godt kunne røre sig lidt så vi gør hende rimelig hurtig (5 points), hun må også gerne have et rimeligt helbred (5 points). Som troldkvinde ville det nok være en fordel for hende at besidde en meget stærk vilje (15 points), og hun må også gerne være meget opmærksom (15 points). Hvor mange var det ... hm hm ... 30 points."
- "Nå, hendes sociale position er jo ikke dårlig, hun er adelskvinde og veninde med dronningen, og som læge mangler hun jo ikke penge, spilleleder hvor mange points er det?"
- "5 points!", svarer spillelederen med uopmærksom stemme.
- "Hun er en køn men lidt hærget, lille kvinde, med en blid stemme, rødt hår, grønne øjne og blød hud?"
- "3 points!", denne gang mere opmærksom.
- "Hun er kun heldig når hun er ude i en total krise situation, og her kun nok til at lige kommer over det med livet i behold?"
- "2 points."
- "Hun kan læse og skrive?"
- "5 points."
- Hun kan ikke tåle at mænd rør ved hende, men hun kan godt røre ved mandlige patienter?"
- "-2 points."
- "Hun har en meget lav smertetærskel?"
- "-3 points."
- "Hun er lidt klaustrofobisk?"
- "-7 points."

"Hvor mange var det så nu .. hm hm .. 33 points, så er der 17 tilbage. Spilleleder hvordan fungerer magi?"

Spillelederen forklarer hende om magien i hans verden (se afsnittet om magi bag i bogen).

- "Godt hun er en dygtig troldkvinde." (3 points + 1 fra vilje)
- "Hun er også en dygtig adelsdame." (4 points)
- "Hun er en erfaren læge." (3 points)
- "Hun ved meget om magiske urter." (4 points)
- "Hun er blevet trænet i brug af knive i kamp." (2 points)
- "Hun er en trænet rytter." (2 points)
- "Og, hun er dygtigt til det magiske sprog." (4 points)

Hov! Det var jo 55 point. Karen bestemmer sig for at Kalrena kun er "Opmærksom" og får derved det hele til at passe på 50 points, så hendes kære spilleleder kan være glad.

Til sidst skal Karen finde ud af hvad Kalrena besidder. Hun får af vide af hendes spilleleder, at han kun vil have en generel beskrivelse, og alle hendes bekendte, kan Karen bare komme på under spillet de første par aftener.

Karen bestemmer sig for, at Kalrena har et eget rum på slottet med alt det nødvendige for en standsmæssige adelsdame. Derudover har hun et laboratorium nede i kælderen, hvor der er udstyr til at udøve magi og skabe trylledrikke, samt et par gamle trolddomsbøger, som dronningen har skaffet hende. Hun har også noget godt lægeudstyr.

Efter at dette er blevet bestemt, udfylder Karen et personark for Kalrena og er derefter klar til at spille hende.

Sturmbanger

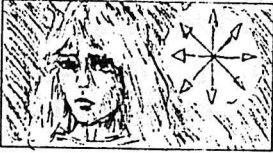
Points: 50

Navn: Kalrena

Beskrivelse: En vrag kvindelig læge og mager. Hun lever på kongens slot som enke, og på grund af en tragisk fortid vil hun ikke igen prøve at stifte familie. Hun er 25.

Grundegenskaber:

Svag	-10
Rimeligt hurtig	5
Rimeligt helbred	5
Meget stærk vilje	15
Opmærksom	10



Udseende: Hun er en køn men lidt hærgnet, lille kvinde, med en blid stemme, rødt hår, grønne øjne og blå hud. Hun er 1,6m og vejer omkring 50 kg. 3

Sociale situation: En adelskvinde og læge som arbejder på kongens slot, som er veninde med dronningen. 5

Særlige træk:

Hun er heldig i krisesituationer, men kun nok til at komme over dem med livet i behold	2
Hun kan læse og skrive	5
Hun kan ikke tåle at mænd rør ved hendes patienter	-2
Hun har en meget lav smertetherskel	-3
Hun er lidt klaustrofobisk	-7

Færdigheder:

Adelsdame - dygtig	4
Krikkæmper - trænet	2
Læge - erfaren	3
Magiske urter - ved meget	4
Rytter - trænet	2
Troldkvinde - dygtig	3x
Moderesml	-
Magisk sprog - dygtig	4

Udrustning:

Staldagert

Ejendomme:

Værelse på kongeslots

Laboratorium i kælderen

Andet udstyr:

Udstyr til at udvuc magi

Et par trolddomsbøger

Lægesudstyr

En stor garderober

En masse kosmetik & parfumer

Hvordan gør man

Hvordan spiller man terningeløst rollespil. Tja, det er jo lige ud af landevejen. Spillerne fortæller hvad de gør, og spillelederen fortæller dem hvad de oplever, at der sker. Der er faktisk ikke meget mere til det, i teorien.

For spillerne er det sådan at de skal bare rollespille og fortælle, hvad de gør. De behøver ikke at spekulere mere over hvordan og hvorledes, udover at de selvfølgelig bruger deres sunde fornuft eller deres følelser til at komme frem med deres ideer.

For spillelederen er der lidt mere, men kun lidt, for faktisk er det meget meget nemt af afgøre handlinger.

Fortællekunst.

De to absolut vigtigste ting når man spiller terningeløst rollespil, er evnen til at kunne fortælle og evnen til at kunne lytte. Hvis en spiller ikke kan forklare, hvad det er han gør, så kan spillelederen jo ikke nemt afgøre, hvad der sker. Og hvis spillelederen ikke kan forklare sine spillere præcist hvad de oplever, så kan de jo ikke tage de valg der hjælper dem på vej. Og igen hvis spillerne ikke lytter til spillelederne, eller hvis spillelederne ikke lytter til deres spillere, så kan det jo være lige meget om en eller flere af partnerne er gode til at fortælle.

Så kære spilleledere (og spillere), tænk! Og tænk klart, før i siger noget, for jeres ord er handlingerne.

Det kræver en vis træning at være spilleleder i terningeløst rollespil. Man skal være i stand til at være fair. Man skal kunne

få en fortælling skabt. Man skal kunne lytte og fortælle. Man skal have situationsfornemmelse. Man skal kende sine spillere og deres personer, så man undervejs kan sætte dem overfor svære valg. Man skal kunne håndtere deres evner, egenskaber, træk og færdigheder. Og man skal have personernes omgivelser klart i hovedet, hele tiden.

Det er en vis hjælp at have været spilleleder i andre rollespil, idet at man måske her har opnået nogen af de ovenstående færdigheder, men 'erfarne' spilleledere må gøre sig klart at de har en stor ballast af regler, som de nu må glemme. En god måde at gøre det på er at læse en masse bøger, og prøve at glemme hvordan de forskellige problemer undervejs, kunne være løst i deres eget rollespil.

Når man kan glemme, så bør man kigge i bøger og se, hvordan det kunne være, at nogen ting kunne lade sig gøre, og andre ikke. Måden en forfatter afgører disse ting på minder meget om måden en spilleleder afgører handlinger undervejs i spillet. Forskellen er bare at spillelederen skal afgøre det i øjeblikket, overfor sine spillere.

Afgørelser.

Hvordan afgører man så? Jo, det er meget nemt. En spiller siger at han/hun gør en bestemt ting. Og hvis du føler at det er OK (efter måske at have set hvor god spilleren er) så kan han/hun fuldføre handlingen. Men, få så mange detaljer frem som muligt, det gør det nemlig muligt for spillelederen at kunne give en spændende forklaring på hvordan spillerens handling kommer til at gå.

En spilleleder skal aldrig bare sige "Det klarer du". Nej, han skal sige "Efter at have smagt på vinene, er du rimelig sikker på at det er den tredje der er forgiftet, men du er

ikke sikker på om du nu har taget lidt nok, til at det er ufarligt. Har du noget modgift?"

Hvor ofte er vi sikre på at en given ting er lykkedes? Ikke så ofte, vel? Så for at bevare spændingen, så kom altid kun med antydninger og fortæl bare hvad spillerne oplever, medmindre det faktisk er en situation, hvor der ikke kan være tvivl. En spilleleder, der bruger stor fantasi og som kan tryllebinde sine spillere, vil hurtigt komme til at se at de vil spille bedre rollespil.

Hvis en spilleleder er usikker på afgørelsen, så er det på tide at se lidt på personen der udfører handlingen. Men det er jo ikke nok bare at se på hans/hendes færdigheder. Se også på grundegenskaber og særlige træk ved personen.

Derfor bør spillelederen nedskrive alle sine spilleres personer på en (for spillelederen) overskuelig noteform, som han kan se hele tiden. Dette gør ham i stand til altid at kunne referere til og overskue spillernes evner, uden at forstyrre spillet, ved at spørge dem hvilken evne de benytter.

De værdier der oftest bruges af spillelederen er færdighederne, da de beskriver personens evne til at udføre handlinger. Men hvilken færdighed skal man bruge i en given situation? Svaret er at man ikke kun bruger EN færdighed til at afgøre personens evne til at udføre handlingen. Alle færdighederne udgør tilsammen hele personens kunnen, og kun ved at se på dem som et hele har spillelederen et klart billede af hvad personen er i stand til.

Men en spilleleder må ikke glemme grundegenskaberne. De viser det mest basale som er muligt for en person.

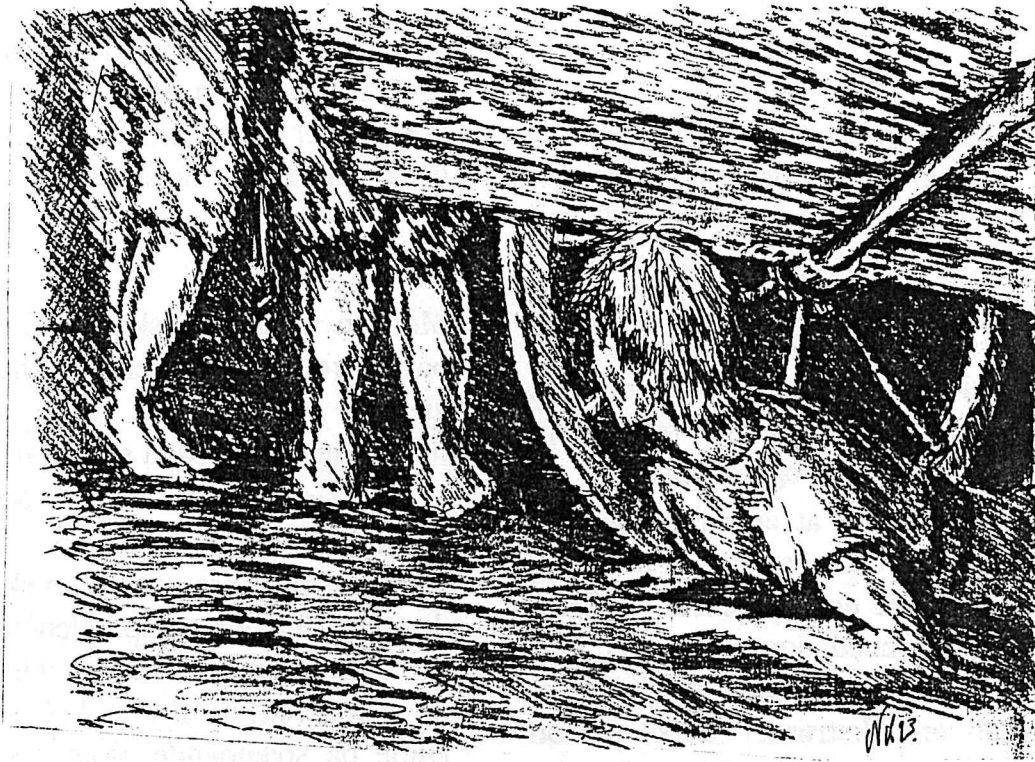
Eksempel: Jeg havde en spiller der havde en person der var en dygtig indbrudstyv, men han var også god til at klatre, og dygtig til at overleve på gaden.

En dag ville denne person så bryde ind i et hus. På vej hen til huset kom der nogen soldater forbi. Personen forsøgte at gemme sig under en hestevogn, og jeg afgjorde at en der kunne overleve på gaden og som også var en dygtig indbrudstyv, også måtte være i stand til at gemme sig en gang imellem (ikke så god som en der direkte har færdigheden at gemme sig), derfor fortalte jeg ham hvordan han nervepirrende gemte sig under denne vogn i de fem-seks minutter, hvor soldaterne stod og snakkede.

På et tidspunkt tabte en af soldaterne noget og bøjede sig ned for at samle det op. Jeg var spændt på om min spiller kunne bevare roen og blive, hvor han var, eller om han prøvede at stikke af. Han bevarede roen, og da han var en heldig type, belønnede jeg ham med at soldaten ikke fik øje på ham.

Så gik soldaterne og personen bevægede sig over imod huset. Spilleren fortalte mig, at hans person gerne ville undersøge huset udefra, for at afgøre om der nu var nogen indenfor. Personen var meget opmærksom, så jeg fortalte om en masse om alle de lyde han kunne høre rundt omkring han, og om at et enkelt vindue ikke havde skodder for. Efter et stykke tid blev han enig med sig selv at der nok ikke var nogen hjemme.

Han fortalte mig at hans tyv gerne ville klatre op til det åbne vindue. Jeg spurgte ham om hvordan han ville gøre det, hvorefter han forklarede mig, at han kastede en entrehage op på taget, og at han så ville klatre op ad rebet. Da han var ret behændig bestemte jeg mig for at entrehagen nemt satte sig fast i det løse tag.



Til ham fortalte jeg at han kunne høre entrehagen ramme taget og efter et par forsøg hang rebet solidt fast. Han var dygtig til at klatre så han kom opad uden problemer.

Halvvejs oppe fortalte jeg ham at han kunne mærke at rebet gav lidt efter. Han besluttede sig for at fortsætte opad. Da han var en meter fra vindues karmen gav rebet langsomt efter. Hvad gjorde min spiller? Ville han prøve at komme ned igen, eller ville han forsøge at nå vinduet. Min spiller råbte til mig at med en stor kraftanstrengelse ville han prøve at kaste sig op imod vinduet. Igen reddede hans store behændighed ham og han endte med at hænge ned fra vindues karmen.

En nabo kiggede ud af sit vindue for at se hvorfra denne larm, som entrehagen lavede, kom. Han fik øje på tyven og begyndte straks at iklæde sig noget anstændigt for derefter at løbe efter byvagten. Dette vidste min spiller ikke for hans person havde alt

for travlt med at hage sig fast til vindues karmen.

Endelig kom tyven op og sidde på vindues karmen, hvorefter hans spiller fortalte mig at nu ville han bryde igennem vinduet. Dette skulle ikke være et problem for en dygtig tyv, men jeg spurgte ham hvordan han ville gøre? Spilleren vidste ikke hvordan og spurgte mig om hvordan man kunne gøre det, for han var også godt klar over at en dygtig tyv godt kunne bryde ind igennem vinduet.

Jeg svarede ham at man kunne bruge en tynd kniv eller et stykke papir til at slå haspen fra på det primitive vindue. Han brugte sin kniv og efter lidt besvær var han inde.

Det ovenstående eksempel viser hvordan en typisk (måske lidt simpel) rollespilssituation kan udvikle sig. Min spiller blev udsat for en masse indtryk og valg undervejs, og min verden reagerede på hans handlinger.

Der blev i eksemplet både brugt færdigheder, grundegenskaber og held. Kommende spilleledere skulle helst se at det faktisk er utroligt underholdende og meget afslappende at køre terningeløst rollespil som spilleleder. Man skal kun tænke i sund fornuft og inde i sit eget hoved skabe de omgivelser som spillerne handler i. Når man efterhånden er blevet mere erfaren som spilleleder kan man bedre og bedre udtrykke problemer, valg og situationer.

Det er meget vigtigt at en spilleleder får sine spillere til at føle, at deres personer betyder noget, og at de får bekræftet deres forventninger om hvad deres personer er i stand til. Det er en spilleleders opgave at sørge for at en ekstremt stærk person opleves som ekstremt stærk af hans/hendes spiller.

Det er også meget tilfredsstillende for spillere at det er deres egne valg, der løser de problemer, som spillelederen sætter dem over for. Derfor bør enhver spilleleder lægge flere løsninger ud som spillerne kan bruge.

Om spillelederen sætter et stort neonskilt over løsningen med blinkende bogstaver, hvor der står "LØSNING!", eller om han/hun foretrækker at spillerne intelligent skal sammenstykke oplysninger, som til sidst viser en mulig løsning, er op til spillelederen selv.

I eksemplet blev der også brugt held. Hvordan bruger en spilleleder held? Jo, hav klart i hoved hvor heldige eller uheldige dine spillere er. I enhver situation, hvor historien skal videre eller hvor folk er i problemer, eller hvor spillelederen har lyst til at være underholdende, eller bare rar, så brug spillernes held. Men lad være med at gøre det for ofte.

Uheld bruges mest til at skabe historier og

forviklinger, og en sjælden gang kan det også hjælpe med at løse et problem. Men generelt er uheld en ting som bruges mere til at skubbe til sine spillere, end held er.

Plots.

Men en spilleleder skal kunne mere end at bare afgøre situationer. Han/hun skal kunne være i stand til at gøre sine historier interessante. Hvordan gør man det.

Der findes flere måder. Man kan købe færdige eventyr, men de er ofte ikke velegnet til de personer som skal involveres i dem, medmindre at spillelederen kun bruger det købte eventyr, som et udgangspunkt for et eget eventyr. En spilleleder burde selv finde på spændende plots, som vedrøre de personer som render rundt i hans/hendes kampagner.

Hvordan man finder ud af disse plots, har for det meste noget at gøre med situationsfornemmelse og fantasi. Jeg vil ikke her prøve på at lave en opskrift for hvordan den enkelte spilleleder skal skrue en historie sammen, jeg vil blot sige at det er vigtigt at spillerne naturligt bliver involveret i historien. Resten kommer næsten af sig selv.

Men en spilleleder kan og bør også undervejs i spillet hele tiden finde på interessante ting som sker, så spillerne ikke får det indtryk at, hvis ikke de laver noget, eller hvis de ikke kommer videre med plottet, så er spillelederens verden tom, så sker der ingenting. Hvis spillerne virkelig tror på at der inde i spillelederens hoved er en hel verden beboet med interessante personer, så vil de gerne derind, og det gør de via godt rollespil.

Den nemmeste måde hvorpå at

spillelederen kan få spillerne til at opleve interessante begivenheder er at køre på deres særlige træk. Og her mener jeg ikke bare de negative, men også de positive.

Et eksempel: Under en stor middag hvor Kalrena sidder til bords, bliver kongen lidt fuld, og begynder at pille ved hende. Den onde spilleleder ved jo godt at hun ikke kan tåle at mænd rører ved hende. Hvad skal hun gøre nu? Hvis hun afviser ham så vil han måske tage det ilde og bortvise hende fra slottet, men hvis han bliver ved, kan hun så kontrollere sig selv?

Regler.

Der er to tommelfingerregler som jeg bruger undervejs i spillet.

Den første tommelfingerregel handler om bevægelse. Kan en person løbe fra en anden? Som svar på dette har jeg lavet en lille formel (den ene af de tre Sturmbanger) der giver et tal, for hvor hurtigt man løber. Man udregner løbehastigheden sådan:

Løbehastighed =

$$\begin{aligned} & 2 \times \text{antal points i behændighed} \\ & + 0.4 \times \text{antal points i styrke} \\ & + 0.8 \times \text{antal points i helbred} \\ & + 40 \end{aligned}$$

Oplys ikke spillerne om deres løbehastighed, men nedskriv den på dine egne noter, så du er klar på hvem der løber hurtigst. Hastigheden er et tal for hvor mange meter personen kan løbe på de første ti sekunder under de bedste omstændigheder. Hvis en person er en rigtig løber, d.v.s. at han/hun

har en færdighed der retfærdiggør at han/hun skulle kunne løbe hurtigere, så giv vedkommende en passende bonus.

Hastigheden kan variere enormt, f.eks. træthed, terræn eller hvor meget man er hæmmet. Rustninger og tøj hæmmer en hel del, men igen må spillelederen gøre sig klar over hvad der er der sker. For f.eks. det 16. århundrede: da hæmmede en ridders pladerustning ikke nær så meget som en adelsdames kjole.

I slutningen af denne bog har jeg nedskrevet et mere fastlagt 'system' for rustninger, som dog ikke helt følger det terningeløse rollespils ånd.

Den anden drejer som om når man sammenligner en grundegenskab, med en færdighed. Hvornår er den ene bedre end den anden? For at svare på dette har jeg lavet en lille tabel. Denne tabel viser når en færdighed er lige så god som en grundegenskab i en gennemsnitlig situation.

Nu findes der aldrig gennemsnitlige situationer, men tabellen er rar at have liggende, så man ved den er der hvis man er i tvivl.

Grundegenskab	Færdighed
Ekstremt dårlig (-20)	-
Meget dårlig (-15)	Inkompetent
Dårlig (-10)	Utrænet
Lidt dårlig (-5)	Begynder
Normal (0)	Trænet
Rimelig god (5)	Erfaren
God (10)	God/dygtig
Meget god (15)	Meget god
Ekstrem god (20)	Ekspert
-	Mester
-	Perfekt

Som man kan se, så kan en der er "Mester" eller bedre i en færdighed, som regel altid overkomme en grundegenskab. Så, kære spilleledere, tag jer i agt for spillere, der gerne vil have deres personer til at være mestre eller bedre.

Belønning.

Til sidst vil jeg lige sige noget om et, for mange rollespillere, vigtigt emne. Nemlig belønningen! Mange rollespillere forventer at når de har spillet godt, gennemgået nogen ting eller har 'vundet', så skal de belønnes med en eller anden forbedring af deres personer.

Dette er en arv hel tilbage fra de tidlige rollespils tid, hvor man blev utroligt begrænset af meget ringe chancer for at klare terningekast, eller også gik hele spillet ud på at overgå ens omgivelser. Det var derfor klart at det at blive bedre var i sig selv en belønning.

Det er trist at denne arv stadigvæk ligger og trykker. Personligt får jeg mere tilfredshed ved at se min person blive belønnet som person. D.v.s. at f.eks. hvis min person får et bedre liv, så er det meget mere tilfredsstillende end hvis personen bare fik et par nye points til at blive bedre med. Det kan være direkte utilfredsstillende at få points til at blive bedre med, da det sikkert vil lave om på personen, på en måde der ikke virker naturlig.

Den bedste måde at belønne spillere på er altså at give deres personer nogle fordele i den verden, hvor de render rundt. Hvordan disse fordele så udmønter sig er op til den enkelte spilleleder. Man kan godt give points

som belønning (suk!), særligt hvis man spiller i en genre, hvor hovedpersonerne bliver meget bedre i løbet af kort tid som f.eks. 'martial art' historier.

Disse points kan så bruges på samme måde som de points man fik da man skulle lave sin person. Spilleledere der ignorerer points har det meget nemmere når han/hun skal 'belønne' sine spillere.

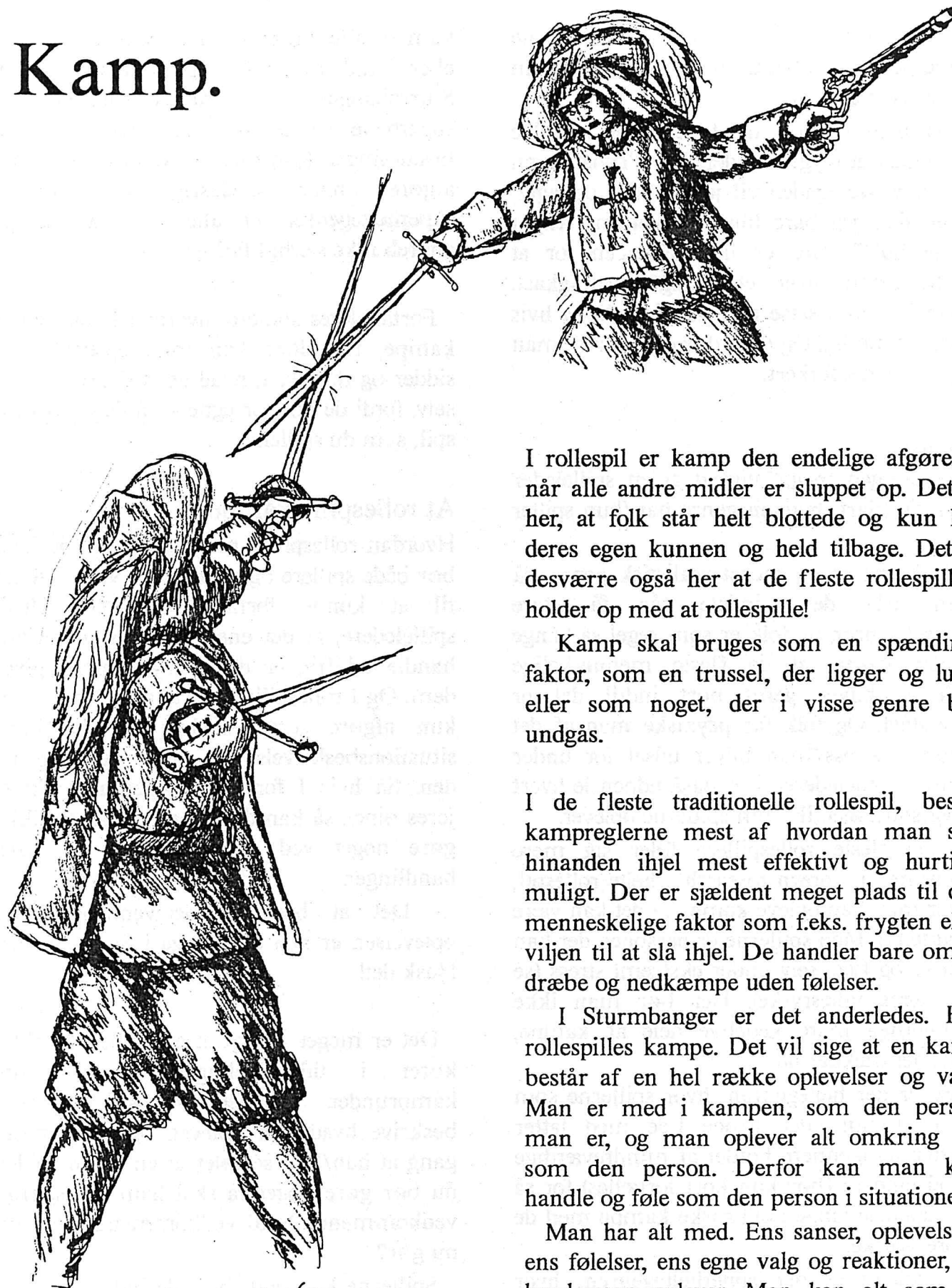
Hvordan bliver man så bedre? Den bedste måde at beskrive dette på er v.h.a. undervisning, træning eller ting man har lært undervej i spillet.

OK! OK! Jeg giver personligt også nogle points en gang i mellem, men kun under særlige omstændigheder, og jeg kan bedst lide hvis mine spillere bruger dem på en måde som virker naturligt.

Der er lige én ting når man bruger point på færdigheder undervejs i spillet, og det er talent og lærdom. Normalt siger jeg at man har grundtræning (d.v.s. "Begynder") efter tre måneders undervisning, efter et år er man "Trænet" og efter to til fire år er man "Uddannet". Hvis en spiller bruger points undervejs i spillet, så lægges disse oveni træningen.

Feks.: Hvis en person er blevet trænet som skuespiller i tre måneder, med et får lagt et point oveni af sin spiller, så er han lige så dygtig som en "Trænet". Det ekstra point kalder jeg for 'talent'. Ni måneder senere bliver spilleren så endnu bedre og agerer nu som en "Erfaren" skuespiller.

Kamp.



I rollespil er kamp den endelige afgørelse, når alle andre midler er sluppet op. Det er her, at folk står helt blottede og kun har deres egen kunnen og held tilbage. Det er desværre også her at de fleste rollespillere holder op med at rollespille!

Kamp skal bruges som en spændingsfaktor, som en trussel, der ligger og lurer eller som noget, der i visse genre bør undgås.

I de fleste traditionelle rollespil, består kampreglerne mest af hvordan man slår hinanden ihjel mest effektivt og hurtigst muligt. Der er sjældent meget plads til den menneskelige faktor som f.eks. frygten eller viljen til at slå ihjel. De handler bare om at dræbe og nedkæmpe uden følelser.

I Sturmbanger er det anderledes. Her rollespilles kampe. Det vil sige at en kamp består af en hel række oplevelser og valg. Man er med i kampen, som den person man er, og man oplever alt omkring en, som den person. Derfor kan man kun handle og føle som den person i situationen.

Man har alt med. Ens sanser, oplevelsen, ens følelser, ens egne valg og reaktioner, på hvad man oplever. Man kan alt som er

Nel 93

muligt for en person, og man kan via sine egne personlige beslutninger selv afgøre om man lever eller dør.

Alt dette får folk til at tænke og føle. De begynder at frygte for deres liv. "Hvis jeg nu går hen over gaden vil jeg så blive opdaget, eller skal jeg bare blive og gemme mig i dette hul?". Der er ikke chancen for at spillelederen laver et dårligt terningkast. Man kan kun satse på tilfældighederne hvis man er modig. Og man dør oftest fordi man gjorde noget forkert.

Genre.

Det er igen meget vigtigt at en spilleleder gør sig klart, hvilken genre han/hun spiller i.

Hvis det er en meget realistisk genre, så kan selv de mindste sår få store konsekvenser, og folk er som regel så bange under kamp, at de fleste menneskelige følelser bliver gemt bort indtil det er overstået. Og folk får psykiske men af det enorme stress man bliver udsat for under kamp. Spillelederen bør også udpensle hvert frygtsomt øjeblik, som spillerne oplever.

De fleste rollespillere føler sig mere hjemme i 'down-to-earth' helte-rollespil, hvor man kan opleve kamp, og det kan være frygteligt. Men spillerne er personer, der kan tænke og føle, selv under ekstremt stress (se på deres viljestyrke). Her bør man ikke gennemgå mere kedelige dele af kampe, hvis det trækker ud.

Så er der heltegenren, hvor spillerne som Errol Flynn eller Bruce Lee med latter kaster sig igennem horder af mindreværdige modstandere (bør kun kort fortælles) for så at udpensle lange fantastiske kampe med de store skurke.

Endelig er der superheltegenren, hvor

kampe ofte afgøres udelukkende fordi en eller anden finder på noget smart. Sturmbanger er særdeles velegnet til superhelte rollespil, da det er ens beslutninger (sammen med ens evner), der afgør hvor succesrig man er. I superheltegenren er alle sår fra stumpe angreb ikke særligt farlige.

Fortæl Jeres spillere, hvordan I rollespiller kampe, for ellers kan man opleve at de sidder og ikke ved, hvad de skal gøre af sig selv, fordi de ikke er egnede til den form for spil, som du spiller.

At rollespille kampe.

Hvordan rollespiller man så kampe. Jo igen bør både spillere og spilleledere være i stand til at kunne fortælle og lytte. Husk spilleledere, at det eneste jeres spillere kan handle ud fra, er de indtryk som I giver dem. Og I rollespillere, jeres spilleledere kan kun afgøre jeres skæbne ud fra hans situationsbeskrivelse og jeres reaktion på den. Så hvis I fortæller noget ukorrekt (i jeres øjne), så kan den kære spilleleder ikke gøre noget ved det. Jeres ord er Jeres handlinger.

Det at beskrive begivenheder som oplevelser, er alfa og omega i Sturmbanger. Husk det!

Det er meget vigtigt at en spilleleder ikke kører i tidsinddelinger. De såkaldte kamprunder. Spillelederen skal derimod beskrive hvad folk oplever, og hver eneste gang at han/hun så føler at en given spiller nu bør gøre noget så skal han/hun spørge vedkommende hvad vedkommendes person nu gør?

Spillerne kan godt brænde inde med ting

de ønsker at fortælle men prøv for alt i verden at undgå, at den der råber højest, er den der kommer til at gøre mest. Kræv derfor af dine spillere, at de lytter og kun fortæller, når Du be'r dem om det. Husk dog at du ikke skal stoppe spørgsmål, medmindre de afbryder dig midt i en sætning.

Tillad spillerne at gennemføre handlinger, uden af de hele tiden bliver afbrudt, eller ikke har tid til at gennemføre dem. Det øger spændingen og forbedrer historien, selv om det måske ikke er helt realistisk. Feks. kan en spiller ønske at sige noget til en anden, lad dem bare snakke. Det forøger spændingen.

Når folk snakker under kamp, må de ikke diskutere, som spillere, kun som deres personer. Feks under en beskydning, hvor du beskriver, hvordan kuglerne pifter hen over hovedet på personerne, må de godt diskutere, hvad de gør, bare så længe det er klart, at det er deres personer, der diskutere i situationen.

Men, lad være med at afbryde spillere i deres handlinger, medmindre at deres personer oplever noget, der faktisk afbryder dem, som f.eks. at en dør bliver sprængt væk.

Mærk stemningen, og opbyg den via de ting som spillerne oplever. Efterhånden som spillerne kommer mere og mere ind i situationen, vil de rollespille bedre. Der findes ikke noget mere spændende end langsomt at træde frem i ukendt område og så sanse antydninger af, at der er noget galt.

Tænk på at modstanderne også er mennesker og vil opføre sig som sådanne. De vil være akkurat ligeså skræmte som spillernes personer. Gør situationerne så troværdige som muligt.

Hav respekt for spillernes ideer og fantasi. I

Sturmbanger er der jo ingen regler, som skal checkes, før man kan afgøre hvad der er muligt for spillerne. Nej, spillelederen skal bare handle udefra hvad spillerne gør, og alt hvad spillelederen kan overskue, kan lade sig gøre. Spillerne må bare kunne acceptere spillelederens afgørelser.

Vær bevidst om alt, der foregår omkring spillerne, og fortæl dem altid kun, hvad deres personer oplever. Fokuser på det afgørende og spændende, udsæt spillerne for muligheden for selv af vælge deres skæbne, sørg for at de føler noget og afgør handlingerne klart (for dig selv) og retfærdigt.

Fokusering.

I mange rollespil kører man igennem kamprunde efter kamprunde, indtil den ene side er nedkæmpet. Dette kan ofte være ret kedeligt, særligt, hvis det allerede er afgjort, hvem der vinder. I Sturmbanger er det bedre kun at koncentrere sig om de ting, som spillerne direkte personligt oplever, og hvis stemningen er til det, så hopper man let hen over de mere kedelige dele af kampene. Resten kan spillelederen så hurtigt afgøre for sig selv (og det går rigtigt hurtigt), hvorefter han kan fortælle spillerne hvad de oplever.

Der er flere forskellige situationer, hvor man kan ønske kun at fokusere, på hvad spillerne laver i bestemte situationer. Det kan være i meget lange kampe, hvor spillerne kun en gang i mellem er direkte involveret, eller i meget store kampe, hvor spillerne kun er en lille del af kampen.

Eksempel: I et piratscenarie, som jeg kørte på Fastaval 93, var mine spillere i knibe. De

var omringet af en horde af vilde indianere, og stod med ryggen op imod en klippevæg. Der var en pause i kampen og spillerne kunne se at indianerne trak sig tilbage for at beskyde dem med buer.

Men en af mine spillere havde taget en cannonette med og havde ladet den med kardus. Han affyrede den ind i den største klynge af indianere og jeg beskrev det store brag, røgen og skrigene.

En anden af mine spillere spurgte mig om det havde nogen taktisk betydning. Det havde det, for indianerne var blevet spredt og chokeret. Han råbte til de andre at nu skulle de følge ham hvorefter han sprang skrigende ind iblandt indianerne for at slå, skyde og sparke så meget som mulig omkring sig (min spiller sprang op ad stolen med en pegepind og hoppede rundt, for at illustrere hvad han mente). Et par af de andre råbte begejstret at de fulgte med (de sprang også op ad stolene).

Jeg kom så med en kort beskrivelse, hvor de nærmeste indianere fik travlt med at komme af vejen for det vilde angreb og mine spillere fik kæmpet sig igennem og ud på den anden side (en af dem fik et mindre sår i siden).

De løb så hen imod den pyramide, som var deres mål, og kom op på den, med de nu helt rasende indianere i hælene. Kaptajnen kom op på toppen af pyramiden først (fortalte jeg) og her var nogle meget skumle indianske præster i gang med at ofre heltinden. Der fulgte så en detaljeret rollespillet kamp med præsterne, hvor kaptajnen blev alvorligt såret i låret, men de fik reddet heltinden.

Som det ovenstående eksempel måske viser, så er fokusering på bestemte handlinger noget, som afgøres af stemningen hen over

bordet, og af hvad målet med kampen er. I eksemplet ville spillerne redde heltinden, og kampen med de mange indianere, var noget som kom i vejen for deres mål, derfor ønskede de fleste af mine spillere af få det overstået, så hurtigt som muligt, men på en ordentlig måde, så det ikke virkede som om det bare var noget der skulle overstås.

I Sturmbanger er det enkelt at lave disse spring, da man afgøre dem på samme måde, som alle andre handlinger (bare i større skala) og derfor bevarer man stadigvæk respekten og troværdigheden, for hvad der foregår.

Valg.

En anden ting som forøger spændingen omkring spillebordet, og som også er gode faktorer i både rollespil og historiefortælling, er brug af valg. Hvis spillerne er klar over at de må vælge imellem flere udveje, så er de også klar over at det er deres egen snuhed, der nu er afgørende. Dette betyder at de er dobbelt tilfredse, hvis det går godt, og de kan bedre acceptere det, hvis det går galt.

Men et valg skal aldrig præsenteres bare som et valg. Det skal komme som noget naturligt, som følge af den situation, som spillerne oplever. Dette betyder også at spor kommer meget mere naturligt ind. Spillere må kun stå overfor valg, hvor de ikke har nogen chance for at regne ud hvad der er bedst, hvis det er en vigtigt idé i historien de spiller. Dvs. at historien indeholder det element af frygt, at spillerne kun har deres held tilbage.

Men! Der bør også være forskellige udveje, når man følger de forskellige valg. Det skal ikke være sådan at lige meget hvilken vej spillerne tager, så ender de i den samme situation. Man kan godt bruge det nogle få gange, for at følge bestemte plotlinier, men

hvis spillerne ikke føler at de kan undgå kamp, lige meget hvad de gør, så vil en spilleleder hurtigt opleve, at deres rollespil bliver halveret. Husk også at spillerne altid vil finde på andre løsninger end dem, du har tænkt på.

Følelser.

Endelig må man ikke glemme følelser i kamp. Så længe at folk føler, og tænker som mennesker, så er de mere interessante. Er en given person i stand til at dræbe? Feks hvis personen aldrig har dræbt før, så beskriv offerets øjne og deres frygt.

Mentale konflikter kommer også ud i det åbne under kamp. Spil på dem.

Hvis en spilleleder godt vil vide noget mere om følelser under kamp, så se nogle krigsfilm fra tiden efter anden verdenskrig, eller nogen af de gode Vietnam-film.

Det er en af de store fornøjelser for spilleledere, at opleve en spillere blive splittet af deres personers følelser og frygt under kampe.

Følelser har også en mere direkte betydning for kampe, da bange eller ukoncentrerede personer ikke kan kæmpe særligt godt, og de fleste der taber i deres første kampe er ofre for deres egne følelser. Desværre oplever man alt for tit at ens spillere er fødte (og psykotiske) dræbermaskiner.

Afgørelser.

Hvordan afgører man så kampe? Tænk klart, vær fair og følg de første indskydelser, du får, når dine spillere fortæller dig, hvad de gør.

I traditionelle rollespil er der en sammenhæng imellem detalje og sværhedsgrad (dvs. spilbarhed), hvor jo flere

ting, der skal være muligt for spillerne og jo mere alsidige de må have lov til at være, jo flere regler må man opfinde for at kunne finde ud af hvordan de kan kaste terningerne for at afgøre situationerne.

Sådan er det ikke i Sturmbanger. Her skal en spilleleder bare bruge sin intelligens (og måske følge mine råd). Lige meget hvor detaljeret en situation rollespilles, så afgøres den lige nemt.

At tænke klart og at være fair, må være helt op til den enkelte spilleleder, og den genre han følger. Lad være med at føle noget personligt overfor de spillere du sidder sammen med, tænk kun på dem, som deres personer.

Men det at følge sine første indskydelser vil jeg lige sige noget om. Det er den bedste måde at være fair på. Det giver spillerne mulighed for at overraske dig.

Hvis du allerede (for dig selv) har taget en beslutning om hvad, der nu skal ske, og en af spillerne med ét fortæller at hans person, gør noget, som har en markant negativ effekt for de modstandere, du spiller, så beløn spilleren med at hans handling lykkes (hvis den burde lykkes), også selv om det betyder at du nu ikke kan gennemføre visse handlinger.

Eksempel: Jeg havde en spiller, som kæmpede med en anden om at få fat i et sværd. De befandt sig i en mørk tunnel og kunne næsten ikke se hinanden.

Min spiller havde fundet ud af at hans modstander var både stærkere og dygtigere til at slås. Men med et lavede han en vild drejebevægelse og modstanderen slap bare. Min spiller faldt ned på gulvet.

I mit hoved var modstanderen allerede i

spring ind over min spiller, da han udbrød at hans person ville rulle om på ryggen og holde sværdet foran sig.

Jeg beskrev hvordan han med et kunne mærke et voldsomt pres imod hans hænder som holdt sværdet, efterfulgt af en masse ryk og gryntelyde. Min spiller var for skræmt til at gøre andet end at bare holde sværdet oppe i luften. Til sidst kunne han ikke mærke flere bevægelser. Han lod sværdet falde til siden og kunne høre en krop ramme gulvet. Hans modstander havde spiddet sig selv på sværdet.

Når man skal afgøre mere normale situationer, så bør man se på folks dygtighed, og her i særdeleshed på folks kampfærdigheder. I den mest gennemsnitlige situation vinder den bedste mand altid, men der kommer aldrig en gennemsnitssituation.

Enhver spilleleder, bør kigge på selve situationen, på hvor dygtige de enkelte parter er og på hvad de gør. Og så afgøre med sig selv, hvad der sker.

Det er vigtigt at spillelederen får dem, der er dygtige, til at føle sig dygtige, men ikke så meget at de tror at de kan klare alt. Det er en balancekunst.

Når man kigger på situationen som spilleleder, så vil jeg lige komme med nogle gode råd:

For det første: hvad bruger de enkelte af våben, hvad kan de med deres våben og hvor hurtigt kan de bruge det. En af de vigtigste faktorer i kamp er våbenets rækkevidde. En der er både hurtigere, bedre og har længere rækkevidde end hans modstander, er næsten urørlig.

Hvordan står folk helt præcist i forhold til

hinanden. Det er utroligt vigtigt, at man står rigtigt, for eller kan man ikke holde balance, eller udøve fysisk kraft. Hvordan er underlaget. Kan folk nå hinanden? Er de i en vinkel, hvor man kan få kraft på et angreb? Står man så tæt at kun visse ting kan lade sig gøre? Den rigtige afstand betyder også alt, når man vil gennemføre en nærkampshandling.

Hvilke kampteknikker bruger folk? Bruger de organiserede kampteknikker, som moderne kampsystemer, eller er deres kamp baseret på personlig erfaring? Hvis en person ikke kan gennemskue situationen og derfor handle rigtigt overfor en modstander, så har han/hun store problemer.

Forskellige måder at slås på har fordele og ulemper overfor hinanden. F.eks. ville en fægter fra napoleonstiden nemt kunne udmanøvrere og nedkæmpe en middelalderlig ridder, medmindre at ridderen har en god rustning på, for så vil fægteren have meget svært ved at kunne gøre noget ved ridderen (han kunne jo løbe væk).

Hvilke typer angreb bliver benyttet? F.eks. er stikangreb hurtige og svære at parere, men de kan ikke udøve så megen kraft, så tunge rustninger virker godt imod dem. Hugangreb åbner én for modangreb. Men de er meget farlige, hvis modstanderen ikke kan komme af vejen, stoppe eller afbøje angrebet. Desuden kommer man næsten altid ud af balance lige efter et hug, særligt hvis det mislykkes.

Jeg kan ikke i en bog af denne størrelse komme med et komplet sæt beskrivelser af kamphandlinger, og det vil også være bedre om den enkelte spilleleder selv finder ud af hvad han/hun lægger vægt på i kamp (f.eks. kan man med økser gøre meget mere hos

mig end hos en af mine nærmeste venner, når han er spilleleder). For når spillelederen føler sig sikker og hjemme, så glider det hele meget nemmere.

Man kan også selv finde ud af meget. Dem der har personlig erfaring eller som træner kamp'sport' har visse fordele når man snakker realisme. Andre har måske læst eller set en masse kampscener, og kan nemmere opbygge deres egen stemning.

Det kan også være at man har spillere, som tror at de ved meget mere om kamp end spillelederen, men til dem kan jeg kun sige. I ved ikke alt om kamp i spillelederens univers. Det gør han eller hun! Så lyt hellere efter hvad der bliver sagt.

Et sidste råd. Man kan nemt udefra, via hvad man ved om kamp, afgøre handlinger i situationen (og måske mine råd). Men hver eneste gang du er i tvivl om udgangen af en given situation, så lad ALTID, den bedste vinde. Med dette i bagehovedet, kan man aldrig ramme helt ved siden af.



Skydevåben.

Indtil nu har jeg beskæftiget mig mest med nærkamp. Men i de fleste moderne kampagner, er skudkamp vigtigere.

Skudkampe er meget simple at afgøre. Er

en person ramt eller ej? Se på skyttens dygtighed, de forhold han/hun skyder under, den ro og tid han/hun tager sig og hvor svært det er at ramme målet. Og bestem udefra dette om det lykkes.

Det svære ved skudkampe er at være fair, for skudkampe er basalt set unfair. Det ville være for kedeligt bare at bruge Hollywood metoden, med at folk altid rammer meget tæt forbi.

Nej, stil folk overfor valg, hvor de kan blive ramt, hvis de gør det ene, og de kan undgå det, hvis de lader være. Dette gør skudkampe både varierede og spændende, men også meget realistiske.

Brug din fortællekunst til at opbygge spændingen, og få spillerne til at blive bange for at blive ramt, og giv dem så en chance. Lad succeser være resultatet af dygtighed eller smarte ideer.

Eksempel: Spillernes personer befinder sig i en patrulje som går igennem junglen i Vietnam, da der pludselig lyder et skud. Alle i patruljen kaster sig til jorden og skyder vildt i alle retninger. På et eller andet tidspunkt får sergenten dem i ro og de lytter. En råber så at hans ven er blevet ramt. Hans hjerne ligger ude på stien!

Der kommer et nyt skud udefra junglen, men nu ved spillerne hvilken retning skuddet kom fra. De skyder vildt med automatvåben i retningen, og efter et stykke tid, kan de ikke se eller høre mere.

Sergenten beordrer spillernes personer til at se hvad de har ramt. Lidt forbløffet over denne ordre begynder de deres opklarings arbejde.

De går igennem junglen (lang spændende fortælling), er lige ved at udløse indtil flere fælder, og finder til sidst en død vietnameser, der ligger sammen med noget

udstyr, de bemærker hverken at manden er død af et knivsår, eller at han ingen riffel har. Spillerne vender tilbage til resten af patruljen og fortæller at snigskytten er ramt. Da brager det næste skud, fra et nyt sted i junglen og en af spillerne dør!

Så husk spilleledere. Det vigtigste i skudkampe er ikke om hvem der bliver ramt, men hvad de enkelte gør under skudkampen, og hvilke valg de tager. Og glem ikke at opbygge den så vigtige stemning.

Men glem heller ikke dygtighed. Ofte er det sådan at man ikke kan se direkte hvad man skyder efter. Men hver eneste gang at man kan skyde direkte, og dygtighed spiller en stor rolle, så sørg for at de dygtige personers spiller føler sig dygtige (nå de nu er så villige til at dræbe!).

Et lille fif, når man beskriver skudkampe på længere afstande. Folk opfører sig ens om man rammer dem eller ej. Der går et ryk igennem dem (dels pga. de er blevet ramt, eller pga. at de kan mærke at der bliver skudt på dem) hvorefter de falder til jorden (enten er de sårede eller også kaster de sig i dækning). Man kan normalt ikke se forskel.

Husk også at ingen bliver kastet bagover af at blive ramt af kugler. Man kan måske spjætte, men man bliver ikke slynget omkuld af kugler (heller ikke af hagl fra et haglgevær).

Sår.

Folk bliver såret i kamp. Men hvilke sår får man hvor, og hvordan reagerer man på dem?

For det første, hvilke sår får man. Kig på situationen, på hvad der sker, og giv så din spiller de sår der for dig 'føles' rigtige.

Hvilke sår afhænger ikke bare af hvad det er som angriber, men også af genren man spiller i. I nogen heltegenrer er kødsår meget almindelige, og i andre mere realistiske genrer kan folk godt dø af små sår.

Personligt foretrækker jeg at være lidt realistisk, men på en simpel måde, som skulle være nem at forstå.

Dette betyder at i en middelalderkampagne, så ender et dybt mavesår altid med døden, og selv i moderne kampagner dør en mand af et skud igennem en lunge, medmindre at han får lægehjælp hurtigt.

For nemheds skyld inddeler jeg sår i tre grader, nemlig lette, middel og svære kvæstelser. Lette kvæstelser er blå mærker, små snitsår, forstuvninger osv. Middel kvæstelser er skudsår som ikke rammer noget vitalt, alvorlige (men ikke dødelige) forbrændinger, brækkede knogler og sår der åbner kroppen en del. Svære kvæstelser, er sår der enten er meget store, som en knust brystkasse, eller som skader noget vitalt, f.eks. et sværd igennem maven, en kugle nær hjertet, afhuggede lemmer osv.

Der findes hos mig kun en sikker øjeblikkelig død, og det er at få kløvet eller blæst sin hjerne ud. Alt andet er et spørgsmål om tid efter man har fået såret.

Middelsvære og svære kvæstelser forværres hele tiden, indtil man evt. dør. Og det første læger skal gøre er at stabilisere patientens tilstand. De svære kvæstelser dør man altid af i længden, hvis man ikke får hjælp. Og de middelsvære giver altid varige mén. Lette sår skal bare hele efter en let behandling, som f.eks. en syning af et sår.

Man kan sagtens, hvis man er viljestærk nok, fortsætte med at handle (måske ikke særligt effektivt) efter at man er blevet såret,

men jo mere aktiv man er, jo mindre bliver chancen for at man undgår at såret forværres.

Ens helbred er en faktor der hjælper på at modstå forværring af sår, men alle dør før eller senere af svære kvæstelser.

Jeg kender kun selv til to faktorer som resultere i forværring af sår, nemlig blødninger og chok.

Chok.

En af de mest (for spillerne) spændende ting, når man bliver såret, og særligt, når ens tilstand forværres, er chok. Der findes både psykisk og fysisk chok.

Psykisk chok er et mentalt chok over hvad der sker. Man behøver ikke at være fysisk såret for at gå i psykisk chok. Viljestyrke modstår mentalt chok. Når man er i mentalt chok, er man ude af stand til at gøre noget fornuftigt, ens hjerne er i panik og ofte begynder man på de underligste ting. Under alle omstændigheder er man total hjælpeløs, og kan ofte gøre skade på sig selv fordi man bliver mere stresset, i stedet for at give kroppen den ro den behøver.

Fysisk chok er meget værre. Symptomerne er bevidstløshed, bleghed, og evt. sved. Det der sker er at ens blodårer udvider sig pga. det fysiske stress kroppen udsættes for. Dette bevirker at man ikke får blod til hjernen, og så følger bevidstløshed og ofte døden! Det er muligt at hjælpe imod fysisk chok ved hjælp af psykologi og venlighed, som beroliger den sårede, men det er endnu vigtigere at han/hun er sejlivet (d.v.s. har højt helbred).

Hvornår man går i chok er kan ikke forudsiges. Men jo større såret er og jo mindre folks helbredstilstand eller viljestyrke er, jo større er chancen.

Blødninger.

Blødninger dræber på samme måde som fysisk chok (de kan forårsage fysisk chok). Folk indeholder temmelig meget blod, og det sviner en hel del når det løber ud. Spillelederen bør afgøre med sig selv om hvor alvorlig blødningen er. Selv bruger jeg igen tre typer, nemlig ubetydelige, generende og livstruende blødninger.

Ubetydelige blødninger er dem, som af sig selv, lukker sig til før eller senere. Jo mere en person bevæger sig, jo langsommere stopper disse blødninger.

Generende blødninger er alvorlige nok til at være livstruende i længden, men alle og enhver med blot lidt kunnen i førstehjælp kan stoppe dem. Et eksempel er et dybt snit fra en kniv i en arm.

De livstruende blødninger, er dem som indenfor få minutter kan sende en person i chok eller på anden måde være livsfarlige. Eksempler er et stik i milten, eller en kugle igennem lungerne, som så fyldes med blod.

Blødninger er ikke kun blødninger ud af kroppen. Indre blødninger er ofte meget farligere, da de kun kan stoppes ved hjælp af kirurgi. Man kan sagtens bløde ihjel af indre blødninger, men de kan også skabe tryk i kroppen, som på anden måde kan være livsfarligt. Eksempler kan være et ribben som flår nogle blodårer op, som så skaber en lomme, som begynder at trykke på lungerne, eller et slag i hovedet, kan resultere i en hjerneblødning.

Indre blødninger er særligt farlige i primitive omgivelser, fordi man ikke rigtigt kan behandle dem.

Infektioner.

Hvis man så endelig har fået stabiliseret et sår, så kommer risiko for infektioner,

koldbrand og stivkrampe. Se på de omstændigheder hvorunder personen blev behandlet. Hvis du mener at der er en risiko for at han/hun får et eller flere sår inficeret, så bestem udefra personens helbred, om det sker.

Men husk infektioner får spillerne til at hade dig, så udsæt dem kun for det, hvis det er deres egen skyld. Feks. hvis de glemmer at vaske et sår. Heldige folk kan undgå dette. Husk også at moderne antibiotika er meget effektive imod disse lidelser (medmindre at personen er overfølsom overfor disse).

Dybe sår, der bliver tillukket, eller sår med store områder af dødt væv skaber de bedste grobunde for infektioner. Et inficeret sår heler ikke, og kan sprede betændelsen. At bekæmpe infektioner er ret svært uden antibiotika.

På et eller andet tidspunkt er personen så syg at han/hun går i chok og så ...

En måde at bekæmpe infektioner på i gamle dage, var at amputere, men de skabte nye sår, som så kunne inficeres, og lægerne vidste ikke noget om bakterier eller om at skulle vaske sig dengang.

Husk at det kun er åbne sår der bliver inficerede, og jo dårligere et helbred offeret har, jo større er chancen for at sætte inficeringen i gang.

Forskellige slags skade.

For nemhedens skyld, inddeler jeg skade (og angrebsformer) i otte forskellige kategorier. De er kugler, slag, hug, stik, snit, forbrændinger, ubevæbnede slag, og eksplosioner.

Kugler.

Kugler er forfærdelige. De forårsager store dybe og meget grimme sår. Det er dog ikke

selve det sår som kuglen forårsager ved at trænge igennem en person, der kan dræbe øjeblikkeligt (husk at sår forværres og dræber i længden), medmindre at den rammer hjernen eller hjertet. Nej, en kugle afsætter en trykbølge, som kan smadre organer og væv i store områder på personen den rammer. Denne trykbølge kan være så kraftig at den sender en person i chok med det samme! Det er mest supersoniske kugler der skaber store chokbølger.

Hvor stor en chokbølge, en kugle forårsager afhænger mest af kuglens hastighed, rotation og form. Nogen kugler tumler rundt i kroppen og kan forårsage ekstra chokbølger.

Kugler er meget uforudsigelige. Hvis de rammer knogler, så vil nogen kugler bare slå igennem dem, mens andre måske vil fræse dem over og igen andre vil blive slået i nye retninger. Generelt er tunge kugler, eller langsomme kugler de mest stabile.

Kugler laver også undertryk bag sig, og vil derfor suge snavs og tøjrester (indeholdende bakterier) ind i de meget dybe sår, som så ofte bagefter bliver tillukket. Dette skaber en perfekt grobund for infektioner.

Slag.

Dette er skade der kommer direkte fra kraften i et angreb. Dvs. den slagkraft som et angreb besidder. Mange våben i den senere middelalder benyttede sig mest af denne måde at skade en person på, da rustninger er meget dårlige til at absorbere slagkraften.

Slag ser måske ikke så farligt ud som andre angrebsformer, men de er farlige. De forårsager indre kvæstelser, som igen er skyld i blødninger, som man f.eks. i middelalderen stort set ikke kunne behandle.

Slag gør mest skade, hvis de rammer hårde punkter på kroppen. Et slag fra en krigskølle på brystkassen, kan brække en masse ribben og slå dem ind i lungerne, men et slag mod maven med den samme krigskølle vil sandsynligvis bare resultere i et kraftigt blåt mærke.

Så en person der bruger et slagvåben, skal koncentrere sine angreb mod led, brystkasse, skuldre, pandeskallen, hofteskålen osv. I hænderne på en dygtig kriger, er slagvåbenet nok noget af det mest dødbringende man så i middelalderen.

Bemærk at et våbens hårdhed betyder meget. Man kan med store muskler modstå slag fra knytnæver. Men en jernkølle ville smadre muskelvævet i første omgang, og knoglen under, i anden.

Hug.

Hug-angreb er angrebsformer, hvor man bruger et skarpt våben, men, hvor man stadigvæk mest bruger slagkraft. Eksempler er slagsværd og økser.

Disse våben åbner kroppen op, hugger lemmer af, splitter hoveder osv. De er effektive overalt på kroppen. Og selv om en rustning forhindrer dem i at gennembryde og nå kød, så besidder de også en betydelig slagkraft, som stadigvæk kan skade manden under.

Vikingerne benyttede mest denne slags våben.

Stik.

Stik-angreb er hvor man benytter en skarp spids til at gennembore ofret. De forårsager meget dybe og ofte kraftigt blødende sår. De er meget effektive, når de rammer kroppen, da de så kan gå rigtigt dybt og forårsage megen skade. Et stik i halsen er som regel

også dødbringende.

Stikangreb er farlige fordi de kommer så hurtigt, og de har også nemmere ved at gennembryde visse former for rustning, da de skal gennembryde et punkt og ikke et område.

Det dog er meget vigtigt at rustningen er mindre hård end stikvåbnet, for ellers er det kun slagkraft, der afgør om rustningen bliver gennembrudt. Og stikangreb indeholder næsten aldrig nogen slagkraft. Dette betyder også, at hvis en rustning holder, så er ofret næsten altid uskadt.

Snit.

Dette er angreb, hvor et våben skærer igennem kød! Eksempler er sabler og de japanske samuraisværd (dai-to, katana, tachi osv.), men også noget så simpelt som en kniv man snitter med.

De forårsager store åbne sår, de skærer nemt igennem kød og organer. Sværd der snitter er nok det mest dødbringende nærkampsvåben overfor folk uden rustninger, da de sår, de forårsager, ofte er så store at man ikke kan behandle dem, som f.eks. en samurai der åbner hele maven på sin modstander.

De har dog et problem, og det er at de ikke direkte bruger slagkraft imod deres mål, så hvis målet er beskyttet af rustning med samme hårdhed, som våbnet, så kan de simpelthen ikke skære igennem dem. Dette er sikkert en af grundene til at rigtige fine klinger var meget eftertragtede i det gamle Japan, da de kunne skære igennem metalrustninger.

Forbrændinger.

Forbrændinger forårsages, når væv kommer i kontakt med varme ting, som ild, damp

eller varme objekter. Forbrændinger skaber ofte store, åbne, væskende og meget smertefulde sår, med en masse dødt væv, som nemt kan blive inficeret.

Noget af det værste ved brandsår er, at de bliver ved med at brænde og blive værre i lang tid efter kontakten med det, som forårsagede det. Det er derfor at man skal køle brandsår ned.

Der fordamper også væske fra brandsår, så en såret person dehydrerer pga. dem.

Laser forårsager bl.a. brandsår, men de har også en hel række andre effekter. De brænder dybt og får væske til at fordampe, og andet masse til at smelte eller udvide sig. Dette kan give en eksplosions lignende effekt inde i ofret. Dette gælder selvfølgelig kun for kraftige laservåben.

Ubevæbnede slag.

Med ubevæbnede slag mener jeg mest slag fra hænder, fødder, albuer, knæ osv. Dette er også angreb, der mest er baseret på at slagkraft skal skade modstanderen. Men, der er ikke nær så meget kraft på, som f.eks. fra en metal-stridskølle, og de er heller ikke nær så hårde.

De forårsager derfor kun middel, eller svære skader, hvis de direkte rammer ben, eller ubeskyttede organer. Ellers vil de altid kun forårsage lette skader. Men de er stadigvæk, meget smertefulde, og de mærker man får efter dem er ret tydelige at se. Og folk bliver lige så ukampdygtige af dem, som de ville blive af mere alvorlige skader.

Rustninger vil næsten altid være totalt beskyttende overfor disse angreb.

Man kan selvfølgelig med ubevæbnet kamp, lave meget mere. Det er meget enkelt at brække led ved at bruge låse, eller at kaste

folk til jorden, hvis de er ude af balance.

Det er op til den der bruger den ubevæbnede kampform, om han vil bruge dræbende teknikker, som f.eks. slag mod næse, strube eller lever, eller måske låse der brækker halsen. Eller om han vil ukampdygtiggøre sin modstander på anden måde.

Slag mod hovedet, er potentielt altid livsfarlige, og hvis man slår en mand ud, ved at slå ham oven i hovedet, så kan man aldrig være sikker på at han vågner igen, da han kunne få en hjerneblødning.

Eksplosioner.

Eksplosioner forårsager en masse indre kvæstelser over store dele af kroppen pga. deres trykkraft, som så forårsager indre blødninger osv.

Men trykkraften fra eksplosioner falder eksponentielt med afstanden og bliver hurtigt ufarlig. Nej, det som skader mest ved de fleste eksplosioner, i kamp, er hvad de kaster rundt luften, fragmenter!

Fragmenter flyver afsted i alle retninger og når mange gange længere ud end eksplosionen. Hvad de gør, når de rammer en person, afhænger af hvor de rammer og hvad de består af. Store sten slår hårdt, meget hårdt. Store skarpe fragmenter laver hugangreb. Og små skarpe fragmenter laver snit- eller stikangreb. Et offer kan nemt blive ramt af mange forskellige fragmenter.

Eksplosioner skaber også varme, men den er næsten altid så lille, at hvis der kommer nogen ild, så blæses den ud af eksplosionen selv. Der er en grund til at man bruger brandbomber.

Helbredelse.

Hvordan kommer man sig så over de sår

man får? Små skader tager ikke lang tid. Et par dage til nogle uger, hvor man ikke skal udsætte sig selv for alt for meget.

Sandheden om middelsvære og meget svære sår, er at man aldrig helt kommer over dem. Jo de kan godt hele, men der vil altid være spor efter dem. Feks. hvis en person er blevet skudt igennem lungen, så vil han sandsynligvis få nedsat lungekapacitet.

Middelsvære sår, tager uger til måneder for at hele. Der er i lange perioder chancer for at de forværres hvis man ikke passer på, og de vil altid forårsage mindre permanente mén, så som ar eller smerter. De kræver altid lægehjælp, og jo bedre hjælp man får i starten, jo mindre mén får man bagefter (en brækket knogle kan jo vokse forkert sammen), og jo nemmere kommer de sig.

Svære sår, kan tage mange måneder, hvis ikke ar for at komme sig. De forårsager altid store varige mén, og kommer man ikke i ordentlig behandling, så vil man med stor sandsynlighed ikke være i stand til at føre et normalt liv mere (hvis man er så 'heldig' i det hele taget at overleve). I tidligere tider døde de fleste, som fik svære skader, men i dag kan de overleve. Svære sår kræver behandling og tilsyn i meget lang tid.

Husk dog på at dette er et rollespil, hvor spillelederen har fuld råderet, og det kan meget ofte være stærkt ødelæggende for en kampagne, hvis spillernes personer (eller bare nogen af dem) ligger på hospitalet i måneder. Så hvis det er nødvendigt for at komme videre, så vær lidt venlig.

Rustninger.

Under beskrivelsen af skadetyper, kom jeg flere gange ind på rustninger. Man iklæder

sig rustninger for at beskytte sig mod angreb, og særligt spillere er meget glade for at udstyre deres personer med dem (de skal jo ikke på deres egen krop føle ubehaget).

Ofte vælger man kun at tage rustninger på, som beskytter de dele af kroppen, hvor de mest farlige skader kan forekomme. Dette er ofte mere behageligt, for den der bærer rustningen, og hvis man satser på hurtighed, er det smart.

Hvordan beskytter rustninger? Jo meget enkelt, de forhindrer et angreb i at trænge igennem og skade personen, som bærer rustningen. Men der er en række ting som man skal tænke på når man vil afgøre om en rustning beskytter.

For det første: hvad er rustningen lavet af og hvad er det for et type angreb, som rammer.

Hvis angrebet er i stand til at skade rustningen selv, dvs. hvis det besidder en større hårdhed, så har det meget nemt ved at bryde rustningen. Hvis det derimod ikke er hårdt eller på anden måde kraftigt nok til at kunne udøve skade på rustningen, så er det kun den rene slagkraft, der tæller.

Kig f.eks. på forskellen på en blykugle og en kugle med stålkappe. En gammeldags pladerustning vil nemt kunne stoppe blykuglen og det eneste man ville kunne se er en bule, hvor kraften fra kuglen har trykket på rustningen. En kugle med stålkappe vil derimod hamre igennem rustningen, da moderne stål er meget hårdere end det jern man lavede pladerustninger af.

Hvor sej er rustningen? Jo tykkere en rustning er, jo mere skal der til for at gennembryde den. Men hvor meget, der skal til, er ikke proportional med tykkelsen, men med tykkelsen i anden. Dvs. at hvis man

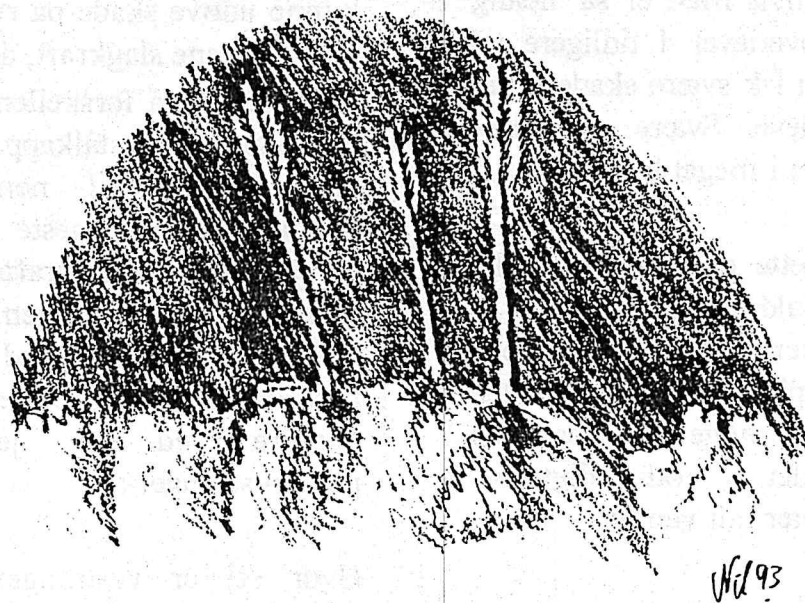
Kamp

gør en rustning dobbelt så tyk, så skal der fire gange så meget til at slå igennem den.

Dette gælder ikke helt, hvis man stabler flere ting sammen, som f.eks. to lag mursten.

Rustninger kan også afbøje angreb, så kraften går i en anden retning. Dette gælder mest hvis rustningen er hårdere end angrebet, så f.eks. skudsikre veste vil stort set ikke afbøje kugler. Og dette gælder også mest stik- og skudangreb.

Hvornår kan et givent angreb så gennembryde en given rustning? Dette må spillelederen selv afgøre. Til de der gerne vil have system og orden, er der et kapitel bagerst i bogen, hvor et lidt mindre løst system er beskrevet, men det begrænser lidt en spilleleders frihed.



Verden

Indrømmet, Sturmbanger er et "parasitsystem". Med "parasitsystem" mener jeg, at der er vældigt godt til at bruge sammen med andre forfatteres arbejder.

Man ser ofte at forskellige rollespilbøger indeholder virkelig gode ideer, og fascinerende beskrivelser. Men når det kommer ned til at man skal skabe noget i disse omgivelser, så sætter der sig et grumt sæt regler ned over én, og man må igen gå i bestemte baner. Det er her Sturmbanger kan bruges.

Sturmbanger et helt enormt basalt. Det eneste som spillet teknisk beskriver, er de mest grundlæggende ting i tilværelsen, men også de ting som styrer det meste af vores liv. Derfor kan man, når man sidder med noget rollespilmateriale, altid ty til Sturmbanger.

Hvorfor? For det første for at spille bedre rollespil. For det andet fordi en spilleleder ikke behøver at sidde i mange kedelige timer og gennemlæse regler, om hvordan man gør ting. Nej han/hun er fri og kan springe direkte til de punkter, som der er kød på. Og han/hun kan få udtrykt sin egen fantasi og forestillinger om hvordan oplevelsen af hans/hendes verden kommer til at foregå.

Tænk over det, spilleledere. I er dem der bliver mest fri. Aldrig mere kommer I til at skulle trælles med at skulle huske en masse ting, som i sidste ende kun kommer til at forstyrre spillet.

Til dags dato er Sturmbanger i min nærmeste omkreds blevet spillet i et stort tal af genrer og spilleverdener. Feks. superhelte,

science fiction (Traveller og 2300 AD), horror (Lovecraftian), historisk (det gamle Rom) og fantasy (egne, the Young Kingdoms, Hyboria, Forgotten Realms).

Spilleledere og spillere finder stadigvæk på mere og mere til sig selv. Og det er med stor glæde at jeg ser dette, for ideen med dette rollespil er at frigøre dem alle.

Når man spiller Sturmbanger i forskellige genrer, er der et par ting som man bør være opmærksom på: ting bliver gjort forskelligt fra genre til genre. Tænk på forskellen fra en social realistisk roman og til Stjernekrigen!

Når en spilleleder spiller i en given verden, skal han/hun gøre sig klart, hvordan ting bliver løst, og hvor meget besvær almindelige problemer skaber. Hvor dødeligt er kamp, og hvordan reagerer folk på usædvanlige begivenheder? Bliver mennesker bange?

Er spillet klichéfyldt, eller fyldt med meget dybde-gående og varierede oplevelser. Går spillet fra dag til dag, med stor vægt lagt på de små hverdagsdetaljer, eller går det stærkt, med fokusering på højdepunkter i spilpersonernes liv? Er det helteagtigt? Er det realistisk?

Jeg mener ikke at spilleledere skal sætte sig ned og skrive en hel bog om deres kampagne, men det ville være en god idé om de gjorde dette klart for sig selv på en måde, der gjorde det muligt for spillerne hurtigt at blive klar over hvor stilen er lagt.

Det kan være meget ødelæggende for en kampagne at en spilleleder får folk til at tro at man skal spille på en bestemt måde. Spillerne skaber så personer, der ville være interessante at spille på den måde, hvorefter spillelederen spiller en hel anden type rollespil. Jeres kære forfatter har lavet denne meget utilgivelige fejl flere gange.

Nå, men nu sidder vi med en spilleverden. En idé om en kampagne og med et sæt Sturmbanger-'regler'. Hvad så?

For det første læs verdenen igennem, få en klar idé om hvad hele kampagnen skal handle om, klargør genren og bestem spillernes råderum. Og lav kun historier på forhånd, hvis du får spillerne til at lave personer til disse. Ellers skab historierne til de personer, som dine spillere har.

Der er en hel række ting man kan gøre for et forbedre spilleverdener. De fleste verdener indeholder en masse oplysninger, omhandlende, hvilke krige der er forgået, verdenens geografi, måske lidt om organisationer og en hel masse om verdenens historie.

Men kultur, traditioner, det sociale liv og samfundets indretning står der sjældent meget om. Til dette kære spilleledere, vil jeg sige, at jo mere levende en verden er, jo mere har spillerne at arbejde med, og jo bedre rollespil spiller de.

Så sæt en række ting på plads.

For det første. Klargør samfundets sociale opbygning. Hvordan lever hvor mange procent af befolkningen? Hvad er forskellen på rig og fattig? Hvad giver hvilke samfundsklasser adgang til? Hvordan er mulighederne for ændringer af ens plads i tilværelsen? Hvordan bor man, og hvordan indretter man sine hjem?

Lav en række sociale lag, og beskriv kort hvert eneste. Dette er ofte til stor hjælp for spillernes forståelse af din verden.

Skab deres kultur. I mange samfund er kulturen bestemt af religionen. Hvordan bliver man navngivet. Hvordan bliver man gift? Bliver man gift? Hvordan er

kønsrollerne? Hvad er synet på svage? Hvilke glæder har folk i livet? Hvordan fester man? Hvad er folks klædedragter? Hvordan udsmykker folk sig ellers? Hvad er den accepterede måde at løse konflikter på? Hvad frygter folk? Hvad er tabu? osv., osv..

Hvad er lovene? Lovene i et samfund er ofte skabt via en udveksling imellem den folkelige mening og magthavernes (samt interessegruppers) ønsker. De er formet af landets kultur og derfor ofte i mindre udviklede samfund, af deres religion.

Hvordan virker økonomien? Findes der penge? Hvordan handler man? Hvilken økonomisk ideologi er samfundet baseret på? Hvor rige er folk? Hvad kan en almindelig person forvente sig af det han/hun tjener? Hvem arbejder? Hvor stort et overskud har samfundet?

Hvor mange mennesker findes der? Hvor meget betyder det enkelte menneske i samfundet? Hvordan ser folk på hinanden? Er hver sin egen lykkes smed? Har man stammementalitet? Er man socialt bevidst? Er samfundet paranoidt? Er der gnidninger imellem de sociale lag? Hvor meget er et liv i det hele taget værd?

Hvordan lever folk fra dag til dag? Prøv at beskrive en hel dag i forskellige personers liv i samfundet, lige fra dets top til de fattigste tiggere.

Hvilke virkemidler råder samfundet over? Har de teknologi eller trolddom? Hvordan ser man på udvikling. Hvis de har højteknologi eller overnaturlige magter til rådighed, hvordan bliver det så udnyttet, og hvem har adgang til det?

Jeg kunne måske blive ved længe endnu, men en besvarelse af de ovenstående spørgsmål til en given verden, kan nemt give den lidt mere liv og dybde.

Det er ikke sådan at enhver spilleleder skal gennemgå alle disse spørgsmål slavisk og besvare dem, for så kan det nemt blive trættende og surt. Men tænk lidt over dem, dine spillere ville sætte pris på det i sidste ende, hvis de er gode rollespillere.

For de spilleledere der bruger points, er der et par ting som man godt kan tillade sig at gøre.

For det første kan man lave en inddeling af samfundsklasserne og lægge en pointværdi til hver. Man kan lægge pointværdier på rigdom og man kan lægge værdier på sociale stigma.

Derudover kan man også nedskrive nogle standardpriser for visse særlige træk i en

given verden. Dette kan være en stor hjælp, hvis man ikke lige kan huske hvor stor en betydning (i points) man har tillagt en bestemt ting.

Man kan også hvis man er rigtig glad for at putte folk i rammer, lave en standard tabel for udseende.

Jeg vil herunder vise et eksempel på en sådan værddiinddeling, som jeg lavede til den tredje spilleverden hvor jeg brugte Sturmbanger. Den var en traditionel science fiction verden, hvor folk befandt sig på en tysk koloni ca. 29 lysår fra jorden.

De to første tabeller brugte jeg til at udregne hvor meget folk betalte eller fik for deres sociale situation, og den sidste til deres udseende.

Sociale klasser	Points	Startpenge
Overklasse	9	500.000
Vigtig person som f.eks. politiker	6	100.000
Højt uddannet person	3	15.000
Normal person	0	5.000
Uuddannet	-3	2.500
Outsider	-6	2.000

Rigdom (relativ)	Points	Betydning for startpengene
Ekstremt rig	+7	x100
Rig	+5	x20
Velhavende	+3	x5
Normal	0	x1
Lidt fattig	-3	x0.5
Fattig	-5	x0.1

Udseende	Points
Ekstremt smuk / flot	8
Smuk / flot	6
Godt udseende	4
Rimeligt godt udseende	2
Almindelig	0
Lidt utiltalende	-2
Dårligt udseende	-4
Grim	-6

Derudover brugte (og bruger) jeg fire kropstyper for mennesker, som sætter begrænsninger på hvilke fysiske grundegenskaber man har. De er normale mennesker, mesomorpher, endomorpher og ectomorpher.

De fleste er Normale mennesker.

Mesomorpher er dem vi kalder "kæmper", endomorpher er dem som kaldes "propper" og ectomorpher er dem vi kalder "ranglede" eller "bønnestager"

Den nedenstående tabel viser hvor mange point de enkelte kropstyper maksimalt kan have i en given grundegenskab.

Kropstype	maksimalt antal points		
	Styrke	Behændighed	Helbred
Normal	15	15	15
Mesomorph	20	10	15
Endomorph	15	15	20
Ectomorph	10	20	10

Som man nok kan se, satte disse værdier, folk en hel del i bås. Indrømmet, de var en hjælp for mig, men de begrænsede mine spilleres frie udfoldelsesmuligheder.

Men hvis en spilleleder føler sig usikker, og hans/hendes spillere vil have præcision, så kan sådanne tabeller være til hjælp, Og jeg

vil anbefale af man bruger de ovenstående kropstyper i realistiske kampagner.

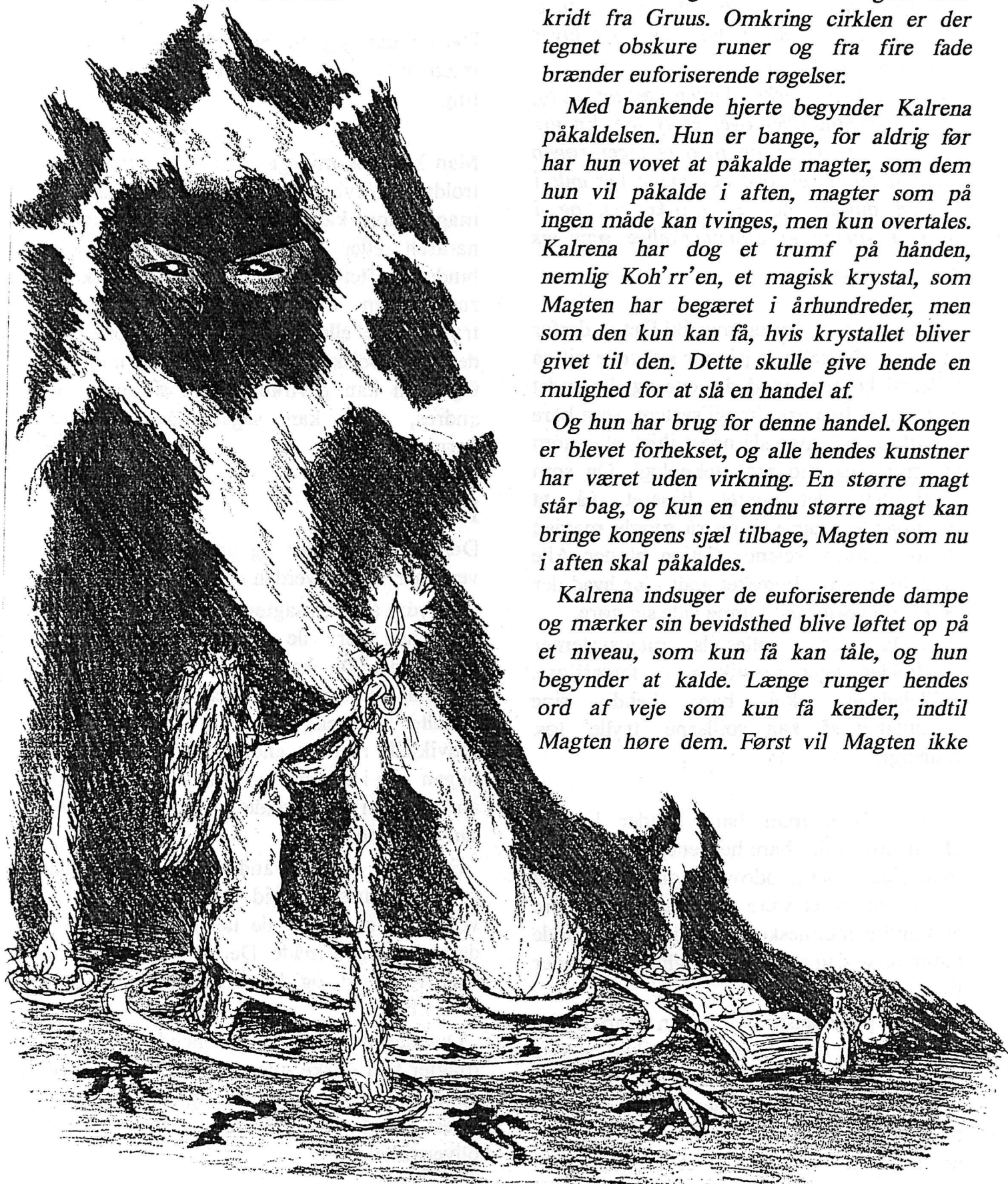
Trolddom

En mørk aften starter Kalrena et ritual; hun sidder nøgen i en cirkel tegnet med kridt fra Gruus. Omkring cirklen er der tegnet obskure runer og fra fire fæde brænder euforiserende røgelse.

Med bankende hjerte begynder Kalrena påkaldelsen. Hun er bange, for aldrig før har hun vovet at påkalde magter, som dem hun vil påkalde i aften, magter som på ingen måde kan tvinges, men kun overtales. Kalrena har dog et trumf på hånden, nemlig Koh'rr'en, et magisk krystal, som Magten har begæret i århundreder, men som den kun kan få, hvis krystallet bliver givet til den. Dette skulle give hende en mulighed for at slå en handel af.

Og hun har brug for denne handel. Kongen er blevet forhekset, og alle hendes kunstner har været uden virkning. En større magt står bag, og kun en endnu større magt kan bringe kongens sjæl tilbage, Magten som nu i aften skal påkaldes.

Kalrena indsuger de euforiserende dampe og mærker sin bevidsthed blive løftet op på et niveau, som kun få kan tåle, og hun begynder at kalde. Længe runger hendes ord af veje som kun få kender, indtil Magten høre dem. Først vil Magten ikke



komme, hvorfor skulle den? Kalrena kan mærke Magtens uvilje og lokker med Koh'rr'en. Da Magten hører dette begiver den sig straks afsted.

Kalrena kan mærke Magten nærme sig og hælder sjældne olier over et fyrfad. En grå røg stiger til vejrs, og med et tager røgen form af en cirkel med otte arme. Og inde i cirklen dukker der et mørke op, og i mørket stirrer to umenneskelige øjne på hende....

Jeg elsker trolddom og mystik! Det er derfor med stor skuffelse at jeg har set, rollespil på rollespil komme med det ene og det andet mekaniske bang-tju 'magi'system, som bare var til for at kunne slå noget ihjel, eller som afløsning på moderne teknologi. Og som regel har det været baseret på at troldmanden sagde A og så gjorde magien B, som enhver science fiction blaster. Alle og enhver var udmærket godt klar hvad der skete og hvorfor det kunne lade sig gøre.

De fleste rollespils magisystemer indeholder ingen mystik og er fantasiløse. Spillelederen skal bare kende sine formularer så kan spillerne 'trylle' løs. Kedeligt!

Nej! Hvis man bare kender lidt til okkultisme, eller bare heksenens viden, så vil man vide at det at udøve magi er noget helt andet. Det er at være i kontakt med mere end andre mennesker, at kende tings sande natur, at se den symbolske lighed der binder ting.

Det er påkaldelser af magter, begreber og ånder. Det er det at lave trylledrikke, at vise verdenen at blot man ønsker nok, så vil en ting ske. Det er runer, der kanaliserer den magt de symboliser, når de er skrevet. Det er harmoni med altet. Det er viden om

menneskets sjæl.

Derfor har jeg til Sturmbanger skabt et magi'system' der prøver at frembringe disse ting.

Man kan hos mig gøre en række ting som troldmand/kvinde. Man kan påkalde magter, som kan være ydre magter, ånder i naturen, eller kræfter i sjælen. Man kan binde kræfter og følelser. Man kan skabe runer som forbinder. Man kan skabe trylledrikke eller trylleurter, som ofte via deres symbolske betydning udøver en effekt. Og man kan påvirke sjælen, sin egen og andres, man kan sågar påvirke altets harmoni.

Påkaldelser.

Der findes magter og ånder, både i ydre verdener, i vores verden og i sjælen.

De ydre ånder, magter eller (i nogens øjne) dæmoner, er de mest mystiske og magtfulde. De kan være alt muligt, og hvordan man påkalder dem er op til den enkelte mager. Nogen bruger lange indviklede ritualer, andre deres intuition og nogen går i ekstase og lader sig besætte af ånder, som de kender, elsker og lever sammen med.

Fælles for alle ydre ånder er at de er meget magiske, næsten altid uden egen krop i vores verden, og at de tænker og føler på deres helt egen måde. Deres magt kan ikke beskrives kort, og det ville også bare sætte dem i bås!

Den største fare for troldmænd er, at disse magter kan ønske ting, som ikke ville være godt for menneskeheden, og de kan som oftest kun komme til vores verden, når de bliver tilkaldt.

I vores verden findes der også ånder. Der findes en sjæl i næsten alt, men denne sjæl er ikke altid vågen. Eksempler er Kami, elementarånder og fortabte menneskesjæle.

Disse kan også påkaldes på utallige måder. Deres magt ligger kun i hvad de råder over, men de er alle i tæt forbindelse med deres omgivelser.

Menneskesjælen kan rumme de største dæmoner og ofte må man søge dem i mennesket selv, i hypnoser, drømmevandringer og prøvelser.

Hvordan kan en troldmand/troldkvinde så påkalde alle disse ting? Jo, han/hun må kende til deres eksistens, føle at de må være der eller blive religiøst ledt. Dette kan ske via bøger der beskriver magterne, via religiøs praksis, visioner etc.

Når magten/ånden er blevet klargjort i troldmanden bevidsthed, må han/hun rense sit sind. Dette kan ske på mange måder. Nogen mediterer, andre udøver ritualer og nogen tager stoffer. Denne renselse er nødvendig for at mageren kan nå de mentale højder, hvor de magiske kræfter kan sanse ham/hende.

Nogen gange er det dog ikke nok bare at klargøre sit sind. Man må bringe det endnu højere op via ritualer og/eller ofringer. V.h.a. det man gør i ritualer bringer man sit sind ind på de baner, som det man påkalder, bevæger sig i. De fleste remedier og ritualer er faktisk til for troldkvindens skyld, så han/hun kan få sit sind ind på den rette vej.

Til sidst er man klar og så kommer selve påkaldelsen. Den kan dog være startet af ånden selv. Hvad der så sker derefter er meget diffust. I drømmerejser bevæger man sig igennem sit eget eller andres sind (noget af det farligste man kan gøre!) under besættelser tager magten bolig i din krop og

gør hvad der passer den, og i 'gammeldags' påkaldelser kommer der et eller andet, som man så på en eller anden måde må få til at udøve sine evner!

Under disse omstændigheder holder de fleste troldfolk meget af de rette magiske symboler, som via deres okkulte betydning kan udøve en effekt over de okkulte væsener, som det påkaldte væsen og magerens bevidsthed er.

Under alle omstændigheder er hver eneste udøvelse af magi af denne slags en længere rollespilssituation værd, og aldrig vil to situationer være ens. En magiker kan have prøvet en bestemt teknik eller ritual og har fået en ønsket effekt ud af den uden store omkostninger, som så vil betyde at han/hun måske vil prøve det igen. Dette er i orden, men personen skal ikke forvente at det magiske væsen er lige samarbejdsvilligt hver gang....

Kalrena er af den type mager, der foretrækker sikkerhed og derfor udføre hun lange ritualer, for at undgå at de ydre magter får frit spil. Og når de kommer købslår hun med dem indtil de kommer til enighed.

Jeg forlanger at en person har en stærk vilje for at kunne opnå det nødvendige mentale stade for at kunne nå magiske magter og ånder, og i mine fantasy-kampagner bruger jeg også obskure magiske sprog for den type magikere der vil bruge eksakte ritualer.

Et eksempel på en påkaldelse: En dag vil kongen gerne på jagt, men vejret er dårligt, og han beordrer Kalrena at skaffe godt vejr. Lidt i vildrede konsulterer hun sine bøger og finder et ritual der påkalder en stor luftånd. Påkaldelsen er nem, man skal bare stille sig helt i åndens element, opnå klarhed

og kalde på den. "Helt i åndens element?", tænker Kalrena, "måske skal jeg være helt nøgen, og så højt oppe i luften som muligt?" Som sagt, så gjort.

Kalrena klatrer op i det højeste tårn og til vagternes store fornøjelse afklæder hun sig og stiller sig på det højeste borgværn. Hun indtager en euforiserende urt, og kort efter når hun klarhed og renselse og begynder at kalde. Efter et stykke tid kan hun næsten se noget i himmelrummet over hende, og hun mærker at det ønsker at høre hendes ord. Kalrena råber at kongen ønsker godt vejr til jagten og at hun gerne vil have ånden til at skabe det gode vejr. Vagterne ryster på hovedet over denne kønne men tossede kvinde, der står i nøgen i regnen og skrider ud i tomheden.

Ånden vil opfylde kongens ønske, mod at hun vil gøre den en 'lille' tjeneste. Kalrena er ikke glad for dette, men kongen gav hende en direkte ordre, så hun går med til handlen. Kort efter holder regnen op, skyerne brydes og snart skinner solen varmt. Kongen ridder ud på jagt. Men på borgtårnet ligger Kalrenas tøj tilbage.

Runer.

Runer betyder utroligt meget indenfor magien. De er bindeled imellem magter og tegnet. De er skabt p.g.a. at alt, der er det samme, på en eller anden måde påvirker hinanden. Og indenfor okkultisme betyder en rune det samme som magten, og giver derfor magtens energi.

Men hvor meget man ligger i en rune afgør også hvor stor en effekt en given rune kan have. En troldmand kan riste runer ind i et sværd, og den eneste grund til at dette sværd nu virker bedre f.eks. overfor dæmoner er deres frygt for tegnet. Andre gange kan lange ritualer og ofre gøre runen

mere magtfuld, og igen kan magten, som runen symboliserer være så magtfuld at dens blotte navn har en effekt.

Om man har specifikke runer for hver eneste magt, eller et sæt runer for alle de generelle begreber i tilværelsen (som også i sig selv er magter) er op til spillelederen. Hvis man bruger et sæt af generelle runer, så er vikingernes Futhark runer, hvor hvert tegn har en ydre betydning, et godt udgangspunkt at bruge.

Bindinger.

Bindinger er et svært begreb, men hvad de egentlig gør, er at de fastlåser en magisk effekt, et magisk væsen eller en sjæl, i en nuværende situation. Mange natur- og religiøse magere anser dette for lidt af en forbrydelse.

Man skal have et eller andet at binde det magiske i, og for at det skal virke skal der sjæle kraft til. D.v.s. at troldkvinden eller en eller magisk kraft må ofre noget af sin sjæl for at kunne udøve denne form for magi.

Hvordan den eksakte binding foregår er helt op til spillelederen og troldkvinden. Men under alle omstændigheder betyder tab af sjæl i Sturmbanger, tab af viljestyrke.

Et eksempel på en binding: Kalrena har tilkaldt en ånd. En ånd som æder folks hjerte og dræber alt glæde i livet. Kalrena beordrer ånden til at lægge sig i nabokongens hjerte. Og med et selvædende had ønsker Kalrena at binde denne ånd til at blive dér. Hun har støbt et hjerte af bly, og i hjertet lægger hun en rune med åndens tegn og nogle af kongens efterladenskaber (hår og negle) hun lukker blyhjertet og indskriver nye runer på det. Under et langt ritual fuldbyrder hun bindingen og mister

derved noget af sin sjæl. Men den stakkels nabo konge vil aldrig mere føle nogen glæde i sit liv! (medmindre at en af hans troldmænd kan finde årsagen og gøre noget ved det).

Det ovenstående eksempel er et eksempel på det man kalder sort magi, og de fleste troldfolk afstår fra at inkludere sig på noget sådant.

Trylledrikke/urter.

En masse urter og andre materialer har hver for sig en vis virkning. I sig selv er de ikke rigtigt magiske. Men under de rette omstændigheder og med de rette blandinger, kan troldkvinden opnå, at disse urter kan frembringe en magisk effekt.

For at denne magiske effekt skal opnås, må visse forskrifter følges. Disse kan heksen gennemskue selv, eller lære via visioner eller bøger.

Det vil være en god idé om enhver spilleleder fandt bøger, der handler om urter, da de giver de mange interessante eksempler på brug af dem. Spillelederen kan også selv finde på en masse urter og ritualer, hvor disse urter i skøn forening giver effekt.

Husk dog på at i Sturmbanger kan man få en idé undervejs i spillet og den vil fungere med det samme. Spillelederen kan så nedskrive hvad han har brugt. Før eller senere vil han/hun have en hel bog fuld.

Det er vigtigt at skabelsen af magiske urter følger den idé, at det er troldkvindens sind og tro, der skaber det meste af effekten.

Et eksempel: Kalrena skal lave en trylledrik, der kan helbrede kongen for hans lungebetændelse. Som læge kender hun

indtil flere urter, der styrker helbredet og dæmper feber. Disse kommer hun i blandingen. Hun indskriver runer på et ark papir som symboliserer magter, der heler og helbreder, samt kongens navn. Hun brænder dette stykke papir og lægger asken i blandingen. Blod er liv, så hun lægger noget af sit eget i blandingen. Til sidst kender hun urter der styrker sjælen og kommer dem i blandingen.

Den nat koger hun det hele sammen, og under et langt ritual tilkalder hun gode magters opmærksomhed (ikke dem selv) og beder dem om at velsigne hendes trylledrik.

Den næste morgen går hun op til kongen sovegemakker og får ham til at drikke hendes bryg. Han skærer tænder og forbander hende, men to dage efter er han på mirakuløs vis helt rask.

Påvirkninger.

Nu kommer vi til det mest vanskelige: Indenfor okkultismen siger man, at hvis man ønsker noget kraftigt nok, så sker det. Men folk, der ikke har studeret de okkulte værker, har nok ingen forestilling om, hvor meget man skal ønske og tro på, at noget sker. Man skal med sin vilje påvirke hele skæbnen.

Det nemmeste er faktisk at påvirke et menneske eller et dyr. Skab et bindeled imellem troldmanden og det der skal påvirkes (hvis ydre magter er med i spillet, kan de skabe bindeledet) og lad dennes vilje strømme igennem bindeledet. Den svagere vilje vil i sidste ende bukke under.

Hvis mageren har sat sit sind op i højder via de ritualer, som er beskrevet under "Påkaldelser", så virker dette meget bedre. Feks. hvis en troldmand har sat sig selv i blodrus ved at dræbe et dyr på en grusom

måde, så er onskaben i hans sind, og vil flyde over i offeret, hvis der er skabt en symbolsk forbindelse.

Hvis offeret er overbevist om at han/hun er fortabt, så går det meget lettere. En troldmand der er frygtet kan blot kigge på en person, der hele sit liv aldrig har lært andet end at bukke under for ham, og beordre vedkommende til at dø, og det vil ske!

De to ovenstående eksempler er begge sort magi og gør ofte voldsom skade på troldmandens sjæl.

Hvordan skabes den symbolske forbindelse? Tja den gode gamle dukke med objekter der tilhører en bestemt person er et glimrende eksempel.

Det er meget vigtigt at troldmanden har en meget stærkere vilje end sit offer, for at dette kan lade sig gøre. Hvis troldmandens vilje kun er lidt stærkere en offerets, så kan han/hun måske kun snige sig ind i offerets drømme. Det kunne selvfølgelig være at drømmene var det oprindelige mål.

Denne form for påvirkninger behøver ikke kun at blive brugt til skadelige virkninger. F.eks. kunne en ung pige henvende sig til en heks, for at få hende til at fortrylle en ung mand til, at forelske sig i kvinden. Heksen ville i de fleste tilfælde bruge en blanding af denne form for magi, sammen med trylleurter, eller også ville hun påkalde et aspekt af sin gudinde.

Det begreb der kendes som healing hører også under denne form for magi.

Der findes så også den anden form for påvirkninger. De drejer sig om at påvirke virkeligheden. Hvordan kan en mager påvirke skæbnen? Den eneste måde hvormed dette kan lade sig gøre er via hårdt arbejde i lang, lang tid, hvor han/hun via ritualer og meditation kommer mere og

mere i forbindelse med sin verden og hvor ens ønske kommer stærkere og stærkere frem.

Om det nogensinde lykkes kan troldmanden aldrig vide, men nogen gange sker der uventede ting, som måske kunne forklares med at en mager har skubbet lidt til skæbnen.

Endelig må man ikke glemme den traditionelle folke-magi. Astrologi, alle mulige former for spådomskunst, f.eks. tarot eller håndlæsning, brug af euforiserende stoffer, hypnose og den gode gamle fingerfærdige tryllekunst.

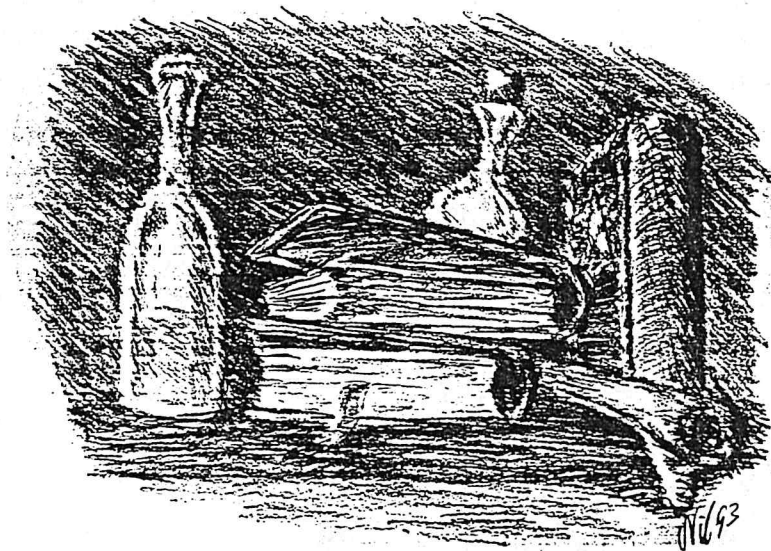
Det er vigtigt at spilleledere indser at alle disse forskellige former for magi alle er forbundet med hinanden, og at evnen til at udøve trolldom næsten altid er en kombination af de begreber, som jeg har nævnt. Læs hver dette kapitel igennem flere gange og læs eksemplerne, måske vil den kære læser forstå hvad jeg mener.

Men husk at under alle omstændigheder må spillelederen sørge for at al magi er noget personlig og noget mystisk.

Jeg bruger en færdighed, som jeg kalder troldmand/kvinde. Denne kendetegner hvor meget man er inde i den okkulte tankegang. Jo dygtigere en troldmand/kvinde man er, jo flere ting er mulige. Jeg bruger også en Videnskæssig færdighed, som jeg kalder "Urtelære". Denne færdighed giver mulighed for at benytte lægeurter og brygge gifte. En troldmand/kvinde ville have en stor fordel af at have kendskab til urter.

Hver gang, der har været udført en magisk

effekt, skriver jeg den ned i en lille bog jeg har. Hvad der skete, hvad der skulle til, hvad der blev brugt og hvor dygtig troldmanden var. Denne fine lille bog er nu et helt lille referenceværk for mig, som jeg finder glæde ved at have (selv om det kun er de færreste ritualer og trylledrikke der er blevet brugt igen). Jeg kan tilråde enhver spilleleder, som vil bruge magi på samme måde som mig, at skrive deres magi ned.



Våben

Jeg har lavet en række regler for våben. Hvorfor? Jo, fordi jeg (og mine spillere) godt kan lide at der er lidt system i hvad der sker.

Disse regler er til for at hjælpe spillelederen med at afgøre, hvad der sker under kampe. De er kun vejledninger og skal kun bruges af de spilleledere, som også ønsker lidt system i hvad der sker. Men vær også opmærksom på at disse regler også begrænser en spilleleders helt frie råderet og ikke er nødvendige i terningeløst rollespil.

Hvis du bruger dem, så fortæl aldrig dine spillere om hvilke data du opererer med, fortæl dem kun hvad de kan vide, som deres personer. Feks. "Du rammer ham i maven, men efterlader kun i bule i hans rustning" eller "Denne kevlarvest kan stoppe en .357 magnum på 10 meters afstand".

Hvad fortæller disse regler så? Jo, det eneste de faktisk gør er at afgøre om en rustning beskytter, hvor meget en rustning hæmmer en person og en antydning om hvor voldsomt et angreb er.

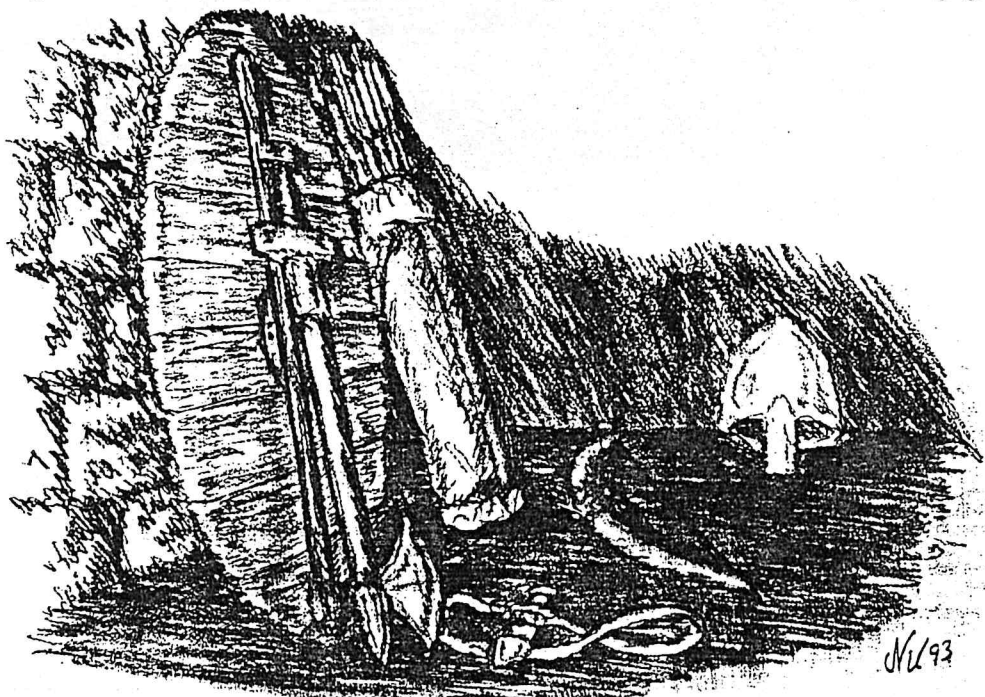
Middelaldervåben.

Jeg udregner en angrebsstyrke, ud fra nogle data for hvert våben og et tal fundet ud fra folks styrke. Disse to tal lægges så sammen.

For hvert våben har jeg skrevet fire værdier (de er meget inspireret af et andet godt rollespil), og de er slagkraft 'Sl', hug 'Hu', stik 'St' og snit 'Sn'. Hvis der står et '-' så er det fordi våbenet ikke kan bruge denne angrebsform. Disse data modificerer jeg så med personens styrke og nedskriver dem på mine personlige noter. Mine spillere ser aldrig disse noter.

Data for våbnene kan man finde i middelaldervåbentabellen. Styrkens indflydelse finder jeg ved at dividere de points en person har lagt i styrke med fem. Feks. har en Rimelig Stærk person +1 og en Svag har -2. Hvis den rimelige stærke person bruger et kort stiksværd (som f.eks. det romerske gladius), så har han med dette angrebsstyrkerne 3,5,5,-.

Disse tal sammenligner jeg så med en rustnings data, når den bliver ramt (et hurtigt check i mine noter, hvis jeg ikke kan



huske dem udenad) og bruger dem som hjælp til at vurdere om en rustning er blevet gennembrudt.

Jeg ser først på den angrebsform, som er blevet brugt og vurderer, om rustningen er blevet gennembrudt. Hvis ikke, så ser jeg på slagkraften og rustningen for at afgøre om personen, der bliver ramt, bliver skadet af angrebet. Feks. hvis en mand bliver ramt på brystkassen af et slagsværd, og hans brynje stopper det, så kan slagkraften stadigvæk - måske - brække et ribben, eller to. For slagvåben, som f.eks. stave ser jeg selvfølgelig kun på slagkraften.

Disse tal er altid vejledende og må aldrig komme i vejen for godt rollespil, men min personlige erfaring er at hvis spillerne bliver klar over deres egne begrænsninger, så spiller de mere intelligent.

Bedøm derfor angrebet udefra situationen, og hvis en person har slået særligt hårdt så vær venlig og giv ham/hende lov til at gennembryde mere rustning. Hvis angrebet derimod kom hurtigt og uovervejet fra en ubalanceret eller liggende stilling, så kommer der ikke kraft i angrebet.

I våbentabellen, kan man også se en minimumsstyrke for hvert våben. Denne minimumsstyrke er til som vejledning til spillelederen om hvor stærk man skal være for at kunne bruge et våben effektivt. Hvis man ikke er stærk nok, så vil man blive urimelig langsom og må åbne sig alt for meget når man angriber.

Vægten står i kg. 2h betyder to-hånds og 1h betyder et-hånds. Prisen er i engelske middelalder 'silver pence'.

Glem for alt i verden ikke kvalitet for våbnene. Våben med en skarp kant er meget mere effektive, hvis de er lavet af et bedre

materiale end den rustning, de rammer. Man kan gå så langt som til at dividere metalrustningers værdi med helt op til to overfor disse våben.

Prisen er også derefter. Fra x4 til x50 er passende, alt efter kvaliteten og hvor eftertragtede de er. Eksempler er damaskener stål, gode samuraisværd eller fine vikingsværd.

For våben der ikke bruger skarp kant, er der også en fordel, nemlig den at de som regel er meget mere holdbare. Feks. kan en stridskølle af god kvalitet have et stålskaft. De er ikke helt så dyre. Max. x10.

Rustninger.

Der står også fire tal for hver eneste rustningstype. Nemlig de samme som for våbnene, og i samme rækkefølge. Der står også et tal (BEH) for hvor meget den enkelte rustningstype hæmmer bevægelsen, hvis man har en rustning på af den type, som dækker hele kroppen.

Hvis man vil lægge flere rustninger ovenpå hinanden, så er det helt i orden. Man lægger bare deres værdi sammen, også BEH. Dette er faktisk OK, for i middelalderen lagde man normalt flere rustningstyper over hinanden. Ingen brynje var rigtigt beskyttende uden den 'stød-absorberende filt'rustning' under, og det samme var gældende for pladerustninger.

Hvis man f.eks. vil have en tung brynje over filt, så har det en BEH på 3, og giver en beskyttelse på 5,9,8,13.

BEH er et tal for hvor mange niveauer af behændighed, man mister, hvis man er iklædt en helt dækkende rustning af en given type. Hvis man f.eks. er meget hurtig og smidig, og bærer en fuld pladerustning

Middelaldervåben

Våben	Vægt	Pris	Sl	Hu	Sp	Sn	Min.styrke
Miniskjold	1.5	24d	1	-	-	-	-
Vikingskjold	3.0	42d	2	-	-	-	Normal
Normannerskjold	3.5	72d	2	-	-	-	Rimelig
Ridderskjold	2.5	60d	2	-	-	-	Normal
Romersk skjold	4.0	96d	2	-	-	-	Rimelig
Daggert	0.5	60d	1	-	4	2	Svag
Kniv	0.5	15d	0	-	3	2	-
Dolk	0.5	60d	0	-	4	-	-
Langkniv	0.5	240d	1	-	5	3	Svag
Kort stiksværd	1.0	225d	2	4	4	-	Normal kvinde
Sværd	1.5	375d	3	5	3	-	Normal mand
Slagsværd	2.5	450d	4	6	4	-	Stærk 1h, normal 2h
To-hånds sværd	4.0	575d	5	8	4	-	Stærk 2h
Falchion	2.0	300d	4	6	1	-	Rimelig
Estoc	1.5	375d	3	-	6	-	Normal
Krumsværd	1.5	400d	2	-	4	5	Normal kvinde
Kølle	1.5	12d	3	-	-	-	Normal
Let kølle	1.0	10d	2	-	-	-	Normal kvinde
Stridskølle	2.0	84d	5	-	-	-	Stærk
Stridshammer	2.5	90d	6	-	5	-	Stærk 1h, normal 2h
Segl	0.5	25d	1	-	3	4	Svag
Arbejdsøkse	1.0	6d	3	4	-	-	Normal
Stridsøkse	1.5	70d	4	6	-	-	Stærk
To-hånds økse	3.0	100d	6	9	-	-	Meget stærk 2h
Plejl	1.0	12d	4	-	-	-	Normal
Krigsplejl	2.0	60d	6	-	4	-	Stærk
To-hånds plejl	2.5	60d	8	-	-	-	Meget stærk 2h
Pisk	1.0	12d	1	-	-	1	Svag
Kastespyd	1.0	36d	2	-	6	-	Svag 2h, normal 1h
Spyd	2.0	60d	4	-	7	-	Normal kvinde 2h
Lanse	4.0	120d	4	-	8	-	Rimelig
Stav	2.0	24d	4	-	-	-	Normal kvinde
Glavind	4.0	54d	6	7	7	-	Meget stærk 2h
Hellebard	5.0	80d	6	9	7	-	Meget stærk 2h
Piké	4.0	96d	5	-	8	-	Stærk 2h

Slag	-	-	0	-	-	-	-
Spark	-	-	2	-	-	-	-
Skalle	-	-	0	-	-	-	-
Kampklo	0.5	30d	1	-	-	2	Svag
Normal bue	1.0	24d	-	-	6	-	Normal kvinde
Langbue	1.5	36d	-	-	8	-	Rimelig
Let armbrøst	2.5	60d	-	-	7	-	Normal
Tung armbrøst	3.5	120d	-	-	10	-	(mekanisk ladning)

Middelalderrustninger

Type	BEH	Pris	Sl	Hu	Sp	Sn	
Almindelig tøj	0	v.	-	-	-	-	
Overtøj	0	v.	-	-	-	1	
Vinter Tøj	1	v.	1	1	1	2	
Filt'rustning'	1	400d	3	1	1	3	
Almindelig læder	1	200d	1	1	1	2	
Tungt læder	1	300d	1	2	2	3	
Cuirbouilli	1	500d	2	4	4	5	(læder kogt i olie)
Forstærket læder	2	350d	1	3	2	5	
Bezainted	2	700d	2	5	4	6	(metal på læder)
Jazerraint	2	1000d	2	7	4	8	("skælpanser")
Brynje	1	1500d	1	6	5	8	
Tung brynje	2	2000d	2	8	7	10	
Brigandine	3	1500d	3	9	5	11	(plader i læder)
Lamellar	3	2000d	2	7	5	11	(nittede plader)
Pladerustning	2	2500d	3	10	8	11	

med filt under, så mister man tre niveauer og ender med at have en normal behændighed i rustningen, og derved man også sin bonus på visse færdigheder, som man fik fra ens behændighed (f.eks. kamp).

Men BEH, bør modificeres kraftigt af hvad en rustning dækker. Kig her særligt på led og lemmer. En brystplade ville f.eks, kun hæmme med $\times 0.2$, en trøje med $\times 0.3$, en hauberk med $\times 0.4$ og med $\times 0.6$ hvis den dækkede både knæ og albue, og hjelme med $\times 0.1$ til $\times 0.2$ alt efter designet. Vær kreativ og læg alle BEH, du finder, sammen og rund så ned.

Udstyr man bærer rundt på kan også give en BEH værdi. Feks. siger jeg normal at et skjold og et håndvåben giver en BEH på 0.5, eller 1.0 hvis personen ikke er stærk nok.

Husk også at tab af behændighed også betyder tab af bevægelseshastighed.

Oplys igen aldrig dine spillere om hvor meget de præcist er hæmmet. Forklar dem derimod, hvordan de føler det. Feks. "Du føler dig noget træg i denne pladerustning". Folk bør heller ikke vide om de bliver besværet før de har prøvet rustningen.

For venlighedens skyld siger jeg at stærke personer ikke bliver så hæmmet så meget, som andre. En stærk person reducerer BEH med en. En meget stærk person med to. Og en ekstremt stærk med tre. På den anden side. Hvis man først har en BEH på 1+, så forøger en svag person den med en, en meget svag med to, osv.

Man kan også lave kvalitetsrustninger af bedre metaller (som kan modstå kvalitets våben) eller bedre design (mindre BEH), men de koster fra $\times 4$ til $\times 20$. Man kan også gøre dem tungere (mere BEH og større beskyttelse).

Spillere vil oftest gerne have dele af forskellige rustningstyper rundt omkring på kroppen. Feks. kan en kriger have en brynjeskjorte og en stålhelmet på. Priserne på rustningerne er for rustninger, som dækker hele kroppen. Derfor bør en spilleleder vurdere prisen for hver del for sig, ud fra hvor stor den er og hvor meget arbejde, der skal til for at lave den. Feks siger jeg at en ridderhelmet for sig selv koster 400d.

Moderne skydevåben.

Det er meget nemt at finde ud af at bruge skydevåben i Sturmbanger. Man kan bare slå op i normale våbenbøger og bruge de data, som står i dem.

De beskriver alle de fysiske data, som f.eks. hvor meget våbnene vejer, hvor mange skud de indeholder, hvor hurtigt de skyder osv.

Der er et par data som man skal overveje. I våbenbøger står der ofte noget som hedder effektiv rækkevidde for et våben. Dette er et tal for hvor langt væk en person skal være for at en gennemsnitlig skytte har en fifty-fifty chance for at ramme ham (hos mig er en gennemsnitlig skytte en "Erfaren" skytte).

Problemet opstår, når man gerne vil finde ud af om en given rustning kan beskytte imod en kugle.

Jeg kan også godt lide at putte en minimumsstyrke på våben.

Jeg udregner normalt to tal for hvert våben, nemlig deres gennembrydning og deres slagkraft. Disse tal bruger jeg på så på samme måde som jeg bruger tallene fra middelaldervåbnene. Jeg kigger nemlig først på gennembrydningen, og hvis den ikke slår igennem, så kigger jeg på slagkraften, for at

se om man får skader selv om man blev ramt f.eks. på en kevlar vest.

Formlerne er lidt indviklede:

$$GB = V \times \sqrt{M / (40 \times C)}$$

$$Sl = V \times M$$

Hvor:

GB er gennembrydningen,

Sl er slagkraften,

V er hastigheden i meter per sekund,

M er kuglens vægt i kg,

C er kuglens diameter i cm.

Jeg afrunder gennembrydningen og slagkraften normalt.

Disse værdier gælder normalt for en afstand på 100 meter eller på den effektive rækkevidde, alt efter hvad der er mindst. På kortere afstande er de større, og på længere formindskes de. Gennembrydningen i særdeleshed.

Hvor dræbende de enkelte kugler er afhænger af deres gennembrydning og slagkraft, da de giver et fingerpeg om hvor stor en effekt kuglen har på målet.

Man må også huske at kuglens hårdhed har en meget stor betydning. Hvis den er blødere, end det den rammer (f.eks. bly mod pladerustning) skal gennembrydningen halveres - mindst, og hvis kuglen er meget hårdere (f.eks. en kugle med jernkappe overfor mursten), så ganges gennembrydningen med mindst to.

Overfor materialer, der er beregnet på at modstå kugler (f.eks. kevlar), skal man ikke rigtigt tænke på dette, medmindre at man bruger panserbrydende kugler.

At finde minimumsstyrken er lidt af en smagssag, og bør fastlægges af den enkelte spilleleder. Hvis man ikke er stærk nok, så falder skudhastigheden og præcisionen.

Jeg skriver også nogen af de andre data ned i tabeller. På næste side følger en tabel, der viser nogle eksempler på våben.

Skudhastighed står i skud per minut hvor ladetiden også er medregnet. Hvis der står flere værdier under skudhastighed, så er det første enkeltskud, og det andet er skudhastigheden for automatvåben, når man holder aftrækkeren inde. Dette medregner ikke ladetiden.

Det er endnu nemmere at bruge tungere våben, som anti-tank våben, da våbenbøger her normalt skriver hvor meget de trænger igennem, og så kan man se på det de rammer om det bliver gennembrudt, da man normalt også kan læse om f.eks. et panserkørretøj, hvor meget panser det har.

Moderne rustninger.

Det er blevet normalt at beskytte sig mod skade igen, v.h.a. rustninger. Her tænker jeg især på kevlar, men også på hjelme og keramiske plader. Jeg har hørt rygter om at man nu har opfundet endnu bedre materialer til at beskytte sig imod kugler, men jeg har ikke set noget konkret endnu, og vil derfor ikke medtage disse.

For moderne rustninger, nedskriver jeg normalt kun deres beskyttelse overfor kuglers gennembrydning, og overfor slagkraft, da disse to angrebsformer er de eneste man normalt kan forvente at møde i de fleste moderne rollespilskampagner. Enhver spilleleder er velkommen til at sætte værdier for hug, stik og snit på disse rustninger.

Moderne skydevåben

Våben	Skud- Hastighed	Effektiv Rækkevidde	GB	SI	Antal skud	Minimums styrke
Hjullås pistol	2	35 m	4	6	1	Normal
Flintelås pistol	4	35 m	6	12	1	Normal
Colt Peacemaker	12	45 m	5	4	6	Rimelig
Mauser M1896	30	50 m	6	2	10	Normal kvinde
Luger P-08	32	50 m	5	3	8	Normal kvinde
.455 Webley	18	50 m	4	3	6	Normal kvinde
Colt M1911 A1	35	50 m	5	4	7	Normal
.38 revolver	24	20 m	4	3	6	Normal kvinde
.357 revolver	24	75 m	7	4	6	Rimelig
.44 revolver	24	150 m	9	7	6	Stærk
High Standard .22	40	40 m	3	1	10	Barn
Makarov	35	40 m	4	2	8	Svag
Beretta 92F	40	50 m	5	3	15	Normal kvinde
Thompson	40/700	200 m	5	4	30+	Normal
MP40	-/500	200 m	6	3	32	Normal kvinde
PPS 1941 G	40/900	200 m	7	3	71	Normal kvinde
Sten Gun	40/540	200 m	5	3	32	Normal kvinde
Uzi	64/600	200 m	6	3	32	Normal kvinde
H&K MP5	50/650	250 m	6	3	30	Normal kvinde
Ingram M10	40/1090	100 m	5	4	32	Normal
CAR 15	50/750	200 m	11	3	30	Normal
Flintelås musket	12	50 m	9	32	1	Rimelig
Sharps Big Fifty	10	350 m	16	25	1	Stærk
Martini-Henry	10	550 m	11	13	1	Rimelig
Winchester '73	25	350 m	7	5	15	Normal
Winchester '94	24	200 m	13	7	6	Normal
Mauser 1898	15	550 m	15	10	5	Rimelig
Lee Enfield .303	30	500 m	14	8	10	Rimelig
Springfield M1903	15	600 m	15	8	5	Rimelig
H&H .600 Nitro	10	150 m	19	37	2	Stærk
AK-47	40/600	300 m	12	6	30	Normal
AK-74	50/650	400 m	11	3	30	Normal kvinde
SVD	20	1300 m	16	10	10	Rimelig
H&K G3	40/550	500 m	14	8	20	Rimelig
Walter WA-2000	18	1100 m	18	11	6	Rimelig
Colt M16	45/800	400 m	13	4	30	Normal kvinde

Remington M700	10	1000 m	15	8	5	Rimelig
Winchester M70	12	600 m	17	21	3	Rimelig
.460 Weatherby	8	1000 m	22	27	3	Stærk
Steyer AUG	40/680	400 m	12	3	30	Normal kvinde
Maschinengewehr 08	-/400	1100 m	18	11	250	-
MG-42	150/1200	800 m	16	10	50	Rimelig
14.5 mm KPV	150/600	1100 m	33	64	100	-
RPK	80/660	800 m	12	6	75	Normal
Lewis mk.1	141/550	600 m	14	8	47	Rimelig
M1919A4	120/500	1000 m	15	8	250	-
BAR 30-06	129/550	800 m	15	8	20	Rimelig
.50 M2HB	150/500	1300 m	27	41	105	-
M134 Minigun	-/6000	800 m	16	9	1500	-
12G Pumpgun	24	90 m	3	11	8	Stærk

Moderne rustninger.

Type	BEH	GB	SI	
Gentext vest	0.5	4	2	(dem FN soldaterne har)
SWAT vest	0.5	7	2	
+ stålplade	1	12	4	
+ keramisk plade	1	16	4	
Stålhjelm	0.2	4	3	
Kevlarhjelm	0.1	7	3	

Materialers beskyttelse

Materiale	Beskyttelse per cm.
Træ	0.5
Løst jord	0.6
Hårdt jord, sten	2.0
Mursten, cement	3.0
Forstærket cement	5.0
Stål	8.0
Hærdet stål	10.0

Det kan også have betydning om et skud gennembryder materialer man gemmer sig bag. Derfor har jeg lavet den sidste tabel som viser hvor meget en centimeter af et givent materiale stopper. Hvis en kugle har større hårdhed en materialet, så husk at fordoble kuglens gennembrydning - mindst.

Der er dog lige en ting man bør tænke på, og det er at kugler har en tendens til at blive slået i andre retninger, når de trænger igennem materialer, så det er ret usandsynligt at en person bliver ramt, hvis han står et stykke bag en barriere, selv om kuglen gennembryder barrieren. De meget kraftige kugler, som f.eks. .50 Browning er dog mere stabile.

Science fiction.

Til sidst vil jeg lige sige noget om science fiction våben.

Mange våben i denne genre er energivåben.

De kendetegnes ved at de er meget præcise og meget dødbringende. Derfor giv dem høje værdier. Fremtidsprojektivåben vil nok ikke være meget kraftigere, end i dag, men de vil nok komme til at have hårdere projektiler og vil være teknologisk forbedrede, med bla. elektroniske sigtemidler, rekylkompeatorer osv..

Derudover findes der allerede i dag en masse dimser til våben (f.eks. laser-sigtemidler), og dem vil der komme mange flere af i fremtiden, så det ikke vil være særligt svært at være ekstremt farlig, hvis man har det rette udstyr.

Man vil nok også opfinde en masse forskellige rustninger, men det bliver nok svært at få fremtidens soldater til at gå med store tunge rustninger, som dem man ser i mange science fiction film.

Så, kære spilleledere, hvis i bruger reglerne i dette kapitel, og gerne vil spille science fiction, så klem bare på og nedskriv alle de ting som i vil bruge. Men! Vis dem aldrig som spilletekniske data til Jeres spillere.



