

Foromtale

Slavehandleren fra Ascalon er et scenarie om en gruppe helte, der kæmper imod en ond slavehandler. Fortalt som en kampagne, der dog kan spilles på under fire timer. Det er alt det bedste fra en D&D-kampagne: levels, monstre og deres skatte. En historie der er sat i et dramatisk Sword & Sorcery Fantasy univers med spektakulære kampe, drabelige modstandere og storslået landskaber. Et univers, som alle har ansvaret for – hvilket bliver understøttet af en mekanik, hvor din spilperson bliver bedre i kamp, hvis du undervejs digter med på spillelederens beskrivelser.

Slavehandleren fra Ascalon (2010)

For en spilleleder og 2 eller flere spillere

Slavehandleren fra Ascalon

Slavehandleren fra Ascalon (Busted Larsen, 2010)

Nostalgi er scenariets drivkraft. Det er drømmen om, at genskabe den spiloplevelse vi havde som unge drenge i 1980'erne, da Dungeons & Dragons var det nye og spændende rollespil. Johannes Busted Larsen giver på let og elegant vis den oplevelse tilbage i en eftermiddags magi med *Slavehandleren fra Ascalon*. Historien er simpel, og den går over stok og sten ud over den store slette, og i fuldt firspring ind i eventyrets rige. Det eventyr, vi finder i *Slavehandleren fra Ascalon*, er ikke kun for børn. Med kæmpe-edderkopper og hekse er der dystre og frække øjeblikke, som vi morer os over på hver vores måde, alt efter hvor voksne vi er i øjeblikket.

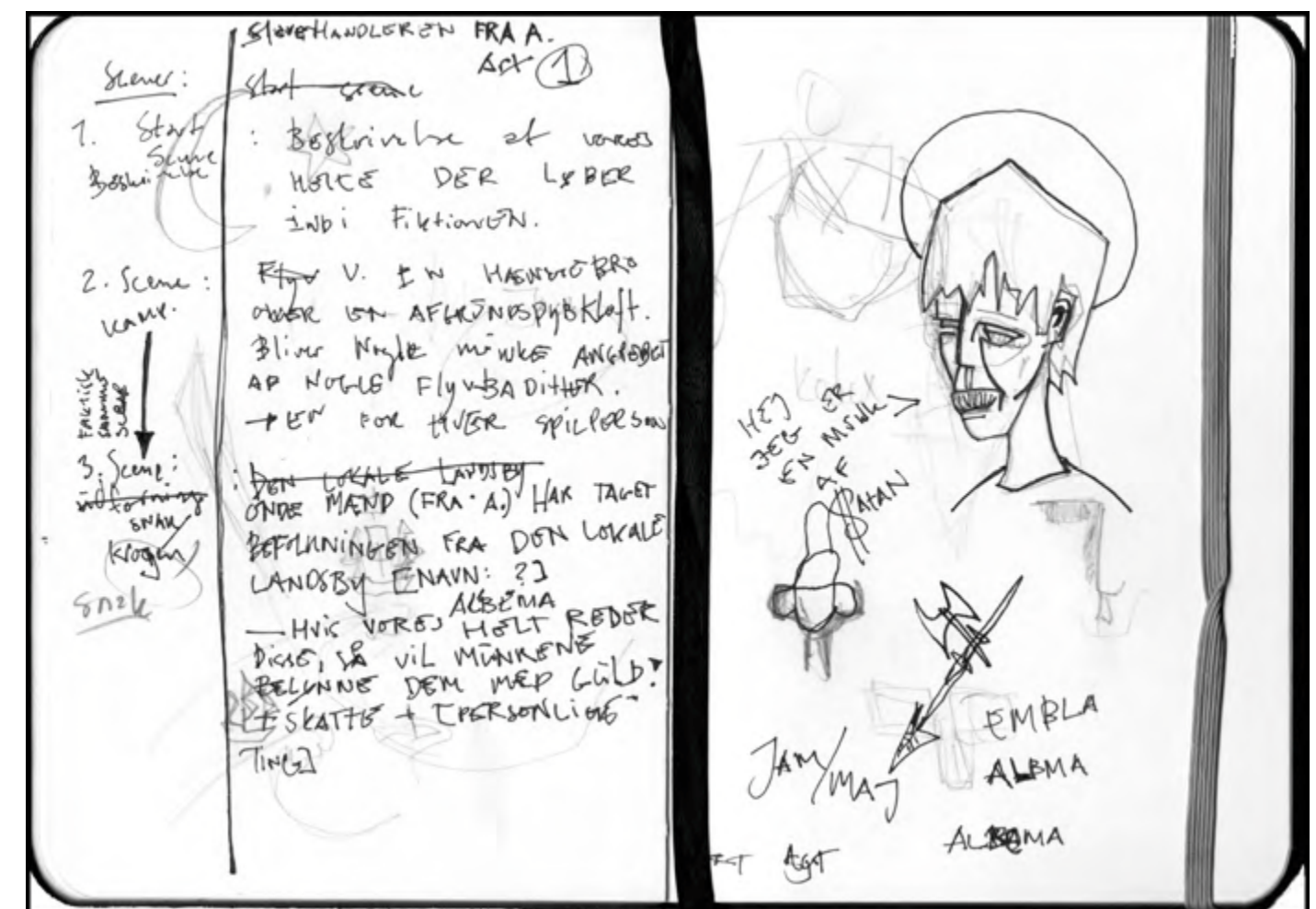
Den rollespiloplevelse, som *Slavehandleren fra Ascalon* giver, handler om mere end kun historien og om at spille rollerne i nuet. Den indfanger hele fornøjelsen af at sidde og rumstere med reglerne, og den glæde, der er ved belønninger for gode bidrag, for at overvinde skurke og slå menneskeædende monstre ihjel. *Slavehandleren fra Ascalon* fortæller os, at terningerne er en del af underholdningen og skjuler således ikke sin brug af regler og terninger. De er i *Slavehandleren fra Ascalon* en nødvendig og sjov del af spiloplevelsen.

Reglerne i *Slavehandleren fra Ascalon* er hentet fra Red Box Hack, som er et hjemmelavet spil af Eric Provost. Det er en kærlig tolkning og hyldest til Dungeons & Dragons basis-sættet, som kom i netop en rød æske. Den røde æske blev udgivet i sin mest kendte form i 1983, og den har en så legendarisk status blandt D&D-spillere, at æskens form og udseende blev genanvendt i 2010, da en begynder-udgave af seneste version af Dungeons & Dragons blev udgivet.

Eric Provost har afsluttet sit arbejde på Red Box Hack, men det lever imidlertid videre for Eric har inviteret spillets fans til at lave nye og personlige versioner af det. Således har Johannes bidraget til de forskellige udgaver af Red Box Hack med sit scenarie. I Ascalon-versionen finder vi en række klasser som f.eks. Nordboere, Hashashiner og Ørkenløbere, som vi ikke umiddelbart kan genkende fra World of Warcraft eller andre populære fantasy-spil, men som alligevel taler til vores fantasi fra den fjerne tidsalder, som disse helte kommer fra. For Ascalon er ikke en fremmed fantasy-verden, men vores egen legendariske fortid, som den eksisterer på kanten af oldtidens fjerne verden for tusinder af år siden. Vi finder i Ascalon en anden forståelse af, hvad fantasy-genren kan rumme, og denne forståelse går under sin egen betegnelse: Sword & Sorcery, der har sine rødder i 1920'ernes og 1930'ernes pulp litteratur. Genren udfoldede sig inden, at værker som Tolkiens Ringenes Herre eller spil som World of Warcraft satte sig tungt på, hvad vi forstår, som fantasy.

Så kom med på eventyr i en mytisk tid på randen af menneskehedens historie med et spil, der står på kanten af rollespillets fjerne fortid i 1980'erne. Begge blegner de vage minder, men drømmene står for evigt.

Og hvis du er nysgerrig, venter der mange flere historier om Ascalon derude.



spilmodulet til slavehandleren fra ascalon

F2010

Indholdsfortegnelse

FORORD.....S.2

HVAD ER DET HER FOR NOGET.....S.3

slavehandleren fra ascalon.....S.3

SWORD & SORCERY.....S.3

sejhedspoint.....S.4

spilpersonerne & motivation.....S.5

HISTORIEN.....S.5

SCENEGENNEMGÅNG.....S.6

udover stepperne.....S.6

munken jako le.....S.6

ind i sumpen.....S.7

kæmpeedderkoppen.....S.8

ind i kællingen.....S.9

ascalons tårer.....S.10

badstuen, en lukket klub.....S.11

badstuekampe.....S.11

fra dampen til dungeons.....S.12

slangedæmonen før enden af scenariet.....S.13

vulkanen ascalon går i udbrud.....S.13

Tak

Først og fremmest tak til dig for at læse og spille scenariet.

Tak til Jonas Harlid, Ask Johan Blicher Møller, Asger Norskov Bak, Asger Segel for larm og ballade under spilletesten.

Tak til Morten Greis Petersen for system- og stavehjælp.

Tak til Uffe Thorsen for at overbevise mig til at oversætte systemet.

Tak til Lars Kaos Andreasen for layoutskabelon og indirekte inspiration.

Tak til Klaus Meier Olsen for lade mig opretholde radiotavshed, selvom jeg gik mere end to uger over deadline.

Allermest tak til Simon Steen Hansen for at springe til med korrekturlæsning i sidste øjeblik.

FORORD

Velkommen til et scenarie der handler om en gruppe helte, der kæmper imod den onde Slavehandler Slavoz fra Ascalon. Det er et klassisk "giv den gas" action fantasyscenarie. Målet med dette scenarie er, at I kommer til at spille det slut 80'er D&D-scenarie, som vi ikke formåede at spille i 80'erne.

Scenariet består af to dele og lidt bilag. Den første del er et regelsæt, som har det mundrette navn "Redbox Sword & Sorcery Hack". Det er simpelthen et rollespilssystem, som jeg har oversat og bearbejdet. Den anden del er et spilmodul, som hedder "Slavehandleren fra Ascalon". Det er spilmodulet du læser i nu. Af bilag er der fire grundplaner til kampene, karakterark og ekstra beskrivelse af spilpersonsklasser.

Ud over alle disse papirer skal du bruge noget rollespilsgear for at kunne spille Slavehandleren fra Ascalon.

Det er:

- En figur/dims der kan repræsentere hver af spilpersonerne (man kan bruge warhammerfigurer, men man kan også bruge andre dims - slikstykker, terninger, knapper osv.).
- En figur/dims for hvert monster i scenariet (fire til seks flyvelemmordere, 1 kæmpeedderkop, tre til syv mindre edderkopper, fire til otte bodyguards, fire til seks badstuetjenerne, en slavehandler (Slavoz), tre til syv (andre) dæmontilbedere og 1 slangedæmon).
- Mange dims til at repræsentere sejhedspoint (fx små sten/magic-glas-dims).
- Terninger! En d12 og mindst to d10 til hver (også til dig selv). Det er vigtigt, at alle har en rød d10.

Hvis du har spørgsmål omkring hvordan man spiller Slavehandleren fra Ascalon, så er du mere end velkommen til at kontakte mig på:

e: johsbusted@gmail.com eller
t: 22 57 30 44.

Alt godt
Johannes Busted Larsen, Fastaval 2010.

Hvad er det her for noget ?

Hvad er slavehandleren fra ascalon?

Slavehandleren fra Ascalon er et scenarie om en gruppe helte, der kæmper imod en ond slavehandler, fortalt som en kampagne der dog kan spilles på under fire timer. Det er alt det bedste fra en D&D-kampagne: levels, monstre og deres skatte.

En historie der er sat i et dramatisk Sword & Sorcery Fantasy univers med spektakulære kampe, drabelige modstandere og storslået landskaber. Et univers, som alle har ansvaret for - hvilket bliver understøttet af en mekanik, hvor spillernes spilpersoner bliver bedre i kamp, hvis de undervejs digter med på spillelederens beskrivelser.

Det er et rollespilsscenario for fem til syv spillere, hvor en af dem er spilleleder. Det er skrevet til Fastaval 2010.

Hvad er sword & sorcery?

Hvis man googler "Sword and Sorcery" finder man ud af, at den var amerikanske fantasyforfatter Fritz Leiber der opfandt genrebegrebet. Leiber er fantastisk, da han med sine noveller der omhandler Fafhrd og The Grey Mouser har skrevet noget af det bedste fantasy litteratur. Af andet Sword & Sorcery findes der Michael Moorcocks serie om antihelten Elric og ikke mindst Robert E. Howards serie om Barbaren Conan. Hvis du kender disse forfattere, så ved du hvor jeg vil hen.

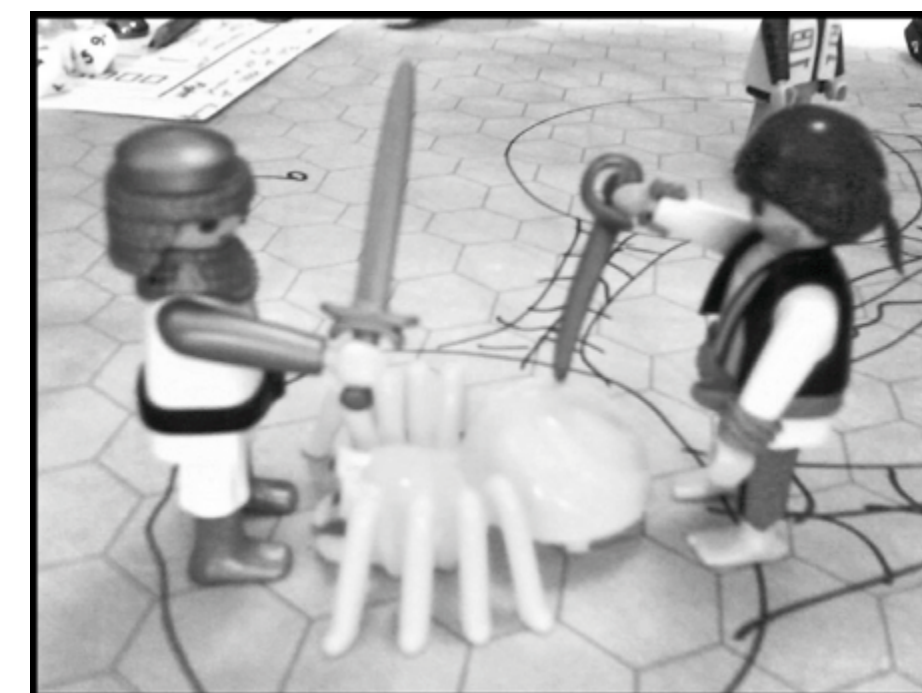
Der er ingen skam i at namedroppe disse, når scenariets stemning skal beskrives, men hvis du skulle stå overfor nogle mindre (fantasy)belastede spillere (eller hvis du har brugt din læsetid mere fornuftigt end jeg), så kan Sword & Sorcery heldigvis også forholdsvis let forklares uden de store nørdede referencer. Sword & Sorcery er først og fremmest, hvad man kan kalde en æstetisering af volden. Det er en beskrivelse af vold, hvor det voldelige gøres smukt.

Det gør man ikke kun i Sword & Sorcery litteratur. Man gør det også i en masse andre genrer (både i hollywoodfilm og noget politisk retorik). Inden for fantasygenren er Sword & Sorcery den undergenre, hvor man gør det mest. Grundtanken i Sword & Sorcery er, at nogle unikke og enestående individer står overfor en kaotisk og modbydelig verden, der kun vil dem noget ondt eller beskidt. Disse individer er så heldigvis formet af denne verden og kan uden noget moralsk filter slå tilbage på, hvad omverden kaster efter dem. Slå hårdt tilbage. Verden er ikke smuk i sig selv - den er rodet og farlig, men vores heltes (primært voldelige) interaktion med verden indeholder en æstetik.

Det er den æstetik I skal fremelske. Når nogen bliver såret af et sværdhug, så er det ikke nok, de bløder og det gør ondt. Det skal beskrives, at de bløder og det gør ondt på en smuk (og ikke mindst sej måde). Det samme gælder de verdensbeskrivelser I laver undervejs. De skal beskrive en ond, beskidt, modbydelig og dog smuk verden. En sej verden med rå typer (og hvor spilpersonerne viser sig som dem, der er allermest rå).

Grundplaner til kampene

Jeg har tegnet fire vedlagte grundplaner, men du kan også selv tegne grundplaner undervejs i scenariet, hvis du synes det kunne være sjovt. De grundplaner der er vedlagt, tegnede jeg under spilletesten.





LÆS REGLERNE

Nu bør du nok læse regelsættet "Redbox Sword & Sorcery Hack" (hvis du ikke allerede har været der, regelbøger).

HVAD ER
SEJHEDSPONT?

I dette scenarie er der en spiløkonomi, hvor spillerne bliver belønnet med bedre kampevne, hvis de blandt andet tager medansvar for beskrivelserne undervejs. Det fungerer ved at de optjener såkaldte "sejhedspoint" ved at byde ind med seje beskrivelser i de forskellige scener. Det kan være svært at fortælle og digte, så hjælp dine spillere på vej ved at spørge ind til deres beskrivelser (hvordan ser sværdet ud? Hvor meget blod taler vi om? osv.) og brug alle dine superspilledertricks. Jeg skal ikke fortælle dig, hvordan du skal være spilleleder, men det virker utrolig godt for mig at smile. Det virker også at give spillerne god tid og hele tiden understrege og gentage de seje detaljer, de fandt på (hvor mange eller få det måtte være). Mine erfaringer siger mig, at halvdelen af det at være en god fortæller er mod. Du kan indgyde dine spillere mod og selvtillid ved at være deres største fan. Det virker for mig. Hvor mange point de kan optjene for deres fortællinger i hver scene, er angivet under scenen.

HVOR ER
SPILPERSONERNE
OG HVAD ER
MOTIVATION FOR
NOGET?

I dette scenarie er der ingen præskrevne spilpersoner. I stedet for er der syv forskellige spilpersonsklasser. Det betyder ikke, at spilpersonerne nødvendigvis skal være hule af den grund. Det betyder blot, at det er op til dig og (især) spillerne at lave interessante spilpersoner ud fra spilpersonklasserne. Det kan I godt, men det kræver noget særligt af scenariet og ikke mindst af dig som spilleleder. Hver spiller skal finde på, hvorfor hendes spilperson er på eventyr. Hendes spilpersons motivation. Motivation er vigtigt, da det kan give en spilperson dybde. Du skal søge for, at spilpersonens eventyrsmotiver (motivation) kommer i spil i løbet af scenariet. Hvis en spilperson er draget på eventyr for at finde sin kidnappede lillesøster – så skal han have mulighed for at finde lillesøsteren, og hun skal være i livsfare.

Hvis en spilperson vil hævne drabet på sin broder, så skal broderens banemand være en biperson i scenariet. Jeg har forsøgt at skrive nogle af de første scener, så de kan let kan befolkes af rygter om lillesøstre, banemænd – og for den sags skyld tabte familieskatte og æresoprejsninger. De sidste scener skulle på samme måde være så åbne, at motivationsobjekterne kan indgå i scenerne.

Historien

UDOVER
STEPPERNE

Vores helte kommer løbende ind i fortællingen. Imens de løber hen over stepperne, kommer de forbi en ensom og barfodet munk på en hængebro. Munken Jako Le bliver angrebet af en flok lejermordere. Vores helte reder munken, for så får de nemlig xp for at dræbe lejermorderne.

munken
og kællingen

Her begynder vores episke eventyr. Jako Le lover vores helte guld og grønne skove (flere xp), hvis de reder nogle lokale bønder, der er blevet kidnappet/hugget af en ond slavehandler. Hel-

tene kender hverken slavehandlerens navn eller ved, hvor han er fra. Det gør munken heller ikke, men han råder dem til at opsøge den gamle kloge kælling Morra i sumpen. Hun er nemlig synsk. Sumpen er pissefarlig, og de skal slås med en kæmpeadderkop for at komme frem til den kloge kone. Den gamle Morra er også farlig. Hun er kun villig til at fortælle dem, at slavehandleren hedder Slavoz og er fra den dekadente storby Ascalon, hvis de først giver hende deres sæd. Altså hvis en af dem knalder med hende. Som om det ikke er nok, så forsøger Morra også at trylle dem om til svin.

ascalon

Ascalon er en kæmpe by, der ligger op ad en vulkan af samme navn. Heltene roder rundt i byen. Her finder de ud af, at Slavoz og resten af byens overklasse holder til i badstuen. Hvor han er, når

han ikke er der, ved ingen. Badstuen er en stor marmorbygning, der hænger udspændt af kæmpekæder ud over hullet i vulkanens top. Vandet bliver ført med slavekraft op ad vulkanens side i en kæmpekvædukt. Der er åndssvagt mange vagter ved badstuen. For at få adgang til badstuerne må vores helte bryde ind.

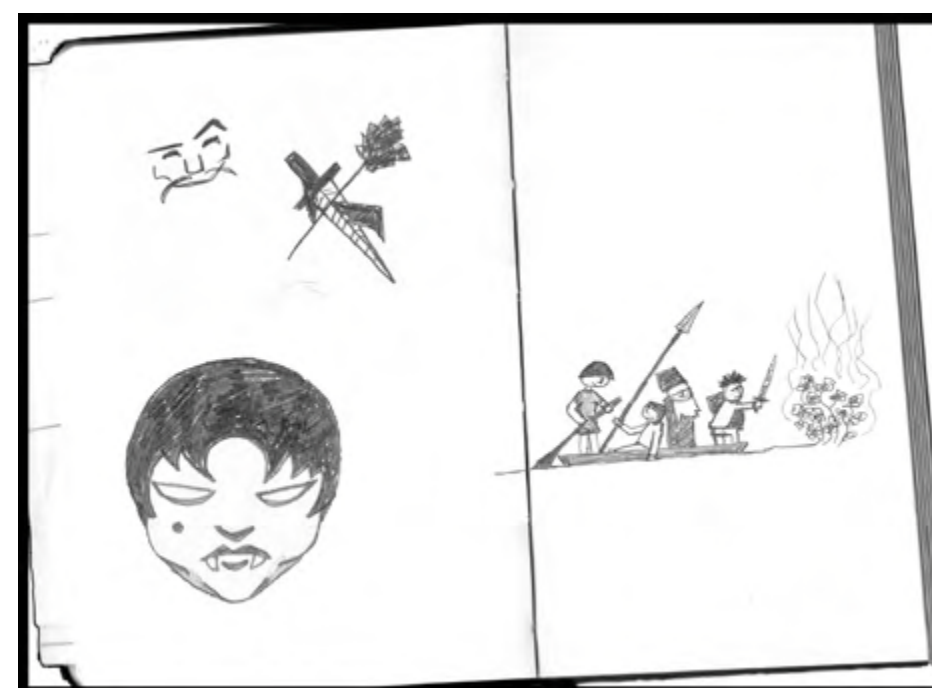
De får adgang til Ascalons badstuer. Her konfronterer de slavehandleren og hans livvagter, men netop som de er ved at vinde kampen, så forsvinder marmor-gulvet og slavehandleren og vores helte sluges ned i vulkanen. Her er der dungeons, som ender ud i slangedæmonen Tsotha-lantis tempel. Hun er den virkelig bagmand. Her har kultister (med slavehandleren som overkultist) netop dræbt næsten alle bønderne i et ondt ritual og fremmanet Tsotha-lanti. Her er en afsluttende end of level kamp.

UDOVER
STEPPENE IGEN

Afslutningsvis springer vulkanen i luften, når slangedæmonen dør. Vores helte når at få de overlevende bønder med sig ud. Munken Jako Le takker og betaler dem. Vi ser vores helte løbe udover stepperne, som ægte helte gør.

helbrede sår

Efter hver kampscene helbreder vores spilpersoner alle deres slag og kommer på max sår. Det er ikke realistisk, og det er netop det fine ved det.



Scenegennemgang

scene 1: udover stepperne

scenetype:

Beskrivelsesscene.

Formål:

At få spillerne til at fortælle med og få startet scenariet i et højt tempo.

sejhedspoint:

Hver spiller kan optjene to sejhedspoint for to seje beskrivelser. Et point for én beskrivelse af deres egen spilperson og ét point for en beskrivelse af en af de andres spilpersoner.

lokation:

Vide græsstepper. Grønne og gyldne farver imod en klar azurblå himmel.

spil:

Du starter med at beskrive, hvordan vores helte kommer løbende ind i scenariet. Vi ser dem først som en samlet lille prik i den højstemte, blålysende horisont. Snart bliver det til en samling af adskilte, selvstændige prikker, der bevæger sig som en hurtig vind ind over de vide stepper. Spillerens spilpersoner kommer til syne i et hav af lysende ringe fra solen.

Hjælp spillerne med at fortælle om, hvordan deres spilpersoner kommer løbende. Få dem til at beskrive deres spilpersoner dynamisk og i bevægelse. Få dem til at beskrive omgivelser og de andres spilpersoner.

scene 2: munken jako le

scenetype:

Kampscene.

Formål:

Scenariets krog.

sejhedspoint:

Spillerne kan optænde sejhedspoint i kamp (blærehandling).

lokation:

En hængebro over en afgrundsdyb kløft (kort 1).

spil:

Spilpersonerne kommer løbende til en kløft, og længere nede er der en hængebro. På broen er der en lille munk og hans kæmpestore moskumuldyr. På himmelen bag spilpersonerne viser der sig en stor sort plet på solen. Den lægger sig som en skygge over munken. Som et lyn fra en klar himmel kaster en gruppe østlige lejesoldater sig over munken. Lejesoldaterne kommer fra pletten på himmelen. De kaster sig ud fra en stor flyveøgle i flossede faldskærme. Lejesoldaterne står omkring munken. Det er meningen, at spilpersonerne skal blande sig i kampen på munkens side. De er tæt nok på til, at munken kun får nogle få slag (han er ikke meget bevendt i kamp).

kampen:

Lejesoldaterne er blot medløbere (altså lorte våben, 0 i alle stats, kun 1d10, ingen ansigtsterning og kun et sår). Antallet af lejesoldater er afhængigt af antallet af spilpersoner. Hvis der er fire spilpersoner, er der seks lejesoldater, hvis der er fem spilpersoner er der otte lejesoldater, og hvis der er seks spilpersoner, er der ni medløbere.

Hvis spilpersonerne taber denne kamp har I gjort et eller andet galt. Kig på reglerne igen, lav evt. nye spilpersoner og spil kampen en gang til.

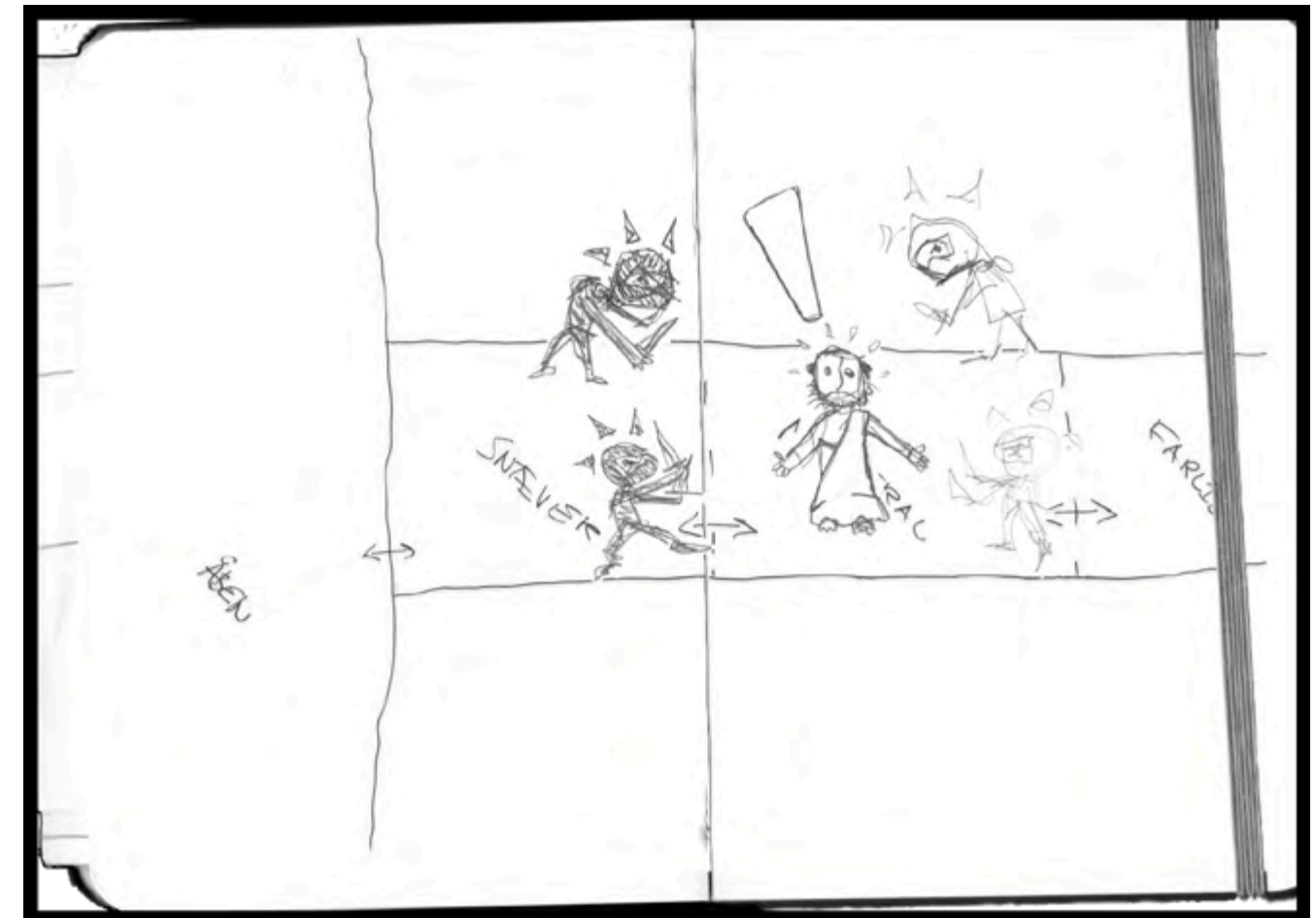
Brug kort nummer 1 til kampen.

efter kampen:

Efter kampen fortæller Jako Le, at landsbyen ved hans tempel er blevet bortført af en ond slavehandler. Han var selv på vej ud for at rede dem, men efter denne oplevelse, har han fået kolde fødder. Derfor tilbyder han spilpersonerne guldmønter, silke og myrra, hvis de redder de stakkels landsbybeboere. Alle disse værdier er hjemme i templet, så spilpersonerne får ikke meget ud af at plyndre ham. Jako Le ved ikke, hvor slavehandleren har taget fangerne hen eller endsige, hvad slavehandleren hedder. Dog tror han, at den gamle kloge kælling Morra ved det, da hun er synsk. Morra lever i sit hus midt i en nærliggende sump.

SÅR

Husk at spilpersonerne får alle deres sår igen og kommer til fuldt helbred ved slutningen af kampen.



scene 3: ind i sumpen

scenetype:

Udfordringsscene.

Formål:

At udfordre spilpersonernes ressourcer.

sejhedspoint:

Et hver for en sej sumpbeskrivelse. Et hver for en sej beskrivelse af hvordan spilpersonerne klarer/fejler udfordringerne.

lokation:

Sumpen.

ARVESTYKKER

Husk spillerne på, at spilpersonernes særlige arvestykker kan give dem +2 på deres egenskabsdrag.

spil:

Det er en sump, og der er giftige gasser og ildelugtende brungrumset vand. Inden de kommer til næste scene er der tre udfordringer: de farlige sumpadder, de giftige duftblomster og kæmpeadderkoppens spindelvæv.

DE FARLIGE SUMPADDER:

I vandet i udkanten af sumpen finder vores helte en lille flad båd – perfekt til sumpbrug. En flok sumpadder har i midlertidigt lagt sig på lur i det lave vand omkring båden. For at undgå at blive bidt af disse padder, skal hver spiller teste en egenskab. Det er en fysisk fare, så hvis man misser, får man to sår i skade. Padderne har en modstandsværdi på 2 (altså 1d12+2). Du og spilleren vælger, hvilken egenskab de skal slå. Fx kan den første slå et årvågenhedsslag, om hun opdager padderne eller ej. Den næste et størrelseslag, en tredje et mod- eller snigeslag.

GIFTIGE DUFTBLOMSTER:

Et sted i sumpen sejler vores helte igennem et hav af smukke, røde og sødeligt duftende duftblomster. De er giftige. Slå et passende egenskabsdrag, blomsterne har en modstandsværdi på 3. Alle der ikke klarer slaget skal beskrive en ubehagelig hallucinationsscene for deres spilperson. Hvis alle misser dette slag vågner spilpersonerne op i kæmpeadderkoppens spindelvæv.

KÆMPEADDERKOPPENS SPINDELVÆV:

Midt inde i sumpen bliver grunden mere fast. Det er mørkt, og der er et kæmpespindelvæv. I vævet hænger der poser af spindelvæv med udsugede kroppe. Slå et egenskabsdrag (fx årvågenhed, størrelse, stædighed). Modstandsværdi på 1. Hvis man klarer det, er man ikke fanget i næste scene. Hvis man ikke klarer det, er man.

scene 4: kæmpeedder- koppen

scenetype:

Kampscene.

Formål:

Meningsløs vold.

sejhedspoint:

Ved blærehandling.

lokation:

I spindelvævet (kort 2).

spil:

I vævet bor kæmpeedderkoppen og dens unger. Ungerne er medløberne. Spilpersonerne starter i hver sin arena. Hvis en eller flere spilpersoner er fanget i starten af kampen, skal de først klare et størrelsesegenskabsslag imod en modstandsværdi på 1 for at kunne gøre andet. Pga. vævet skal man klare et størrelsesegenskabsslag for at flytte mellem arenaerne. Edderkopperne har ingen problemer med at bevæge sig.

kæmpeedder- koppens stats:

Årvågenhed: +2, Mod: +3, Veltalenhed: -1, Snige: 0, Størrelse: +5, Stædighed: 0

våben:

Kæmpeedderkoppens lemmer er rækkeviddevåben.

rustningstype:

let + rækkeviddevåben = 12.

sår: 10.

xp: 200

(alle der har slået på edderkoppen får altså 200 xp hver).

antal unger:

Fire spillere er lig tre unger. Fem spillere er lig fem unger. Seks spillere er lig syv unger.

efter kampen:

Hvis vores helte taber kampen, så vågner de op omhyldet af spindelvæv. De er fanget, men på fuldt helbred igen. Efter nogle tests kan de godt komme fri. Evt. kan du lade deres flugt forsøg blive opdaget af kæmpeedderkoppen, hvis de misser nogle test. Hvis de misser for mange, så tag et par sår fra dem. Find selv på en passende modstandsværdi.

Hvis de leder efter skatte i væv efter, at de har basket edderkoppen, så finder de guld og smukke sten på de udtørrede lig til en værdi af 50 xp til hver spilperson.

Husk at spilpersonerne er fuldt helbredt efter kampen.

scene 5: ind i kællingen

scenetype:

dramascene.

Formål:

At få scenariet tilbage på sporet.

sejhedspoint:

et til den der knalder kællingen, et til den der dræber hende og et for at gøre et eller andet du synes er sejt.

lokation:

Hos Morra.

MOTIVATION

Morra er synsk og kan godt fortælle spilpersonerne noget om deres motivationer. Særligt hvis motivationen er ting eller personer, der er blevet væk. De er gerne hos slavehandleren eller er fanget inden i vulkanen.

spil:

Ikke langt fra kamppladsen ligger kællingens faldefærdige hus. Der er kun ét rum. Gulvet er belagt med knogler, under loftet hænger der urter og døde smådyr. Kællingens sengelag er et par gamle tæpper og ligger frit. Der er en stor, sort gryde over ildstedet, det er en meget smagfuld og velduftende tryllesuppe. Kællingen er gammel, grim og beskidt. Derudover er hun synsk.

I denne scene er der flere konflikter på spil. For Morra, som kællingen hedder, vil kun fortælle dem, at slavehandleren hedder Slavoz og er fra den dekadente storby Ascalon, hvis de først giver hende deres sæd. Altså hvis en af dem knalder med hende. Hun er ret påståelig, og forsøger de at overtale hende til at udlevere information alligevel (med egenskaben veltalenhed), så er hendes modstandsværdi på +5 og de har kun ét forsøg. Det er ret vigtigt, at du gør dem klart, at de ikke kan dræbe hende, da de så ikke ved, hvor landsbyboerne er.

unge spillere

Hvis du har fået ungdomsskoleholdet (eller på anden måde unge spillere) på Fastaval skal du selvfølgelig ikke overskride deres teenagerforlegenhed. Det er der ingen grund til. Få kællingen til at lade dem gøre andre ydmygende ting, som at vaske hendes fødder.

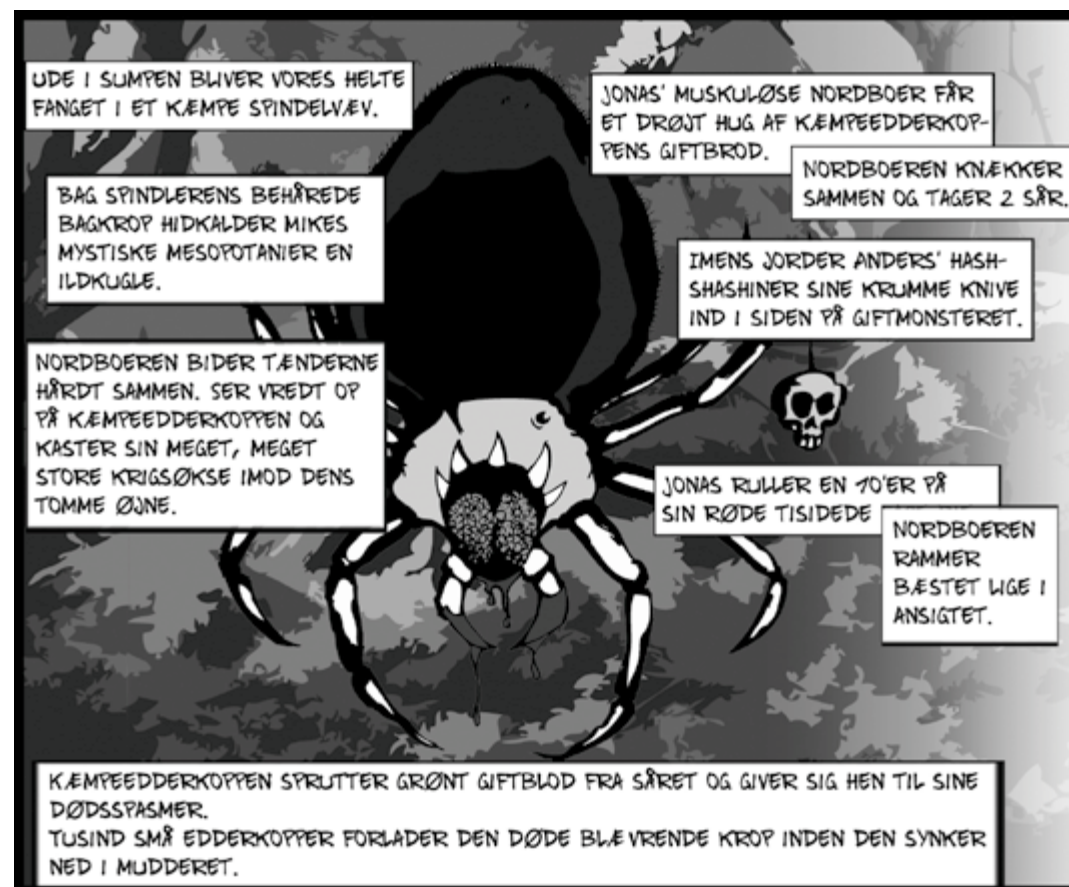
Efter de har fået informationen ud af Morra på den ene eller anden måde, så tilbyder hun dem suppe. Hvis en af spilpersonerne har bollet med hende, så falder hun i søvn, imens de drikker. Det er en trylledrik, og hvis de drikker suppen, så skal de klare et stædighedsslag imod en modstandsværdi på +2 eller blive tryllet om til et svin.

SVINESTATS:

Som svin har man -1 i størrelse, -1 i mod og -3 veltalenhed – til gengæld har man +1 i stædighed, snige og årvågenhed.

Hvis man bliver tryllet om, bliver man først menneske igen, når Morra bliver dræbt, eller når de når til Ascalon, hvor de kan opsøge en heksedoktor. Hvis alle bliver tryllet om til svin, bliver det et meget mærkeligt scenarie.

Hvis de røver Morra, så finder de en hemmelig hekseskat til en værdi af 100 xp (til hver).



scene 6: ascalons gader

scenetype:

Bipersons- og stemningsscene.

Formål:

At komme på sporet af badstuen.

sejhedspoint:

et for at spille en biperson – et ekstra for at spille den sejt og et for at sætte en af de andres motivation i spil.

handout:

Liste over bipersoner.

lokation:

Ascalon.

spil:

Ascalon er en kæmpe by, der ligger op ad en vulkan af samme navn. Spillerne skal finde ud af, at Slavoz, ligesom resten af byens spidser, holder til i badstuen på toppen af bjerget.

Hver spiller skal spille en biperson, der leder dem videre i deres søgen efter informationer. Start med at fortælle spillerne, at den sidste biperson netop fortæller dem, at Slavoz nok holder til i badstuen. Den sidste biperson spilles også af en spiller. Sådan ved de, hvor de skal hen, og de kan koncentrere sig om Ascalons befolkning.

Inden I starter bipersonspillet, så skal spillerne lige huske hinanden på deres motivationer og evner. Her er det oplagt, at bipersonerne kan fortælle spilpersonerne noget om deres motivationsgenstande (og det giver sejhedspoint at gøre det). Ligesom det er sejt at få evner som "Slavefolk" og "Drømmetyv" i spil i disse scener.

bipersonerne er:

- Jhark, bøffel- og bjørnetæmmer.
- Juk, freelance natmand.
- Et sæt meget fulde siamesiske tvillinger: Brow og Jural.
- Krisshe, en virkeligt ubehagelig kosmetolog.
- Gadedrengen Ruben
- Lirda, den lykkelige skøge.
- Slaven Hag.
- Mystikeren Sært.

De behøver ikke alle at blive spillet og ej heller i nævnte rækkefølge.

scene 7: badstuen, en lukket klub

scenetype:

Udfordringsscene.

Formål:

At udfordre spilpersonernes ressourcer.

sejhedspoint:

et til dem der bidrager med at komme på en plan.

lokation:

På toppen af Ascalon.

spil:

Man kommer ikke bare lige sådan ind i badstuen. Badstuen er en stor marmorbygning, der hænger udspændt af kæmpekæder ud over hullet i vulkanens top. Vandet bliver ført med slavekraft igennem forskellige sluser op til badene i en kæmpeakvædukt. Der er mange vagter ved badstuen, og spilpersonerne kan ikke kæmpe sig vej ind.

De bliver nødt til at byde ind. Alt efter hvilken metode, de vælger, så kan du give dem to eller tre egenskabsslag med en modstandsværdi på +1 til +4. Hvis de vælger at gøre smarte ting eller bruge deres særlige evner, så er det lettere (måske slipper de endda for terningslag). Du bestemmer.

Kun ét af slagene må være fysisk farligt (og giver 2 sår). For at det andet/de andre slag ikke bliver ligegyldige, kan det være udfordringer, der forsinker de spilpersoner, der ikke klarer dem, så de, der misser et eller flere slag, først kommer til næste scene, der er en kampscene, en runde eller to senere end de andre. Hvis alle misser, så lad dem blive fanget og ført ind til slavehandleren (og lad derfor slavehandleren have en til to flere bodyguards end ellers).

scene 8: badstuekampe

scenetype:

Kampscene.

Formål:

Snyde showdown.

sejhedspoint:

Ved blærehandling.

lokation:

I badstuen (kort 3).

spil:

Badstuen er hugget i lækkert marmor. Store flader er belagt med guld og sølv. Der er hurtigt og lummert. Varmen og kampene udvikler sig hurtigt til at være svedig hud imod endnu mere svedig hud. Dampende kødsår. Når de kommer ind, skal de slås imod slavehandlerens bodyguards og badstuetjenere. Der også nogle rigmænd og deres slaver, men løber bare rundt og gør hverken til eller fra (de er en slags medløbere, der ikke slår igen og kun giver 5 xp).

Der er ligeså mange bodyguards, som der er spilpersoner. Ligesom der er ligeså mange badstuetjenere, som der er spilpersoner. Badstuetjenere er blot medløbere.

Midt i det hele står Slavehandleren. Hvis han bliver ramt, eller når alle hans bodyguards dør, griner han og råber "Troede I, at I kunne få mig så let." og gulvet forsvinder under alle (spilpersoner, bodyguards, rigmænd, slavehandleren og resten).

Klip til næste scene.

bodyguards stats:

Årvågenhed: +3, Mod: +2, Veltalenhed: 0, Snige: 0, Størrelse: +1, Stædighed: +2

våben:

kortsværd (let).

rustnings type:

tung = 12.

sår: 5

xp: 100

slavehandlerens stats:

Årvågenhed: +3, Mod: +1, Veltalenhed: +2, Snige: +2, Størrelse: 0, Stædighed: +4

våben:

Kasteknive (afstandsvåben) - og han er så paranoid, at han har dem med i bad.

rustnings type:

ingen = 8.

sår: 10

(men kan ikke dø i denne scene – hvis han får for meget i skade forsvinder gulvet i stedet).

xp: 500

Hvis spilpersonerne taber kampen vågner de op i en fangekælder nede i vulkanens hulesystem. Uden for døren er der en sovende fangevogter (samme stats som bodyguards).

Hvis spilpersonerne på et eller andet tidspunkt før kampen gennemroder badstuens omklædningsrum, finder de guldmønter til en værdi af 50 xp (til dem hver).



scene 9: Fra dampen til dungeons

scenetype:

Udfordringsscene.

Formål:

At udfordre spillernes ressourcer.

sejhedspoint:

ved udfordringerne.

lokation:

Inde i vulkanen Ascalon.

spil:

Krydsscene. Et sted i hulesystemet knæler Slavehandleren foran en stor, mørk skikkelse. Han siger noget i stil med "Ja, herre. Ja, de er på vej. Ja, vi må aflive slaverne, inden de kommer. Tak herre, vi skal nok være hurtige".

Spilpersonerne vågner op efter faldet. De får alle deres sår tilbage igen, så de er fuldt helbredt. De er i et meget varmt hulesystem midt i vulkanen. Der er foldere af lava og mange små gange. Spillerne ved det ikke endnu, men de er ikke langt fra slangedæmonen Tsotha-lantis tempel. Inden de kommer derhen, skal de forbi tre udfordringer: de skal nemlig finde vej igennem hulesystemet, undgå lavaen og lade være med at blive fortryllet af troldomsorben.

Find vej igennem hulesystemet:

En spilperson leder vejen, og er den der slår for at kunne finde vej. Modstandsværdi på +4. Hvis han klarer det, får han 2 sejhedspoint. Hvis han ikke gør, ser vi en krydsscene, hvor nogle kultister ledet af Slavehandleren begynder at myrde landsbyfolkene.

lava:

Der er masser af lava, og det gør nas. Hver spilperson skal klare et slag imod en modstandsværdi af +2, ellers tager de 2 sår i skade af lavaens varme undervejs.

Troldomsorben:

Hulesystemet munder ud ved en ældgammel og kæmpe stor jernport. Bag den ligger Tsotha-lantis tempel. Lige ved porten står Troldomsorben. En smuk lysende kugle. Hver spiller skal på skift slå et stædighedsegenskabs slag over for en modstandsværdi af +3. Den første der misser, skal digte en lykkelig begivenhed fra sin spilpersons barndom. Hun skal udpege nogle af de andre spillere til at spille de bipersoner, der indgår i mindet.

Og derefter skal du overtage instruktionsretten. For det starter lykkeligt, men så bliver det ondt. De andre spillere skal spille bipersonerne ondt og ondt. Mere og mere absurde. Til sidst skal de spise spilpersonen. Simplethen.

Efter denne mindescene er spilpersonen fanget, indtil de andre enten ødelægger orben eller slår spilpersonen (hvis de slår spilpersonen tager hun et sår i skade).

scene 10: slangedæmonen for enden af scenariet

scenetype:

Kampscene.

Formål:

Showdown.

sejhedspoint:

Ved blærehandling.

lokation:

I tempelsalen (kort 4).

spil:

Tsotha-lantis er en gammel, ond slangedæmon, som Slavehandleren og resten af slangedæmonkulten lige har fremmanet. I rummet er Slavehandleren, slangedæmonen, resten af kulten og en håndfuld levende og døde fanger/slaver. Templet er et stort rum hugget ud i klippen. Lige inden for døren er der en lille bro over en lavasø. Der er et område med slanger og ild. Hele venstre side er en lang offerplads, hvor landsbyboerne er ofret (hvor mange kommer an på om spilpersonerne har været gode til at finde vej eller ej). Hele højre side er et fangeområde, hvor traumatiserede fanger står og venter på at blive ofret. Modsat porten ind til salen er der er slangedæmonens alter.

antal kultister:

Fire spillere er lig tre kultister. Fem spillere er lig fem kultister. Seks spillere er lig syv kultister.

Hvis spillerne taber denne kamp, bliver de ofret til/spist af slangedæmonen, men det skal beskrives sejt. Lad dem sige nogle sidste ord. Lad dem beskrive, hvordan deres spilpersoner forholder sig til dette nederlag. Lad dem tabe med stolthed og ære. Episke taler er velkomne.

husk motivation

Det er kun i denne og næste scene, at endnu uforløste motivationer kan blive forløst.

slangedæmonen tsotha-lantis

stats:

Årvågenhed: +5, Mod: +3, Veltalenhed: +2, Snige: -1, Størrelse: +5, Stædighed: +3

våben:

Flammesværd (meget tungt).

rustnings type:

meget tung+ rækkeviddevåben = 14.

sår: 10

xp: 1000

slavehandlerens stats:

Årvågenhed: +3, Mod: +1, Veltalenhed: +2, Snige: +2, Størrelse: 0, Stædighed: +4

våben:

Kasteknive (afstandsvåben).

rustningstype:

Ingen = 8.

sår: 10

xp: 500

kultisternes stats:

Årvågenhed: +2, Mod: +1, Veltalenhed: +3, Snige: +2, Størrelse: +1, Stædighed: +4

våben:

Spyd (rækkevidde).

rustnings type:

Let = 10.

sår: 5

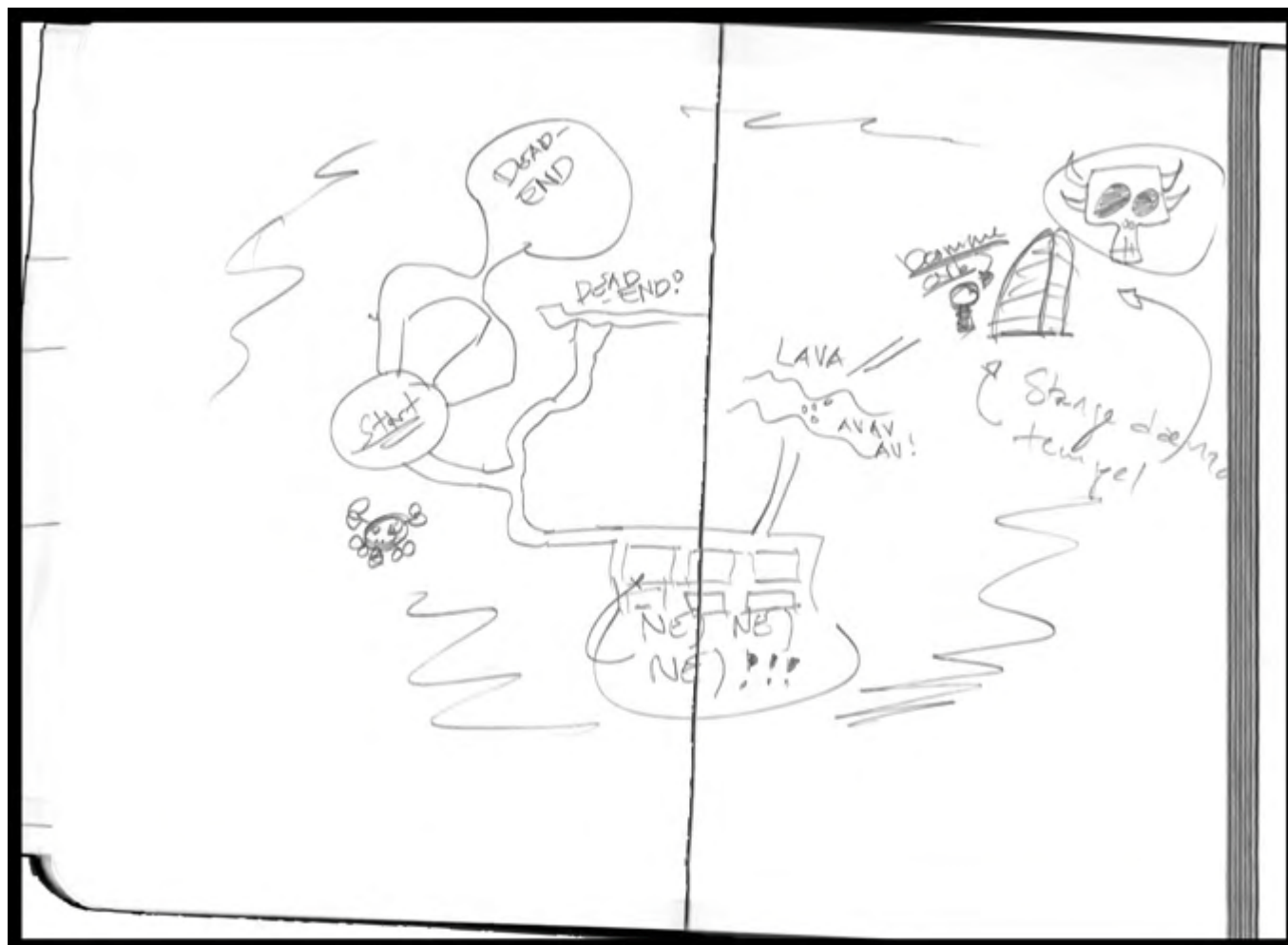
xp: 100

scene 11: vulkanen ascalon går i udbrud

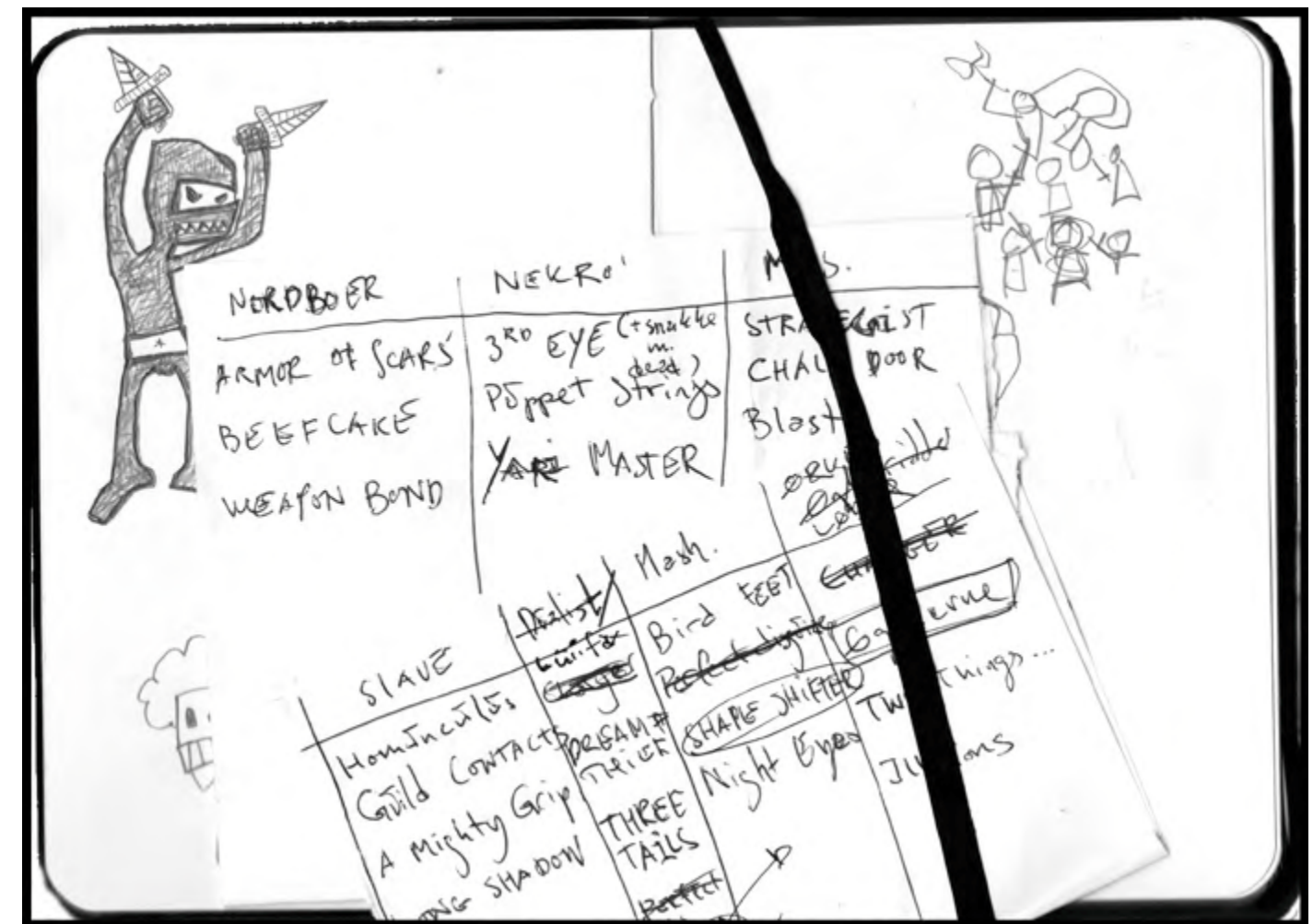
eller ud over stepperne igen

Hvis spilpersonerne vinder kampen, går vulkanen selvfølgelig i udbrud. Lad dem finde en hemmelig udgang bag ved alteret og lad dem komme væk sammen med de overlevende fanger. På afstand kan de se, hvordan vulkanen Ascalon begraver byen Ascalon i lava. Og klip derefter til hvordan de løber hen over stepperne. Beskriv de skatte, de har fået af Jako Les munkeorden. Beskriv hvordan munken og landsbyboernes lovprisninger stadigvæk beklæder dem. Lad dem så beskrive sig selv. Lad dem evt. stoppe kort op og lad den spiller, der ejer slavefolksspilpersonen, beskrive hvordan han frigiver slaven (han behøver ikke – men der skal være plads til det, hvis det ligger i luften).

Og lad dem så løbe ud af scenariet igen, som rigtige helte gør.



Sword & Sorcery Redbox ✓ hack



regelsæt til slavehandleren fra ascalon

F2010

Indholdsfortegnelse

FORORD.....S.2

KARAKTEROPBYGNING.....S.3

egenskaber.....S.3

våbentyper.....S.4

rustningsstyper.....S.5

ET SÆRLIGT ARVESTYKKE.....S.5

MOTIVATION.....S.5

KLASSERNE.....S.6

nordboer.....S.6

nekropolianer.....S.6

hashshashiner.....S.7

slavefolk.....S.7

lurifax.....S.8

mesopotamier.....S.8

ørkenløber.....S.9

KONFLIKTSYSTEMET.....S.10

KAMPSYSTEMET.....S.11

INITIATIV.....S.11

handlinge.....S.11

medløberne.....S.12

arenaer.....S.12

xp & levels.....S.13

FORORD

The Redbox Hack (RBH) er opfundet og skrevet af Eric Provost. I sit forord til 2. udgave beskriver Provost spillet som:

”Et forsøg på at lave et spil kun bestående af de elementer fra D&D Redbox, som jeg fandt underholdende. Nu er det dog blevet til noget mere og har fået sit helt eget liv. Det er ikke svært at se, at dette spil bygger på klassiske D&D elementer, såsom: klasser, levels og et system, hvor det handler om dræbe monstre og tag deres skatte. Dog at der også kommet en del indie-sensibilities ind i spillet.”

Det er mit Redbox Sword & Sorcery Hack for så vidt også, men jeg har forsøgt tilpasse reglerne til Sword & Sorcery genren, historien i Slavehandleren fra Ascalon og den danske rollespilstradition. Derfor er dette ikke blot en oversættelse af RBH, men et hack. Det meste af teksten er dog stadigvæk forfattet af Provost.

Jeg kan kun opfordrer enhver læser til at downloade og læse Provosts oprindelige version. Den findes som gratis pdf på internetadressen: <http://story-games.com/eprovost/>

Alt godt
Johannes Busted Larsen, Fastaval 2010.

Karakteropbygning

FOR BRØMMELSE OG ÆRE

Spilpersoner i Redbox Hack er alle professionelle eventyrere på udkig efter berømmelse og lykke. De er som regel unge og uerfarne, men det behøver ikke nødvendigvis at være sådan.

EGENSKABER

Din karakter får seks egenskaber, som kan gå fra værdien -1 og op til 5. Tallet anvendes som modifier på dine terningerul.

ÅRVÅGENHED

Holder din spilperson et vågent øjne? Eller er hun let at overraskede? Værdien af denne egenskab fortæller os, hvor opmærksom din spilperson er på verden omkring hende. Når der sker noget vigtigt, kan GM bede dig om at rulle din årvågenhed for at se, om din spilperson bemærker det. I kamp bruges årvågenhed til dit initiativ-rul og til at lave ”hjælpe-handlinger”.

MOD

Har din spilperson modet til at springe over en flod af lava? Eller hvad med at snige sig forbi en gruppe bevæbnede vagter? Brug denne egenskab, når din spilperson forsøger at gøre noget, som kan have katastrofale følger. I kamp påvirker din spilpersons mod hans evne til lave ”blær”.

VELTALENHED

Glat oplæser eller grød-mund? Når din spilperson forsøger at udrette noget med snak, skal du bruges hendes veltalenhed. Veltalenhed har ingen direkte indflydelse på kamp.

SNIGE

Kan din spilperson liste sig på tåspidserne forbi mus uden at vække dem, eller vækker han de døde, når han slentrer forbi graven? Rul snigeevne, når din karakter forsøger at gøre noget uden at blive bemærket.

STØRRELSE

Store eventyrere er stærke eventyrere, og de kan bære masser af ting. Denne egenskab kan bruges i en masse ikke-kamp situationer (fx når man ønsker at true andre, eller når man skal nå ting på øverste hylde). Størrelse har en indirekte indflydelse på kamp, da det er ens størrelse, der afgør, hvor mange tunge våben og rustning man kan bruge. Man bruger sin størrelse i kamp mere direkte, når man forsøger at skubbe rundt på ens modstander (hvilket man gør overraskende tit).

STÆDIGHED

Stædighed er ens defensive egenskab. Den bruges i mange forskellige situationer: Hvis nogen forsøger at forføre dig, eller hvis de forsøger at overtale dig til noget, ruller du din stædighed for at stå imod. Stædighed har ingen direkte indflydelse på kamp.

EGENSKABSVÆRDIER

19 eller 20:	+5
17 eller 18:	+4
15 eller 16:	+3
13 eller 14:	+2
11 eller 12:	+1
7 til 10:	0
6 eller lavere:	-1

SLÅ

EGENSKABER

For at finde ud af hvor meget du har i de forskellige egenskaber, ruller du 2d10 og ser på diagrammet ”egenskabsværdier”. Tildel modifier til en egenskab efter eget valg.

EKSEMPEL:

Lad os sige, du har rullet en 17. Det svarer til en +4 bonus i diagrammet. Hvis du så ønsker at tildele din +4 bonus til din spilpersons størrelse, så skal du bare skrive +4 i feltet ved siden af størrelse på din spilpersons ark. Det er ret nemt. Derefter gentager du processen, indtil hver af dine egenskaber har en bonus (eller et minus).

BYTTE RUNDT

Hvis du bare ikke kan lide, hvordan dine egenskaber ser ud, så byt rundt på et par tal eller slå hele lortet om. Husk, at disse værdier ikke vil se så høje ud som regulære D&D-egenskaber.

Hvis dine egenskaber tilsammen bliver til +6 eller bedre, og du har fået mindst en score på 3 eller bedre, så har du et ret godt sæt egenskaber, og du har ikke brug for at slå dem om. Man må kun slå om en gang, og man skal bruge andetslaget!

HVILKEN EGENSKABSVÆRDIER HAR DU BRUG FOR?

I modsætning til D&D behøver du ikke nogen særlig talværdi for at lave en sej spilperson. Hvis du ønsker at lave en Nordboer med -1 i Mod og -1 i Størrelse, er det helt acceptabelt. Sjovt og mærkeligt, men helt acceptabelt.

klasse

Nu, hvor du har din spilpersons egenskaber, skal du vælge en klasse til den. Din spilpersons klasse bestemmer de særlige færdigheder som den bidrager med på eventyret.

Der er syv klasser at vælge imellem: Nordboer, Nekropolianer, Hashshashiner, Slavefolk, Lurifax, Mesopotamier, Ørkenløber.

Det næste kapitel beskrives de syv klasser.

helle for

Der bør altid kun være en spilperson af en given klasse i hver gruppe af eventyrer. Hvis to eller flere spillere ønsker at spille den samme klasse, så sammenligner man spilpersonernes egenskaber. Spilleren med laveste sammenlagte værdi vælger først. Har man samme værdi, så må de slå om det, eller slå plat og krone.

begrænsninger

Hver klasse har en medfødt begrænsning. Der er visse ting, hver klasse er hæmmet af på hver sin måde. Det er op til spilleren at spille sine begrænsninger, som hun synes passende.

evner

Hver spiller udvælger en evne fra din klasse. Du kan vælge et hvilket som helst af evnerne på listen. Hver evne er enten noget, som ingen andre kan, eller noget, som alle kan, men som du kan ekstraordinært godt.

CROSS-klasse evner

Når din karakter leveler op, må du godt vælge talenter fra andre klasser lister. Du må dog aldrig have flere talenter fra andres klasser end fra din egen. Du skal desuden spørge, den spiller, der spiller klassen, om tilladelse før du må tage talentet.

våben og rustning

Bruger din kriger en beskidt ringbrynde eller lakerede træplader? Kæmper din spilperson med en økse? En bue? En træstav med et ældgammelt og (u)helligt jernsymbol?

Uanset hvilket våben din spilperson kæmper med, kan du sikkert let kvalificere det som en af fem forskellige kategorier af våben: Lette, Rækkevidde, Afstands, Tunge eller Meget Tunge. Eller en af fire kategorier af rustninger: Ingen, let, tung og meget tung.

bæreevne

Nogle ting er tunge. Nogle ting er meget tunge. Din spilperson kan bære ligeså mange tunge ting som sin størrelses bonus. Meget tunge ting tæller som to tunge ting. Hvis din størrelse bonus er nul, eller mindre end nul, kan du ikke bære nogen tunge ting overhovedet.

Hvis din spilperson bærer flere tunge ting end dens størrelse, så er din spilperson belastet. Du kan stadig bevæge dig og snakke, men du vil autofejle hver terningerul du skal slå, indtil du ikke længere er belastet. Så det er ikke særligt smart at tage et tungt våben og tung rustning, hvis din spilpersons størrelse er mindre end to (for eksempel).

våbentyper

et let våben...

er lille, let at svinge, let at skjule og handy til at få ind imellem sprækkerne i fjendens panser. Hvis du kæmper med et let våben må du rulle en ekstra d10 og vælge de to bedste af de tre terninger. Et let våben er fx et kortsværd.

et rækkeviddevåben...

er et meget langt våben. Du kan bruge den til at holde dine fjender på afstand. Din rustningsklasse er en højere, når du

slås med et rækkeviddevåben. Et rækkeviddevåben er fx et spyd.

et afstandsvåben...

kan ramme fjender over store afstande. Du kan angribe mål i tilstødende arenaer med afstandsvåben. Et afstandsvåben er fx en bue.

et tungt våben...

kræver en stor eventyrer. Det er ikke et smukt eller elegant våben, men det gør virkelig ondt, der hvor det rammer. Et tungt våben giver 2 point i skade i stedet for 1, når du rammer med det. Et tungt våben er fx en stor tohåndsøkse.

et meget tungt våben...

er endnu større end det tunge våben. Det tager en meget stor eventyrer til at kæmpe med et af disse monstre. Et meget tungt våben giver 3 point i skade. Et meget tungt våben er fx en virkelig, virkelig stor tohåndsøkse.

RUSTNINGSTYPER

let rustning...

dækker kun de vitale organer eller de dele af din krop, som mest udsat, når du står overfor din fjende.

tung rustning...

dækker det meste af kroppen med huller ved dine led for at tillade fri bevægelighed.

meget tung rustning...

dækker hele din krop. Led er dækket til med rustning, der er lidt mere fleksibel end resten.

ARMÉR DIN SPILPERSON

Vælg et våben og en form for rustning til din spilperson. Vær sikker på at dit våben og rustning ikke besværer din spilpersons bevægelighed. Skriv dit våbens bonuser og begunstiget arena ned. Læs mere om arenaer i afsnittet af samme navn.

et særligt arvestykke

Ud over dit våben og din rustning har din karakter en helt særlig genstand, som han bruger, imens han er på eventyr. Det kan være næsten alt. Det kan være et sæt af dirke, et ridedyr, nogle papirer fra en højt rangerende dommer med lovformlige lakstemper, eller måske endda et virkelig fancy sæt tøj.

Når du bruger din spilpersons særlige arvestykke i en konflikt, får du en ekstra bonus på +2 til dit terningerul. Du kan aldrig bruge dit arvestykke i kamp. Notér dit særlige arvestykke på dit karakter ark. Det behøver ikke være noget du har arvet, men kan fx også være købt eller stjålet.

sekundært våben

Du kan vælge at have et sekundært våben, som dit særlige arvestykke i stedet for de mere tekniske genstande. I kamp kan du skifte mellem dine primære våben og din sekundære våben til enhver tid som en gratis handling.

MOTIVATION

Det sidste du skal lave, når du laver en spilperson, er at finde på hvorfor din spilperson er ude eventyr. Hvorfor løber din spilperson rundt, dræber monstre og er på jagt efter skatte? For at blive rig og berømt, yeah. Men hvorfor? En motivation kunne være at, for at lede efter ens fortabte bror, for at finde en brud, for at genvinde familiens tabte besiddelser eller ære?

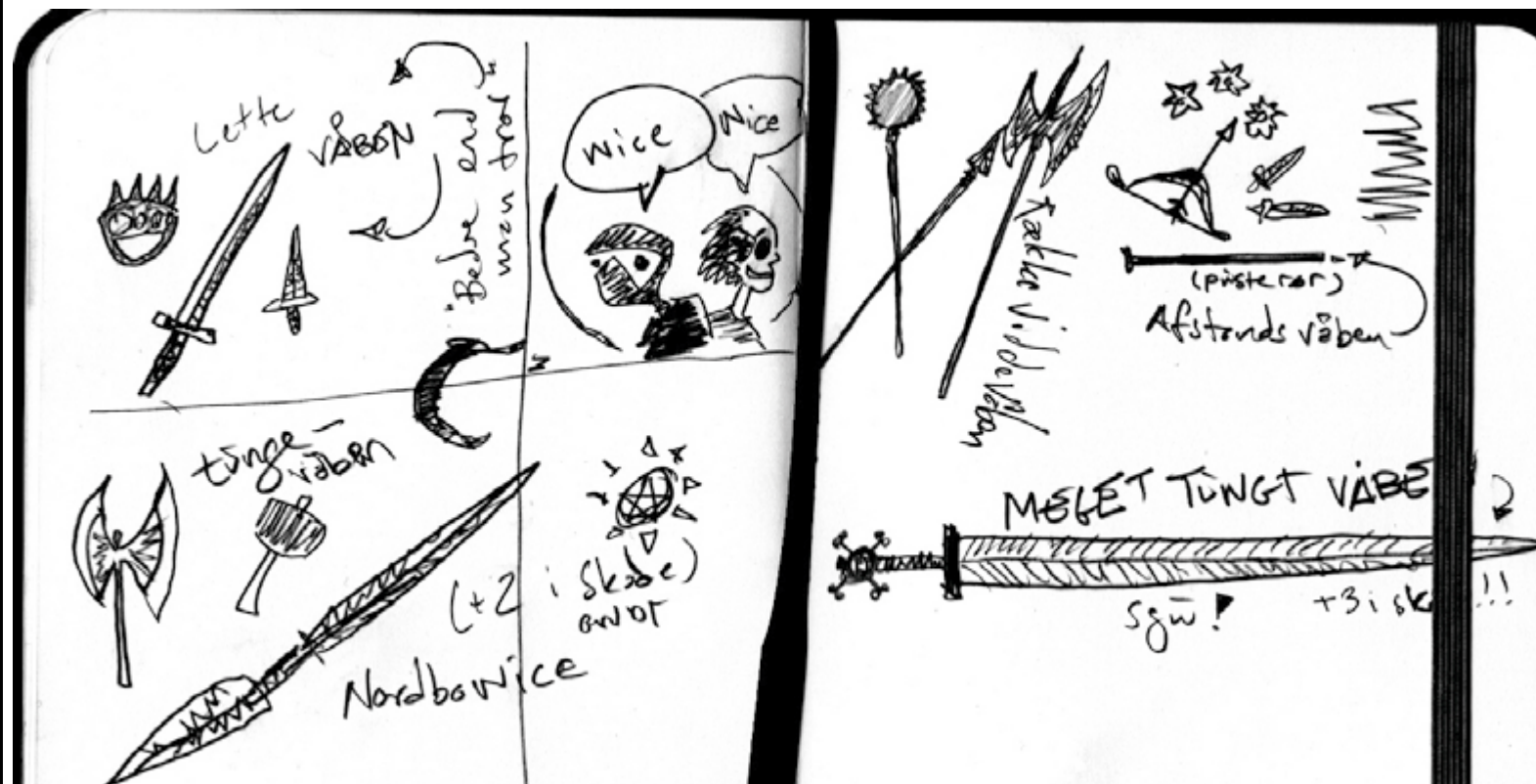
En eller to sætninger vil være tilstrækkeligt.

Motivation er en måde, hvor spillerne elegant kan vise spillederen, hvad de gerne vil have eventyret – også – skal indeholde. Hvis en spiller anfører "finde en passede brud", så bør spillederen inkludere mindst en sådan (og gerne også nogle upassende). Ligesom at hvis en spilperson er taget på eventyr for at genfinde et familieklende, så bør spilpersonen også have mulighed for genfinde klenodiet (og gerne i hænderne på Slavehandleren).

I scenariet er der forskellige scener, hvor der er gjort plads til at disse motiva-

tioner kan komme i spil. Nogle motivationer er lettere at sætte i spil end andre.

Hvis en spilperson er taget på eventyr for at lede efter sin søster, så er det oplagt, at Slavehandleren har taget hende til fange, og at munkene i scene 2 fortæller spilpersonen det. Men det er ikke alle motivationer, der behøves at udfries igennem Slavehandleren – kællingen i scene 6 kan også være skyld i alverdens dårligdomme (eller være en af spilpersonernes moder, hvis nogen er på udkig efter hende).



Klasserne

NORDBOER

De kommer fra det kold nord, hvor barbariske stammer kæmper om landets knappe ressourcer. Nordboerne er fødte krigere, som er optrænet til sejr igennem en række af legendariske manddomsprøver i 5, 10, 13 og 15 års alderen.

BEGRÆNSNING: KRIGERISK

Nordboerens løser konflikter med vold. Alle problemer, der ikke forsvinder ved hjælp af en serie sværdhug, gør Nordboeren utrolig utryg og vred.

EVNER

AR AF STÅL

Du er blevet tævet på så meget, at din hud er blevet hårdere. Meget hårdere. I stedet for fem sår du har otte. Du kan altså tage mange flere pryg end andre.

HELT EKROP

Du kan godt se godt ud i fuldrustning, men du ser meget bedre uden en. Du får en +2 bonus på veltalighed og en +2 bonus på blær rul, når din spilperson ikke er iført rustning.

VÅBENBÅND

Vælg et specifik våben til din spilperson. Igennem et særlig Nordboerritual er dit våben blevet bundet til din spilpersons sjæl. Så længe spilpersonen lever, kan våbenet ikke brydes, det kan ikke stjæles, gå tabt eller beskadiges på nogen måde. Derudover gælder terninger, som du slår, når du angriber med dette særlige våben, som ansigtsterning (hvilket er en helt særlig og sej form for skadesterning).

NEKROPOLIANER

De kommer fra den forladte og nu glemte nekropolis. Omrejsende bedemænd, der mindes de ældstes hemmeligheder og ritualer. Dødemager med indsigter, som kun få drømmer om, men som mange flere frygter.

BEGRÆNSNING: RESPEKT FOR LOVEN

Nekropolianerne foragter måske ikke alt levende, men de har svært ved at acceptere den uorden livet generelt bringer. Selv lever de efter et komplekst regelsæt, såsom at man omgås døde med respekt, man bør holde sit ord og man bør altid drikke vandet, før man spiser brødet (find selv på flere). De forventer ikke, at alle kender alle de gamle traditioner af for- og påbud, men de forventer at alle bør overholde dem, når de får dem fortalt.

EVNER

DUKKEFØRER

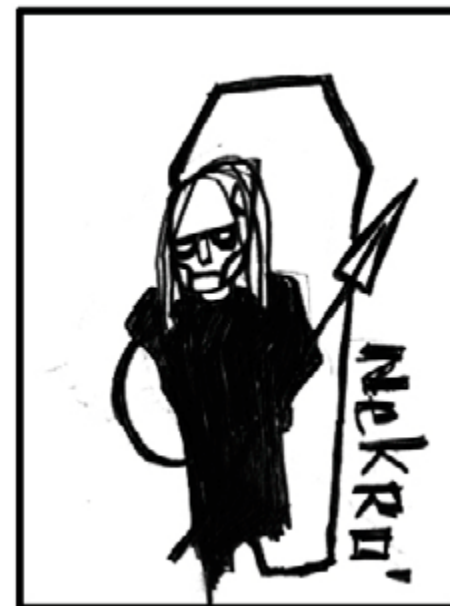
Du kan animere døde ting. De er for det meste blot marionetter under din kontrol. En stol kan gå hen til dig, en origami guldsmed flyve over dit hoved (Animeringen gælder også døde kroppe). De animerede genstande har ingen egen intelligens, men de kan følge meget enkle instruktioner såsom "Bring dette brev til Fafhrd". Animationen holder op efter et par timer, eller når Nekropolianeren vælger at frigive genstanden.

TREDJE ØJE

Du har fysisk ladet et tredje øje gro et eller andet sted på din krop. Du kan nu se immaterielle ting som spøgelser og usynlige monstre. Du kan også se gennem faste ting som vægge. Øjet gør også, at du kan tale med en død krops sjæl, og hvis den døde var venlig stemt overfor dig, så er sjælen ligeså og omvendt.

SPYDMESTER

Du kan foretage et gratis angreb med et rækkevidde våben hver tur, forudsat du bruger et rækkevidde våben.



HASHSHASHINER

I den vandløse ørken under østens nådesløse sol mærkede lærlingen den første tredjedel af 1000 hemmeligheder. På en bjergtop lige under himmelens tag hviskede hans lotusædende læremester ham den næste tredjedel. I de krogede gyder i sultanens stad lærte han, da næsten udlært, den sidste tredjedel af hemmelighederne - på nær en. Den sidste hemmelighed, nummer 1000, lærte snigmorderen, da han stod over sultanens kun 4 årige søns livløse krop.

BEGRÆNSNING: RUSEN

Det er ikke tilfældigt, at hashshashineren hedder sådan. De er altid påvirkede af euforiserende stoffer og i en konstant rus. Det gør dem ikke fjollede, men bare utroligt uklare.

EVNER

ØRKEN- OG NATTESYN

Dit syn er super udviklet, og det gør dig sikker. Du kan se, selvom der kun er et svagt lys, overhovedet intet lys eller blændende meget lys. Når der enten er intet, meget lidt lys eller blændende meget lys, føler du dig ekstra sikker, og det giver dig en +2 bonus til alle dine attribut rul. Både i kamp og udenfor.

DRAGEBEN

Enhver overflade kan støtte dig, mens du løber. Vand, blade, sammenfaldende hustage, faldende snefnug, osv. Holder du op med at løbe, falder du.

SYDEKÆMPE

Din spilperson er særligt farligt, når den er fanget i en krog. Når du er i den snævre arena, gør du en ekstra i skade på alle dine angreb.

SLAVEFOLK

De adskiller sig fra andre slaver ved, at de er født som slaver og ikke kender deres etniske ophav. Slavefolk kommer alle steder og ingen steder fra. De kan være tavse, stærke arbejdere eller storsnakkende, filosofiske rådgivere. De dygtigste slavefolk er begge dele.

BEGRÆNSNING: HERRES ORD ER LOV

Du skal vælge hvem af de andre karakterer, der er din herre. Vælg med omtanke, for Slavefolk kan godt udfordre sin herre, men kan aldrig gå direkte op imod deres herres ord.

Din herre kan vælge at frigive dig. I så fald bliver du "frigivet slavefolk", som har de samme evner som slavefolk, til gengæld skal du selv finde på en ny begrænsning.

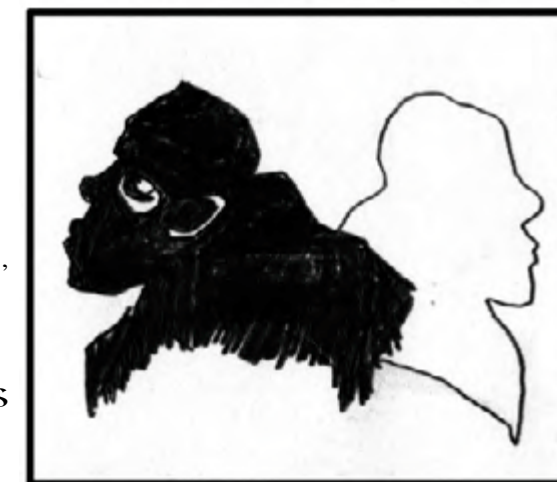
EVNER

Slavefolk er den eneste klasse, der har fire evner at vælge imellem.

MANGE HÆNDER SMÅ

Igennem et komplekst og klamt ritual, kan du opdele dig selv i to identiske individer. Det betyder, at du kommer til at styre to spilpersoner i stedet for en. De har samme erindringer og erfaringer helt frem til tidspunktet for opdelingen. Du bliver nødt til at splitte din HP mellem de to versioner af din spilperson. Men, det er det eneste, du splitter. Hvert eksemplar har identiske egenskaber og talenter. Hvis den ene kopi spiser (ja, æder) den andens hjerte, så har du igen en spilperson med den kombinerede HP.

Bemærk, at det er muligt for den ene eller den anden af de to kopier at dø. Den første der mister alle sine HP er den døde. Den tilbageværende del holder fast i sit plotmæssige immunitet fra døden. Hvis den ene tvilling dør, genvinder den anden sine fulde HP ved begyndelsen af næste scene. Man kan maksimalt have to spilpersoner.



SLAVEFOLK

Uanset hvor din karakter tager hen, er der altid nogen af din slags. De er altid villige til at hjælpe dig og dine herre (og resten af gruppen). Alt du skal gøre er at lede, og der er de. De er et socialt netværk, som du kan stole på. De er slavefolk, og derfor har de ikke mange ressourcer, men de kan hjælpe dig med informationer, et sted at sove og hugge lidt mad til dig, hvis det skulle være.

DET MÆGTIGE GREB

Du er i stand til at bruge nogle vanvittigt, store våben. Du har fem våben kategorier til rådighed, som ingen andre har. Tungt rækkeviddevåben, tungt afstandsvåben, Meget tunge rækkeviddevåben, meget tunge afstandsvåben, og meget, meget tunge våben. Meget, meget tunge våben er ligesom meget tunge våben, men de giver 4 point i skade i stedet.

BESKYTTER

Når du beskytter og vogter en person, så beskytter du virkelig godt. Du kan vælge at beskytte som kamphandling. Hvis du har valgt at beskytte som kamphandling, og nogen i din arena bliver angrebet, så kan du vælge at være mål for angrebet i stedet for den, der blev angrebet. Med andre ord: du kan tage slaget, men ham, der angriber, skal kunne ramme dig. Desuden kan du altid forsøge at forhindre nogen i at forlade eller komme ind i den arenaen, du befinder dig i, med et størrelse versus størrelse rul.

LURIFAKS

Er en verdensmand. Nogle ville sige tyv, andre ville sige spagsmager, og selv holder han sig ikke for fin til den slags pral. Lurifakse kommer fra civiliserede egne. De findes ofte ved de store hoffer ved metropolerne, men de er altid – af en eller anden grund - faldet i unåde.

BEGRÆNSNING: LETSINDIG

Lurifakse elsker en god spøg og tager ikke nogen noget nær. Til gengæld forventer de det samme af andre og kan ikke begribe, hvordan nogen kan holde dem det imod, at de er kommet til at forføre en eller anden datter, kone eller mand. Derudover har de utrolig svært ved ikke at lave sjov og tage ting alvorligt.

EVNER

DRØMMECTYV

Din spilperson har evnen til fysisk at træde ind i andres drømme. Når du er der, kan du endvidere stjæle ting fra deres drømme. Hvis du kan holde genstanden i hånden, kan du tage den med dig.



Hvis drømme ikke viser dig, hvad du ønsker at se, kan du foretage et stædighed versus stædighed-rul til dirigere drømmen. Ting, du stjæler fra folks drømme, fordamper i direkte sollys, eller når den drømmende vågner. For at bevæge sig ind i en andens drøm skal du inhalere deres ånde, mens de sover.

VINGER

Du har vinger. De tillader dig at flyve. Du bestemmer selv, hvilken slags vinger det er. Alt efter hvilken slags vinger du har, kan de måske gemmes under tøjet.

FORMSKIFTER

Du kan glide mellem tre forskellige former. En menneskeform (som er din normale form), en stor monstrøs halvform og en dyreform. Du vælger selv hvilket dyr, din spilperson skifter til, og det må godt være forskelligt fra gang til gang. Det skal dog være et pattedyr. Lige gyldigt hvilken form du er i, kan folk, der kender dig, godt genkende dig. Dine egenskaber ændrer sig en smule, når du ændrer form. Du får +1 i størrelse/-1 i årvågenhed i den monstrøse form og -1 i størrelse/+1 i årvågenhed i dyreformen.

MESOPOTAMIER

Da Babelstårnet i Sinear smulrede under gudens vrede, grinte de i Mesopotamien, for de havde lavet en handel med den jaloux gud. Det var også i denne den første by at de opfandt skriftsproget, handel, magi og organiseret krigsførelse. Det var først meget senere barbarerne, græshopperne, pesten og borgerkrigen ødelagde byen. Byen, som alle andre byer er et spejlbillede af.

BEGRÆNSNING:

KRÆMMERSJÆL

Selvom Mesopotamiere både er kriger og troldmænd, så er de først og fremmest handelsmænd. Grådige handelsmænd med en "de kloge narre de mindre kloge"-moral. De er altid på udkig efter mulighederne for en handel.

EVNER

STRATEZ

Din spilperson har et særligt godt øje for at lede og hjælpe andre i kamp. Du får en +5 bonus til hjælpehandlinger. Ydermere kan du fordele de sejhedspoint, som hjælpehandlingen giver, mellem alle de allierede, du kan kommunikere med. Du kan altså lave hjælpehandlinger, hvor flere kan få sejhedspoint på samme tid.

KRIDTØR

Din spilperson behøver ikke at bekymre om huske sine nøgler. Hvis du har nogle kridt, kan du tegne en dør på enhver væg og gå ind af den. Disse døre kan kun åbnes og bruges af dig. For alle andre er de bare tegninger.

ILDKUGLE

Din spilperson kan hidkalde et flammehav fra hans fingerspidser. Så længe du kan bevæge dine hænder frit, kan du foretage et afstandsangreb, som giver 2 sår i skade. Dit flammehav virker lige godt i alle slags arenaer. Faktisk virker det rigtig godt i alle slags arenaer og giver dig derfor en +2 bonus til dit angreb uanset i hvilken arena, dit mål befinder sig. Med andre ord har Ildkuglen alle arenaer som sin favorit arena.

ØRKENLØBER

Det særlige ørkenfolk, der efter sigende kan løbe under en brændende sol uden vand i flere uger. De kender den Store Ørken som deres egen bukselomme, og ingen ved sine fulde fem rejser ud i ørkenen uden følgeskab af disse nomader.

BEGRÆNSNING:

NOMADESARKASME

Ørkenløberen har kun foragt for byer, civilisationens goder og stillestående folkeslag. En afsky som de viser ved enhver mulig lejlighed med en tyk og hånlig sarkasme. Ofte er de så sarkastiske at deres ofre ikke fanger det, hvilket blot får dem til at være endnu mere sarkastiske.

EVNER

ØGLEKALD

Dit folk har en særlig tilknytning til ørkens flyveøgler. På et tidspunkt i enhver Ørkenløbers liv får han tilknyttet en særlig flyveøgle til sig igennem et ældgammelt bånd, der både løber i øglen og spilpersonens blod. Din spilperson kan tilkalde flyveøglen, så længe han er under åben himmel. Øglen er intet bevænt i kamp, men kan løfte ørkenløberen og to personer.

TO TING PÅ ÉN SANS (HVIS DEN ENE ER AT LØBE)

Din spilperson er så vant til bruge sine fødder, at han samtidig med kan gøre alle mulige andre ting. Uden problemer kan han spise, sove, eller endda skrive formfuldende, poetiske kærlighedsbreve, imens han løber. I kamp du lave to handlinger i din tur, hvis den ene er at "flytte sig". Eller med andre ord, du har en gratis "flytte sig" handling i runden.

ILLUSIONER

Din spilperson har evnen til at narre andre med realistiske illusioner. Rul din stædighed kontra modstandernes årvågenhed.

I kamp, du kan bruge stædighed i stedet for mod, når du blærer dig.



Konfliktsystemet

UDFORDRINGER

Teknisk set er kampsystemet en form for konfliktløsning for udfordringer. Men, for klarhed skyld, så er det sådan at når disse regler henvises til en udfordring, mener jeg en konflikt, som ikke skal varetages af kampsystemet.

I løbet af scenariet vil spillersonerne prøve at gøre alle mulige ting. De vil prøve på at gøre ting som at forføre unge damer (forhåbentligt), springe over en flod af lava og overtale en ond kælling at give dem deres menneskekroppe tilbage. Der er en chance for disse handling vil mislykkes.

Ofte betyder et mislykket forsøg, at man, når man når frem til næste kampscene, er lidt dårligere stillet end hvis man havde haft succes med sit forehavende. Det er aldrig sådan, at spillersonernes evner bliver prøvet mere end tre gange mellem hver kampscene.

TERNINGSLOT

For hver gang, der bliver prøvet en evne, skal spilleren rulle 1d12 plus bonus fra en relevant egenskab. Samtidig skal spillederen rulle 1d12 og tilføje modstanderens relevante egenskab eller modstandsværdi. Bipersoner har egenskaber. Passive forhindringer såsom høje mure, låste døre og lavafloeder har en modstandsværdi. Hvis summen af spillerens d12 og egenskab er lig med eller højere end spillederens sum, er faren afværget. Hvis spillederen har den højeste sum, så er spillersonen på røven.

DET SÆRLIGE ARVESTYKKE

Hvis man bruger sit særlige arvestykke i en konflikt så får man en +2 bonus. Et arvestykke kan og skal bruges ofte, og tit mere kreativt end man tror. Det er spillerne, der skal være kreative og fortælle, hvordan deres spillerson bruger genstanden, men det er op til spillederen at opfordre dem til bruge det (tit og ofte).

FYSISK FARE

Fysisk fare er, når en spillerson er i fare for at blive såret, fx er ved at falde ned af en stejl klippe eller i et hul med spidse pæle. Hvis man fejler her, resulterer det i et tab af sår. En fysisk fare tager altid 2 sår, hvilket hverken er for meget eller for lidt.

IKKE-FYSISK FARE

Gælder alle de "farer" og udfordringer, der ikke gør ondt at mislykkes i forhold til. Mislykkede forsøg bør aldrig stoppe scenariets fremdrift. Man skal fx aldrig slå for, om spillersonerne opdager et vigtigt spor, men hvis en spillerson mislykkes i et eller andet forehavende, så skal det have en konsekvens. Det betyder, at mislykkede forsøg tit åbner op for ekstra sidesporsscener.

FAREN "AT MISLYKKE"

Det er klart, at det nogle gange ikke vil være sjovt, at en af farerne er, at forsøget mislykkes. Men igen er det virkelig vigtigt, at den mulighed nogengange er der. Spillet ville blive ret fladt og tamt, hvis man ved, at alt vil lykkes for ens spillerson.

Når faren "at mislykkes" er en af de farer, spillersonen står overfor, er det vigtigt at huske to ting. For det første skal faren for det "at mislykkes" rulles til sidst. Det skal være klimakset for handlingen. For det andet skal de andre farer ikke modsige faren for det "at mislykkes". De andre farer rammer (måske) en, idet man slår dem, så det skal ikke bagefter vise sig, at de slet ikke skete, fordi de kun giver mening som "straffe" ved, at handlingen faktisk lykkedes.

TALENTER TRUMFER FARER

Nogle gange glemmer spillederen måske, hvilke seje evner din karakter har, og kommer til at beskrive en fare, som din karakter umuligt kunne bukke under for. En karakter med dragefødder er ikke i fare for at falde igennem et sammenfal-

dende tag. Hvis spillederen ved en fejl smider en fejl efter dig som et af dine talenter trumfer, så mind ham om hvor sej din karakter er, og inviter ham til at prøve igen.

FLERE KARRIERER I FARE

Hvad gør man, når mere end en spillerson prøver den samme handling? Der er tre mulige måde at rulle på, hvilken du bruger, er afhængig af situationen. Når spillersonerne samler deres kræfter og hjælper hinanden, såsom når alle prøver at løfte noget tungt, så ruller alle, og man bruger det højeste resultat. Når en spillersons fejlen bringer skade til hele gruppen, såsom når alle prøver at snige sig forbi nogle vagter på samme tid, så ruller alle og man bruger det laveste resultat. Når faren er individuelt, såsom når alle er i fare for at falde igennem et smadret tag, så ruller alle og kun dem, der fejler, lider under det.

Kampsystemet

INITIATIV

Initiativ er et simpelt 1d12 + Årvågenhed rul. Dem, der ruller højest, handler først. Initiativ rulles kun en gang hver kamp. Når to spillere ruller lige højt, skal de blive enige om hvem, der kommer først. Ruller en spiller og en NPC lige højt, handler spilleren først.

HANDLINGER

I en given tur har din spillerson mindst én handling. Nogle evner giver din spillerson bonushandlinger under særlige omstændigheder. Der er fem grundlæggende handlinger, som enhver karakter kan foretage sig: Angrib, Flyt, Skub, Blær og Hjælp.

ANGRIB

Du kan vælge at angribe hvem som helst i samme arena som din spillerson, or enhver i en tilstødende arena hvis din karakter bruger et afstandsvåben. Rul 2d10 mod det talmæssige mål, der svarer til din modstanders rustnings. Læg de bonuser til du måske får fra arenaen og fra evt. sejhedspoint, du vil bruge. Hvis du rammer målet eller derover, gør du skade. Som regel et point. Hvis du misser, er der ingen skade. Næste tur.

SEJHEDSPONT

Du skal ikke bruge din sejhedspoint før efter, du har rullet terningerne. Hver polet, du bruger, giver dig enten +2 til rullet, eller +1 til skaden. Bland endeligt. Hvis du rullede 13, men skal bruge 14 for at ramme en Meget Tung rustet modstander, kan du bruge en polet til at få dit rul op på 15 og to mere for at gøre 2 ekstra points skade.

RUSTNING OG MÅL- NUMMER

Der er fem mulige mål, man slår efter, hvoraf fire er repræsenteret ved rustningstyper, du selv kan bære. Den femte klasse, "Uber" er ikke en type rustning man bærer. Det er en pladsholder for at være endnu bedre beskyttet end "Meget Tung".

RUSTNING & MÅL

ÜBER:	16
MEGET TUNG:	14
TUNG:	12
LET:	10
INGEN:	8

ANSIGTSTERNINGEN

En af dine d10'ere bør være rød. Det er din ansigtsterning. Hvis ansigtsterningen lander på 10, og du har ramt dit mål, så har du ramt dem i ansigtet. Du giver yderligere 5 points skade.

AT RULLE EKSTRA TERNINGER

Nogle gange har du muligheden for at rulle mere end to 10-sidede terninger. Som når du bruger et let våben. I sådanne tilfælde rulles alle terningerne samlet, og man tager de to bedste resultater og lægger sammen.

FLYT

Du må flytte din karakter ind i en tilstødende arena som en handling.

SKUB

Nogle gange vil man ikke bare flytte sig, men tage en modstander eller to med sig når man flytter sig. Du ruller størrelse imod deres størrelse. Hvis bare én af dem ruller højere end dig, så har du slet ikke flyttet dig. Derfor er det også sikrere at flytte en fjende af gangen. Og generelt kun når de er lidt mindre end dig.

BLÆR

For at få en taktisk fordel gør din spillerson noget dramatisk og dumdrigt. Det specifikke omkring stil og drama er op til dig. Bare imponér. Rul 1d12 plus Mod for at se hvor imponerende og brugbar din handling var. Sammenlign dit rul med Sejhedspoint-tabellen og tag det passende antal sejhedspoint til dig selv. Hvis du ruller lavere end 8, har du givet fjenden en åbning. Giv en enkelt sejhedspoint til en modstander.

SEJHEDSPONT-TABEL

RUL	POINT
16 eller højere	5
14 eller 15	4
12 eller 13	3
10 eller 11	2
8 eller 9	1

HJÆLP

Mekanisk set er det at hjælpe meget lig at Blære sig. Men istedet for at gøre noget dumdrigt for dig selv, gør du noget hjælpsomt for at give nogle poletter til en anden. Rul 1d12 plus din Årvågenhed. Sammenlign dit rul med sejhedspoint-tabellen, og giv det passende antal poletter til en (men kun en) anden spiller i samme arena som dig. Glem ikke at fortælle hvordan du hjælper (eller prøver at hjælpe) den anden figur.

SKADE

Når din karakter er på nul sår er de ude af kampen. De har ikke nødvendigvis mistet bevidstheden, men de kan heller ikke gøre noget til eller fra at vinde kampen. Der er ingen negative sår i spillet. Nul er så lavt som du kan komme.

medløberne

Ikke alle NPC'er er skabt lige. Nogle er bare navnløse håndlangere der bliver kastet ind i kampen udelukkende for at falde ind i din spidse ende af dit sværd. Vi kalder denne navnløse masse for medløbere, og vi bruger et par specielle regler for dem.

- En medløber har altid lortevåben. De har ingen begunstiget arena og ingen arvestykker eller andre special effects.
- En medløber får kun 1d10 til angreb. Medmindre de angriber som en gruppe, så får de lige så mange d10'ere som de angriber og lægger de bedste to sammen.
- Medløber har aldrig ansigtsterninger.
- Medløbere har kun et sår hver. Når du gør mere end 1 skade til en enkelt medløber dræber du lige så mange medløbere som du gav skade. Hvis vi antager der er så mange i arenaen.

arenaer.

En arena er et sted hvor du kæmper. Forskellige arenaer har forskellige fordele for forskellige våben. En arena kan være en vej, en mark, et travlt marked i byen eller en dyb vandfyldt grotte. I løbet af en kamp vil man ofte se forskellige arenaer komme i spil. Det kan være din figur løber fra midten af byens marked til et højt tag for bedre at kunne bruge sin bue. Din mål gemmer sig måske i en butik og tvinger dig til at rykke dig ind på loftet af butikke for at kunne skyde.

Vi kan definere hvert af disse steder (markedet, tagtoppen, butikken og dens loft) som helt forskellige arenaer, hver med forskellige egenskaber og sammenhænge med andre arenaer.

arena-typer.

Der er fem forskellige kategorier af arenaer: Farlig, Snæver, Åben, Tæt og Neutral. De fleste arenaer giver en bonus til at ramme med en bestemt våbentype. Denne bonus afspejler generelt den idé, at det særlige våben har en fordel i det givne terræn. Når du har den rette type våben i den rette type arena får du +2 til at ramme.

FARLIG

I en farlig arena er fodfæstet dårligt eller sigtbarheden lav. Det sammenfaldende tag eller det lukkede kammer uden lys er farlige arenaer. Farlige arenaer giver +2 bonus til rækkeviddevåben.

åben

Der er intet til at blokere dit udsyn eller et skud i det åbne terræn. En mark eller en lang vej kan være åbne arenaer. Åbne arenaer giver +2 bonus til afstandsvåben. Husk at du kun kan få arena bonusen hvis dit mål er i det åbne terræn.

SNÆVER

En snæver arena er en hvor der er meget lidt plads at bevæge sig på. En lille soveværelse, en svæver gang eller et loft med lave spær kan være snævre arenaer. Snævre arenaer giver +2 bonus til lette våben.

TÆT

En tæt arena er en hvor dele af omgivelserne hele tiden kommer i vejen for at svinge med et våben. En sti i skoven eller midt i en travl butik kan kvalificere som en tæt arena. Tætte arenaer giver +2 bonus til tunge og meget tunge våben.

NEUTRAL

Når du virkelig ikke kan forestille dig hvilken type arena det kan være, eller det lader til at området kunne være flere slags arenaer på en gang, så kald det neutralt. Ingen får bonuser i en neutral arena.

XP og Levels

ERFARING

Efterhånden som din spilperson dræber monstre, overvinder karakterer og finder skatte, bliver han eller hun mere og mere rig og berømt. Og det er netop målet. At blive rig og berømt. Vi holder styr på spilpersoners rigdom og berømt med den ene møntfod erfaringspoint. Forkortet XP.

Der er flere forskellige måder at få XP på, for din spilperson.

DRÆBE EN MODSTANDER

Modstandernes XPværdi er angivet i scenariet under de scener, hvori de optræder. Alle, der var med i kampen, får det fulde antal XP. Man deler ikke XP i dette spil. Medløbere giver hver ingen XP (udover de 50 xp man får for det dræbende slag).

KAMP UDEN RUSTNING

Hvis du har nosserne til klare dig igennem en hel kamp uden at bruge rustning af nogen slags, giver den en yderligere +50 XP bonus.

FØRSTE I SULTET

Hvis du er den første spiller, der rammer 0 sår i kamp, giver det yderligere en +50 XP bonus. Denne gang handler det om, at din karakter lærer af sine fejltagelser. Eller i det mindste bliver berømt for dem.

DET DRÆBENDE SLAG

Hvis din karakter lavede angrebet, der fældede monstret (og kun et monster), får du en +50 XP bonus.

FINDE SKATTE GIVER OGSÅ XP

Hvad de forskellige skatte i scenarie er værd, står i de scene, hvori de optræder. Hvis spillerne hugger noget uforudset og sælger det, så er det som udgangspunkt 50 XP hver (til dem hver).

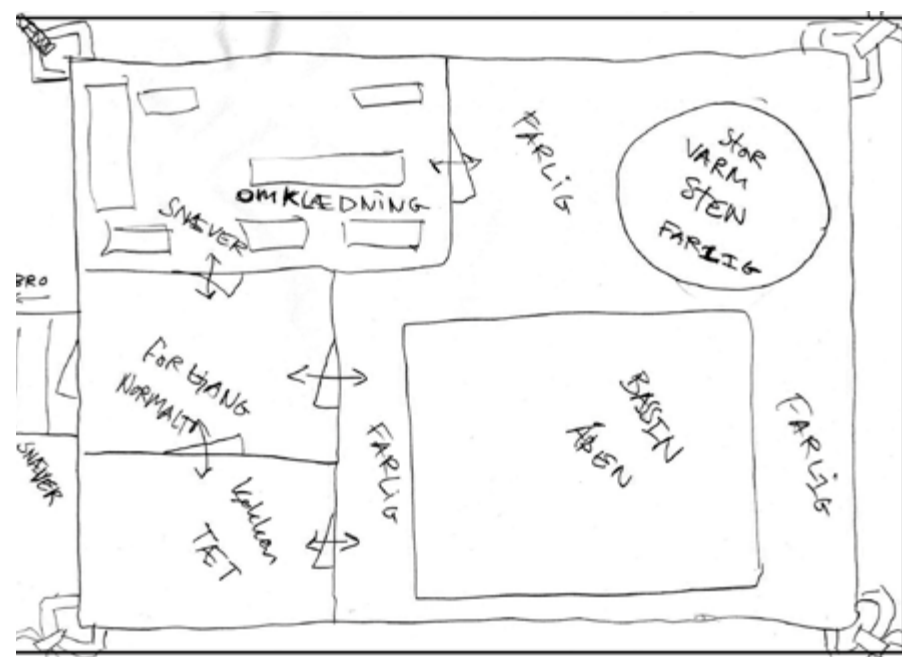
STIGE LEVEL

Des flere XP man får, des sejere bliver ens spilperson. Når man stiger i level, må man tage et nyt talent og kan fordele to ekstra point til sine egenskaber. Levelstigeri gøres løbende igennem scenariet. Egenskaberne kan stige over +5 på denne måde.

stignings-tabel

XP	level
0 (start)	1
250	2
700	3

3. level er max for i dette scenarie, men så er man også ret sej.



Slavehandlerens Errata

Udover en pinlig stavfejl på forsiden, så har Uffe har læst mit scenarie, og fundet nogle fejl.

UFFE:

Rækkeviddevåben giver en bedre rustningsklasse. Betyder det, at der er 1 sværere at ramme eller 2 sværere? Desuden tror jeg, der har sneget sig en fejl ind på armor tabellen på spilpersonarkene. Reglerne siger über er 16, arket 18.

SVAR:

En bedre rustningsklasse betyder, det er 2 sværere at ramme. Det er rigtigt, der er en fejl på spilpersonsarkene. Øv. Det må man være opmærksom på som spilleder.

UFFE:

+5 skade ved FACE giver mega god mening for spillere, men for en bad-guy er det et one-hit-kill. Er det meningen?

SVAR:

Bad-guys giver kun 2 i skade på en 10'er på facedice. Heltene har her en fordel.

UFFE:

Kan man ikke dø? Det forventer jeg, at man ikke kan, men det fremgår ikke eksplicit.

SVAR:

Man kan ikke dø. Man går ned, og hvis alle spilpersonerne går ned, bliver de taget til fange.

Hvis de taber den sidste kamp (imod slangedæmonen):

I så fald bliver de spist. Det skal de havde vide inden kampen! De bliver kun spist, hvis de alle går ned. It sucks to lose!

Spil herefter en epilog, hvor du og spillerne beskriver nogle nye helte der løber udover stepperne. Du starter beskrivelsen men prøv at få spillerne til jamme med. Lad dem beskrive nye (og måske endda sejere) helte, der kommer løbende.

Når I har fået beskrevet nogle seje helte, som I er glade for, er det tid til at slå nye spilpersoner eller gå i baren.

UFFE:

I reglerne for XP for at dræbe en modstander skriver du, at medløbere ingen XP giver undtagen for at levere det afgørende slag. Under det afgørende slag står der, at de 50 bonus XP kun gælder ved monstre (og altså ikke medløbere).

SVAR:

Der er en fejl i teksten. En medløber giver 50 xp til den, der dræber den.

det skal nok blive godt

Øversigt over handouts:

klasserne:

nordboer

nekropolianer

hashshashiner

slavefolk, side 1

slavefolk, side 2

lurifax

mesopotamier

andere handouts:

liste over bipersoner

liste over bipersoner

kort 1 : scene 2

kort 2 : scene 4

kort 3 : scene 8

kort 4 : scene 10

Nordboer

De kommer fra det kold nord, hvor barbariske stammer kæmper om landets knappe ressourcer. Nordboerne er fødte krigere, som er optrænet til sejr igennem en række af legendariske manddomsprøver i 5, 10, 13 og 15 års alderen.

BEGRÆNSNING: KRIGERISK

Nordboerens løser konflikter med vold. Alle problemer, der ikke forsvinder ved hjælp af en serie sværdhug, gør Nordboeren utrolig utryg og vred.

EVNER

AR AF STÅL

Du er blevet tævet på så meget, at din hud er blevet hårdere. Meget hårdere. I stedet for fem sår du har otte. Du kan altså tage mange flere pryd end andre.

HELT EKROP

Du kan godt se godt ud i fuldrustning, men du ser meget bedre uden en. Du får en +2 bonus på veltalshed og en +2 bonus på blær rul, når din spilperson ikke er iført rustning.

VÅBENBÅND

Vælg et specifik våben til din spilperson. Igennem et særlig Nordboerritual er dit våben blevet bundet til din spilpersons sjæl. Så længe spilpersonen lever, kan våbenet ikke brydes, det kan ikke stjæles, gå tabt eller beskadiges på nogen måde. Derudover gælder terninger, som du slår, når du angriber med dette særlige våbnet, som ansigtsterning (hvilket er en helt særlig og sej form for skadesterning).

Nekropolianer

De kommer fra den forladte og nu glemte nekropolis. Omrejsende bedemænd, der mindes de ældstes hemmeligheder og ritualer. Dødemager med indsigter, som kun få drømmer om, men som mange flere frygter.

BEGRÆNSNING: RESPEKT FOR LOVEN

Nekropolianerne foragter måske ikke alt levende, men de har svært ved at acceptere den uorden livet generelt bringer. Selv lever de efter et komplekst regelsæt, såsom at man omgås døde med respekt, man bør holde sit ord og man bør altid drikke vandet, før man spiser brødet (find selv på flere). De forventer ikke, at alle kender alle de gamle traditioner af for- og påbud, men de forventer at alle bør overholde dem, når de får dem fortalt.

EVNER

DUKKEFØRER

Du kan animere døde ting. De er for det meste blot marionetter under din kontrol. En stol kan gå hen til dig, en origami guldsmed flyve over dit hoved (Animationen gælder også døde kroppe). De animerede genstande har ingen egen intelligens, men de kan følge meget enkle instruktioner såsom "Bring dette brev til Fafhrd". Animationen holder op efter et par timer, eller når Nekropolianeren vælger at frigive genstanden.

TREDJE ØJE

Du har fysisk ladet et tredje øje gro et eller andet sted på din krop. Du kan nu se immaterielle ting som spøgelse og usynlige monstre. Du kan også se gennem faste ting som vægge. Øjet gør også, at du kan tale med en død krops sjæl, og hvis den døde var venlig stemt overfor dig, så er sjælen ligeså og omvendt.

SPYDMESTER

Du kan foretage et gratis angreb med et rækkevidde våben hver tur, forudsat du bruger et rækkevidde våben.

Nordbo: KRIGERISK

navn []

[] *Årvågenhed* level [*] [2] [3]

[] *Mod*

[] *Veltalshed* CVNER

[] *Snige*

[] *Størrelse*

[] *Stædighed*

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

kamp !

våben/type []

ARVESTYKKE []

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

SÅR

Kamphandler:

Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Nekropolianer: RESPEKT FOR LOVEN

navn []

[] *Årvågenhed* level [*] [2] [3]

[] *Mod*

[] *Veltalshed* CVNER

[] *Snige*

[] *Størrelse*

[] *Stædighed*

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

kamp !

våben/type []

ARVESTYKKE []

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

SÅR

Kamphandler:

Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Hashshashiner

I den vandløse ørken under østens nådesløse sol mærkede lærlingen den første tredjedel af 1000 hemmeligheder. På en bjergtop lige under himmelens tag hviskede hans lotusædende læremester ham den næste tredjedel. I de krogede gyder i sultanens stad lærte han, da næsten udlært, den sidste tredjedel af hemmelighederne - på nær en. Den sidste hemmelighed, nummer 1000, lærte snigmorderen, da han stod over sultanens kun 4 årige søns livløse krop.

BEGRÆNSNING: RUSEN

Det er ikke tilfældigt, at hashshashineren hedder sådan. De er altid påvirkede af euforiserende stoffer og i en konstant rus. Det gør dem ikke fjollede, men bare utroligt uklare.

EVNER

ØRKEN- OG NATTESYN

Dit syn er super udviklet, og det gør dig sikker. Du kan se, selvom der kun er et svagt lys, overhovedet intet lys eller blændende meget lys. Når der enten er intet, meget lidt lys eller blændende meget lys, føler du dig ekstra sikker, og det giver dig en +2 bonus til alle dine attribut rul. Både i kamp og udenfor.

DRAGEBEN

Enhver overflade kan støtte dig, mens du løber. Vand, blade, sammenfaldende hustage, faldende snefnug, osv. Holder du op med at løbe, falder du.

SYDEKÆMPER

Din spilperson er særligt farligt, når den er fanget i en krog. Når du er i den snævre arena, gør du en ekstra i skade på alle dine angreb.

Hashshashiner: RUSEN

navn []

[] *Årvågenhed* [*] [2] [3]

[] *Mod* level [*] [2] [3]

[] *Veltalenhed* [CVNER]

[] *Snige*

[] *Størrelse*

[] *Stædighed*

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

KAMP !

våben/type []

ARVESTYKKE []

SÅR

[]

[]

[]

[]

[]



Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

Kamphandler: Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Slavefolk

EVNER

Slavefolk er den eneste klasse, der har fire evner at vælge imellem.

MANGE HÆNDER SMÅ

Igennem et komplekst og klamt ritual, kan du opdele dig selv i to identiske individer. Det betyder, at du kommer til at styre to spilpersoner i stedet for en. De har samme erindringer og erfaringer helt frem til tidspunktet for opdelingen. Du bliver nødt til at splitte din HP mellem de to versioner af din spilperson. Men, det er det eneste, du splitter. Hvert eksemplar har identiske egenskaber og talenter. Hvis den ene kopi spiser (ja, æder) den andens hjerte, så har du igen en spilperson med den kombinerede HP.

Bemærk, at det er muligt for den ene eller den anden af de to kopier at dø. Den første der mister alle sine HP er den døde. Den tilbageværende del holder fast i sit plotmæssige immunitet fra døden. Hvis den ene tvilling dør, genvinder den anden sine fulde HP ved begyndelsen af næste scene. Man kan maksimalt have to spilpersoner.

SLAVEFOLK

Uanset hvor din karakter tager hen, er der altid nogen af din slags. De er altid villige til at hjælpe dig og dine herre (og resten af gruppen). Alt du skal gøre er at lede, og der er de. De er et socialt netværk, som du kan stole på. De er slavefolk, og derfor har de ikke mange ressourcer, men de kan hjælpe dig med informationer, et sted at sove og hugge lidt mad til dig, hvis det skulle være.

DET MÆGTIGE GREB

Du er i stand til at bruge nogle vanvittigt, store våben. Du har fem våben kategorier til rådighed, som ingen andre har. Tungt rækkeviddevåben, tungt afstandsvåben, Meget tunge rækkeviddevåben, meget tunge afstandsvåben, og meget, meget tunge våben. Meget, meget tunge våben er ligesom meget tunge våben, men de giver 4 point i skade i stedet.

BESKYTTER

Når du beskytter og vogter en person, så beskytter du virkelig godt. Du kan vælge at beskytte som kamphandling. Hvis du har valgt at beskytte som kamphandling, og nogen i din arena bliver angrebet, så kan du vælge at være mål for angrebet i stedet for den, der blev angrebet. Med andre ord: du kan tage slaget, men ham, der angriber, skal kunne ramme dig. Desuden kan du altid forsøge at forhindre nogen i at forlade eller komme ind i den arenaen, du befinder dig i, med et størrelse versus størrelse rul.

Slavefolk

(FORSAT)

Lurifax

Er en verdensmand. Nogle ville sige tyv, andre ville sige spagsmager, og selv holder han sig ikke for fin til den slags pral. Lurifax kommer fra civiliserede egne. De findes ofte ved de store hoffer ved metropolerne, men de er altid – af en eller anden grund - faldet i unåde.

BESGRÆNSNING: LETSINDIG

Lurifax elsker en god spøg og tager ikke nogen noget nært. Til gengæld forventer de det samme af andre og kan ikke begribe, hvordan nogen kan holde dem det imod, at de er kommet til at forføre en eller anden datter, kone eller mand. Derudover har de utrolig svært ved ikke at lave sjov og tage ting alvorligt.

EVNER

DRØMMETYG

Din spilperson har evnen til fysisk at træde ind i andres drømme. Når du er der, kan du endvidere stjæle ting fra deres drømme. Hvis du kan holde genstanden i hånden, kan du tage den med dig.

Hvis drømme ikke viser dig, hvad du ønsker at se, kan du foretage et stædighed versus stædighed-ful til dirigere drømmen. Ting, du stjæler fra folks drømme, fordampes i direkte sollys, eller når den drømmende vågner. For at bevæge sig ind i en andens drøm skal du inhalere deres ånde, mens de sover.

VINSCR

Du har vinger. De tillader dig at flyve. Du bestemmer selv, hvilken slags vinger det er. Alt efter hvilken slags vinger du har, kan de måske gemmes under tøjet.

FORMSKIFTER

Du kan glide mellem tre forskellige former. En menneskeform (som er din normale form), en stor monstrøs halvform og en dyreform. Du vælger selv hvilket dyr, din spilperson skifter til, og det må godt være forskelligt fra gang til gang. Det skal dog være et pattedyr. Ligeledes hvilken form du er i, kan folk, der kender dig, godt genkende dig. Dine egenskaber ændrer sig en smule, når du ændrer form. Du får +1 i størrelse/-1 i årvågenhed i den monstrøse form og -1 i størrelse/+1 i årvågenhed i dyreformen.

Slavefolk: HERRES ORD ER LOV

kamp !

navn []

[] Årvågenhed level [*] [2] [3]

[] Mod

[] Veltalenhed CVNER

[] Snige

[] Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

våben/type []

ARVESTYKKE []

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

SÅR

Kamphandler:

Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

Lurifax: LETSINDIG

kamp !

navn []

[] (-1 / +1) Årvågenhed level [*] [2] [3]

[] Mod

[] Veltalenhed CVNER

[] Snige

[] (+1 / -1) Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

våben/type []

ARVESTYKKE []

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

SÅR

Kamphandler:

Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

Mesopotamier

Da Babelstårnet i Sinear smulrede under gudens vrede, grinte de i Mesopotamien, for de havde lavet en handel med den jaloux gud. Det var også i denne den første by at de opfandt skriftsproget, handel, magi og organiseret krigsførelse. Det var først meget senere barbarerne, græshopperne, pesten og borgerkrigen ødelagde byen. Byen, som alle andre byer er et spejlbillede af.

BEGRÆNSNING:

KRÆMMERSJÆL

Selvom Mesopotamierne både er kriger og troldmænd, så er de først og fremmest handelsmænd. Grådige handelsmænd med en "de kloge narre de mindre kloge"-moral. De er altid på udkig efter mulighederne for en handel.

CVNER

ΣΤΡΑΤΕΣ

Din spilperson har et særligt godt øje for at lede og hjælpe andre i kamp. Du får en +5 bonus til hjælpehandlinger. Ydermere kan du fordele de sejhedspoint, som hjælpehandlingen giver, mellem alle de allierede, du kan kommunikere med. Du kan altså lave hjælpehandlinger, hvor flere kan få sejhedspoint på samme tid.

KΡΙΤΟΔΩΡ

Din spilperson behøver ikke at bekymre om huske sine nøgler. Hvis du har nogle kridt, kan du tegne en dør på enhver væg og gå ind af den. Disse døre kan kun åbnes og bruges af dig. For alle andre er de bare tegninger.

ΙΙΔΚΥΓΛΗ

Din spilperson kan hidkalde et flammehav fra hans fingerspidser. Så længe du kan bevæge dine hænder frit, kan du foretage et afstandsangreb, som giver 2 sår i skade. Dit flammeangreb virker lige godt i alle slags arenaer. Faktisk virker det rigtig godt i alle slags arenaer og giver dig derfor en +2 bonus til dit angreb uanset i hvilken arena, dit mål befinder sig. Med andre ord har Ildkuglen alle arenaer som sin favorit arena.

LISTE OVER BIPERSONER:

JHARK, BØFFEL- OG BJØRNETÆMMER.

JUK, FREELANCE NAT-MAND.

ET SÆT MEGET FULDE SIAMESISKE TVILLINGER: BROW OG JURAL.

KRISSHE, EN VIRKELIGT UBEHAGELIG KOSMETOLOG.

ΣΑΔΕΔΡΕΝΣΕΝ RUBEN.

ΙΙΡΔΑ, DEN LYKKELIGE SKØTSE.

SLAVEN HAG.

Æ MYSTIKEREN SÅRT.

DE BEHØVER IKKE ALLE AT BLIVE SPILLET OG EJ HELLER I NÆVNTE RÆKKEFØLGE.

Mesopotamier: KRÆMMERSJÆL

navn []

[] Årvågenhed [*] [2] [3]

[] Mod level [*] [2] [3]

[] Veltalenhed CVNER

[] Snige

[] Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

KAMP!

våben/type []

ARVESTYKKE []

SÅR

RUΣCNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	18	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

Kamphandler: Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.



LISTE OVER BIPERSONER:

Jhark, bøffel- og bjørnetæmmer.

Krisshe, en virkelig ubehagelig kosmetolog.

slaven hag.

Juk, freelance natmand.

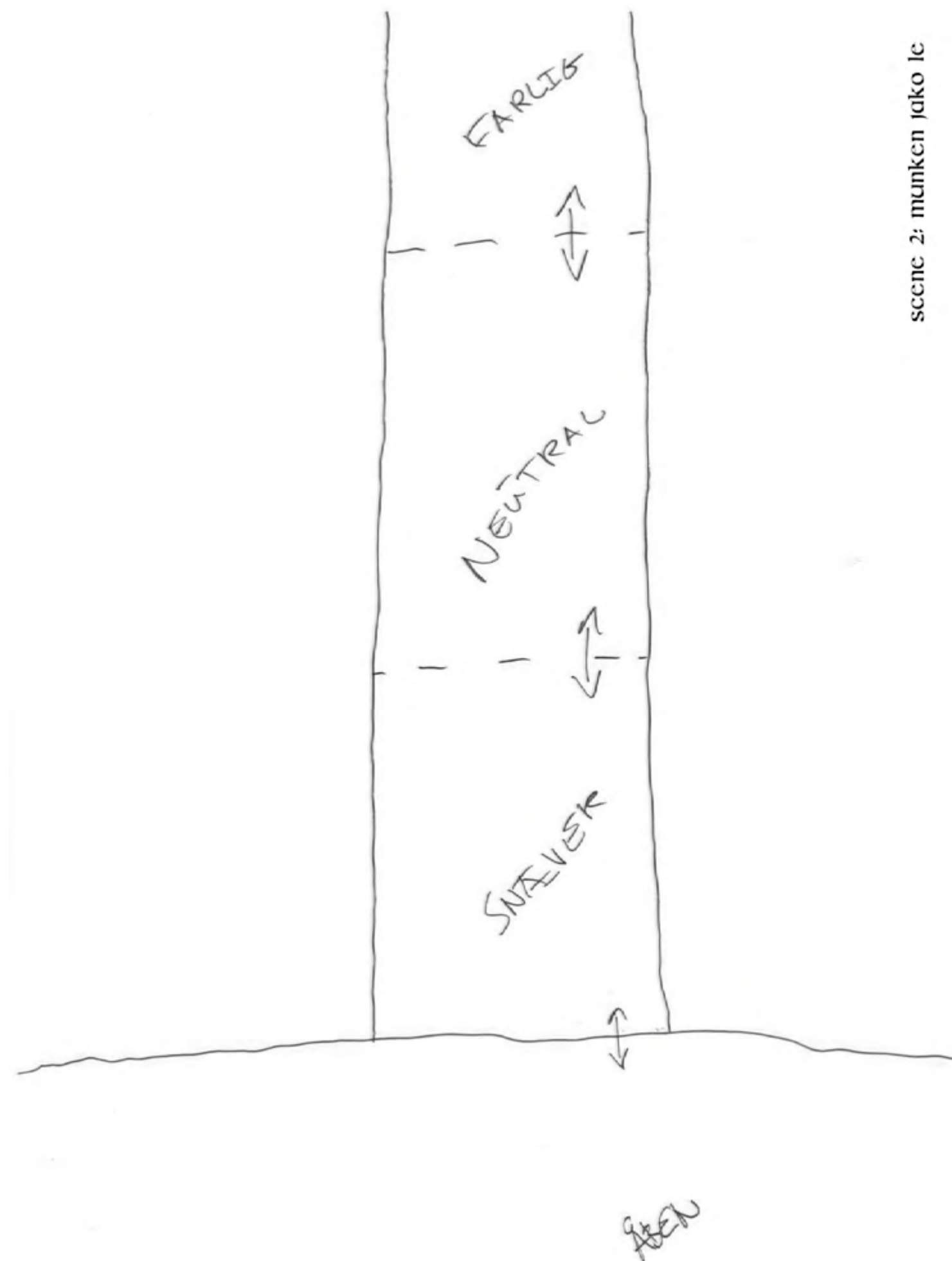
zadedrensen Ruben.

& mystikeren Sært.

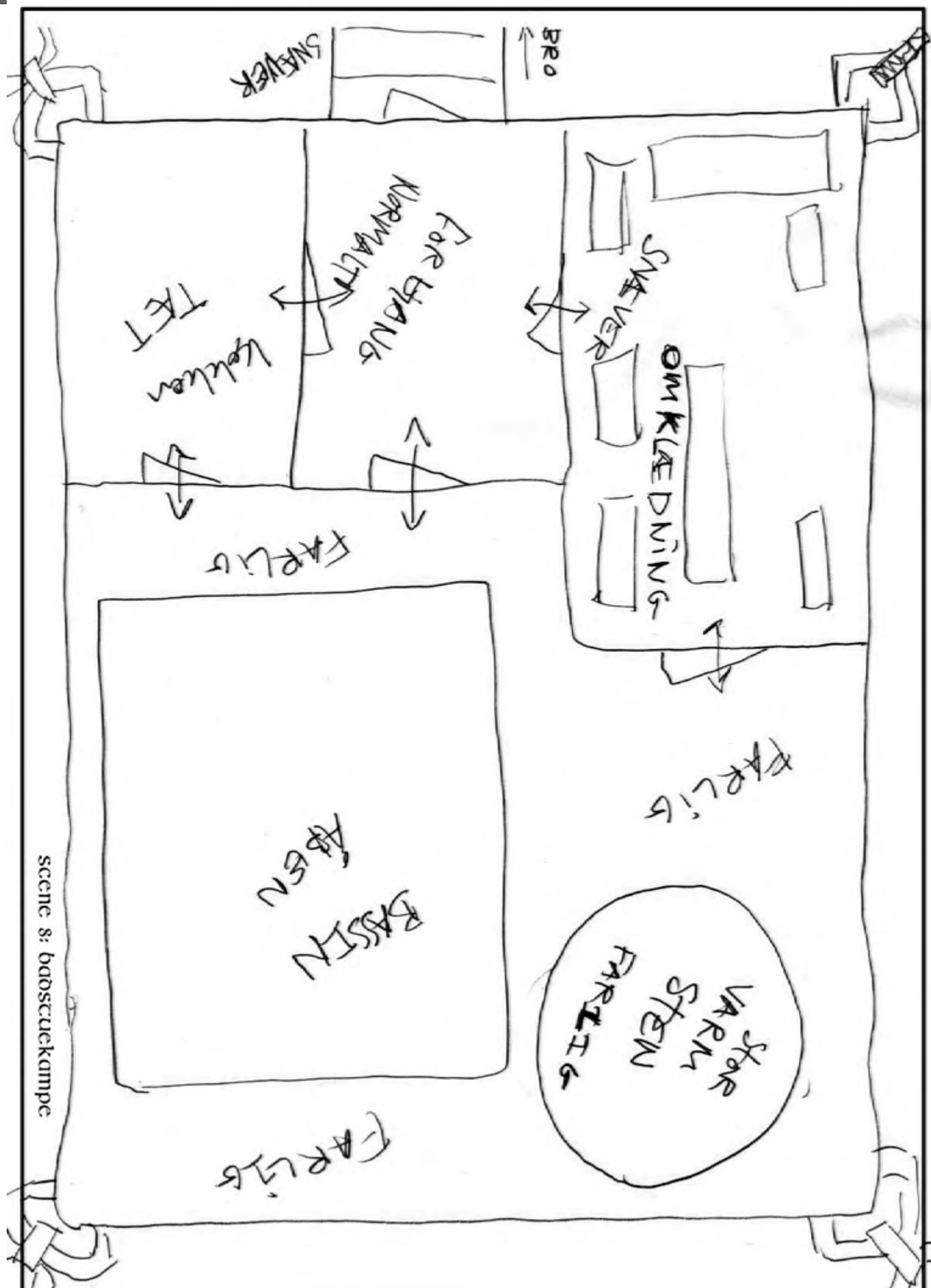
et sæt meget fulde siamesiske tvillinger: brow og Jural.

Irda, den lykkelige skøge.

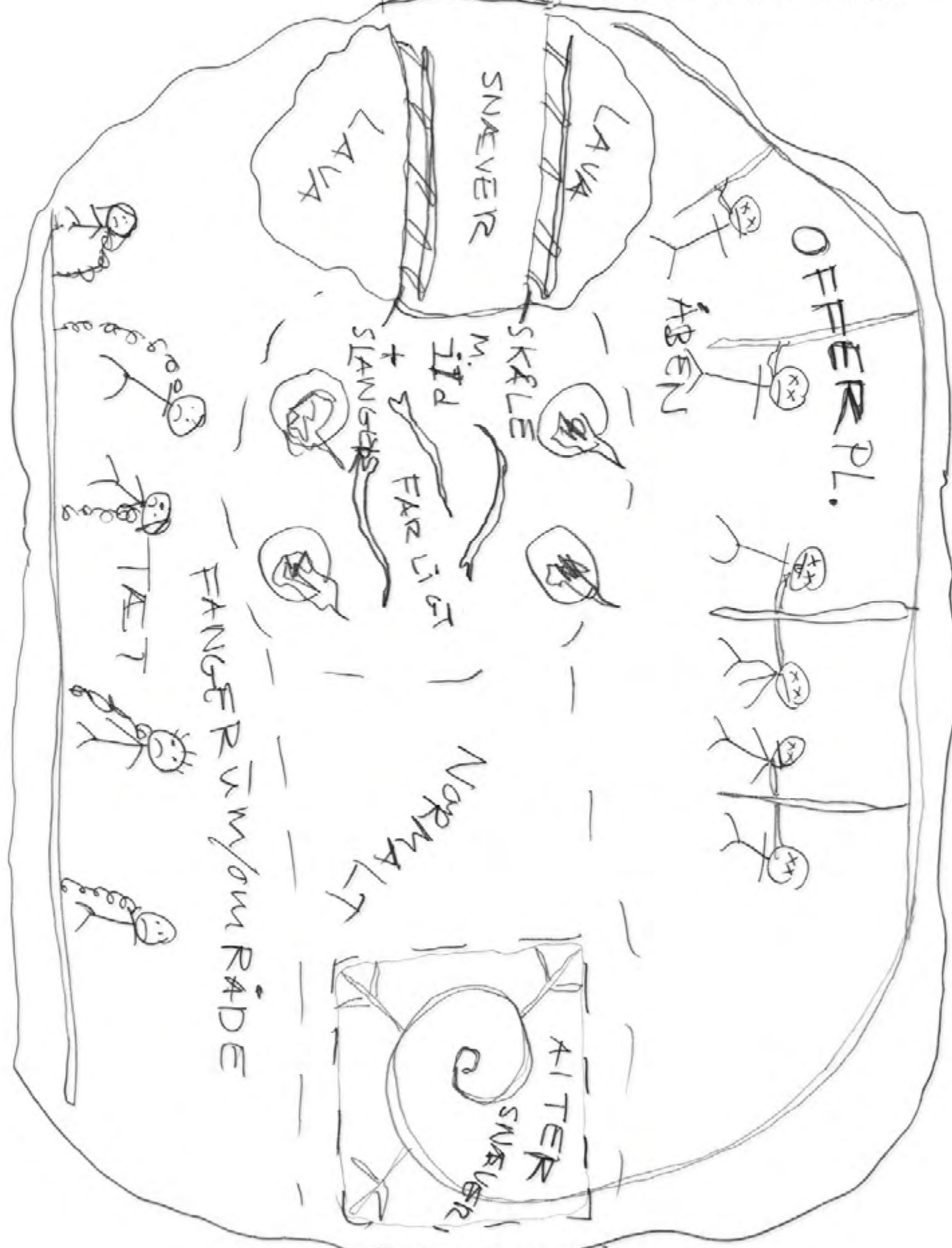
de behøver ikke alle at blive spillet og ej heller i nævnte rækkefølge.



scene 2: munken jako ic



scene 10: slangedæmonen FOR ENDEL AF SCENARIET.



Ørkenløber

Det særlige ørkenfolk, der efter sigende kan løbe under en brændende sol uden vand i flere uger. De kender den Store Ørken som deres egen bukselomme, og ingen ved sine fulde fem rejser ud i ørkenen uden følgeskab af disse nomader.

BEGRÆNSNING: NOMADE-SARKASME

Ørkenløberen har kun foragt for byer, civilisationens goder og stillestående folkeslag. En afsky som de viser ved enhver mulig lejlighed med en tyk og hånlig sarkasme. Ofte er de så sarkastiske at deres ofre ikke fanger det, hvilket blot får dem til at være endnu mere sarkastiske.

EVNER

Øglekald

Dit folk har en særlig tilknytning til ørkens flyveøgler. På et tidspunkt i enhver Ørkenløbers liv får han tilknyttet en særlig flyveøgle til sig igennem et ældgammelt bånd, der både løber i øglen og spilpersonens blod. Din spilperson kan tilkalde flyveøglen, så længe han er under åben himmel. Øglen er intet bevænt i kamp, men kan løfte ørkenløberen og to personer.

TO TING PÅ ÉN GANG (hvis den ene er at løbe)

Din spilperson er så vant til bruge sine fødder, at han samtidig med kan gøre alle mulige andre ting. Uden problemer kan han spise, sove, eller endda skrive formfuldende, poetiske kærlighedsbreve, imens han løber. I kamp du lave to handlinger i din tur, hvis den ene er at "flytte sig". Eller med andre ord, du har en gratis "flytte sig" handling i runden.

ILLUSIONER

Din spilperson har evnen til at narre andre med realistiske illusioner. Rul din stædighed kontra modstandernes årvågenhed. I kamp, du kan bruge stædighed i stedet for mod, når du blærer dig.

Ørkenløber: nomadesarkasme

navn []

[] Årvågenhed level [*] [2] [3]

[] Mod

[] Veltalenhed CVNER

[] Snige

[] Størrelse

[] Stædighed

MOTIVATION

XP

Kamp uden rustning 50 XP / Første i gulvet 50 XP / Det dræbende slag 50 XP / Skatte og dræbe monster 50-1000 XP

KAMP!

våben/type	[]	SÅR	[]
ARVESTYKKE	[]	[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]
		[]	[]

RUSTNING

Rustning	Mål	Sejhedspoint
Über	16	5 Point
Meget Tung	14	4 Point
Tung	12	3 Point
Let	10	2 Point
Ingen	8	1 Point

Kamphandler: Angribe / Flytte / Skubbe / Blære (sig) / Hjælpe.