

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 spilleleder.

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