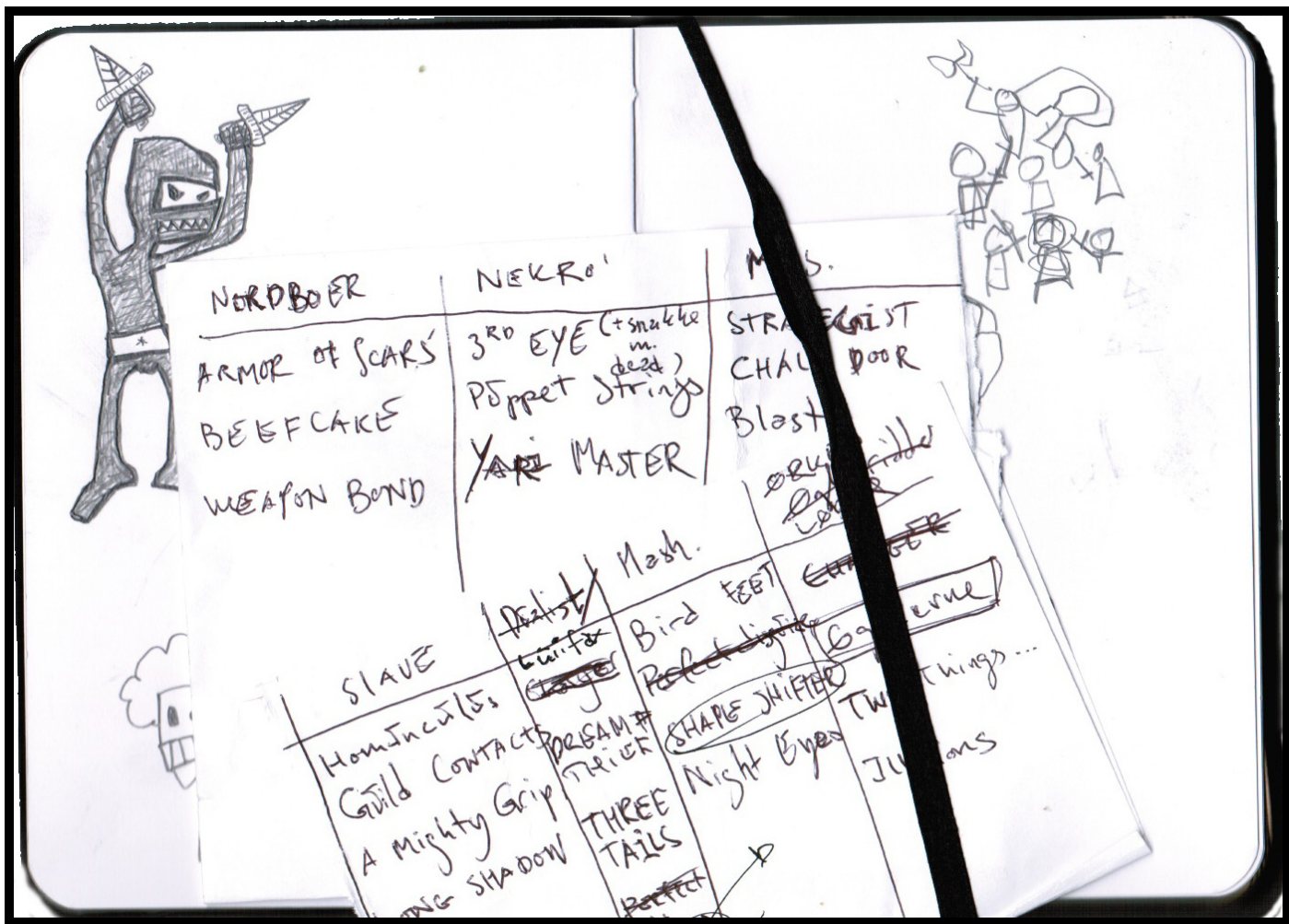


Sword & Sorcery
Redbox ✓ hack



regelsæt til slavehandleren fra ascalon

F2010

Indholdsfortegnelse

FORORD.....S.2

KARAKTEROPBYGNING.....S.3

egenskaber.....	S.3
våbentyper.....	S.4
rustningstyper.....	S.5
et særligt arvestykke.....	S.5
MOTIVATION.....	S.5

KLASSENE.....S.6

NORDBOER.....	S.6
NEKROPOLIANER.....	S.6
HASHSHASHER.....	S.7
SLAVEFOLK.....	S.7
LURIFAX.....	S.8
MESOPOTAMIER.....	S.8
ØRKENLØBER.....	S.9

KONFLIKTSYSTEMET.....S.10

KAMPSYSTEMET.....S.11

INITIATIV.....	S.11
handlinger.....	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 øje? 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 at lave "blær".

VELTALENHED

Glat oplæser eller grød-mund? Når din spilperson forsøger at udrette noget med snak, skal du bruge 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 egenskab-sværdier 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 slås 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 klassers 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 særlige smart at tage et tungt våben og tung rustning, hvis din spilpersons størrelse er mindre end to (for eksempel).

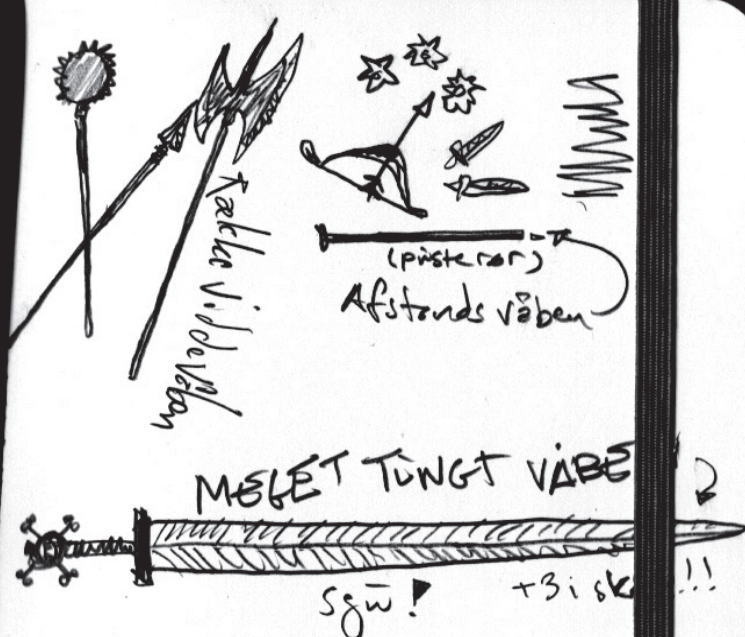
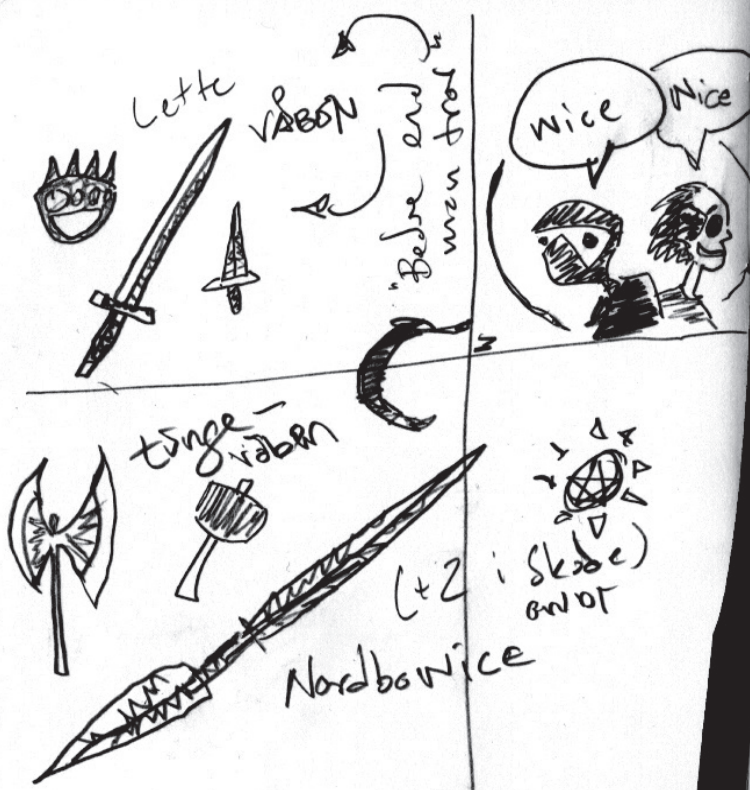
våbentyper

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.

TUNGT RUSTNING...

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

MEGET TUNGT 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 besidelser 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 familieklenode, 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: krigersk

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.

heltekrop

Du kan godt se godt ud i fuldrustning, men du ser meget bedre uden en. Du får en +2 bonus på veltalenhed 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 (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.

spydmeester

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.

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.

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.

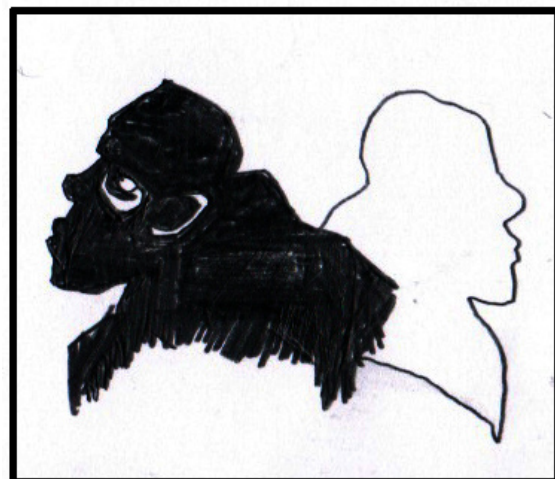
evner

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 arena, du befinder dig i, med et størrelse versus størrelse rul.

LURIFAX

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 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-rul 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.

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 dyldigt 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

STRATEG

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



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

øjlekalb

Dit folk har en særlig tilknytning til ørkens flyveøgler. På et tidspunkt i enhver Ørkenløbers liv får han tilknyttet en særlig flyveøgler 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.



Konfliktssystemet

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 spilpersonerne 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 spilpersonernes evner bliver prøvet mere end tre gange mellem hver kampscene.

TERNINGESLAG

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 lavafloder 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 spilpersonen 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 spilperson bruger genstanden, men det er op til spillederen at opfordre dem til bruge det (tit og ofte).

FYSISK FARE

Fysisk fare er, når en spilperson 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 spilpersonerne opdager et vigtigt spor, men hvis en spilperson 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 MISLYKKES"

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 spilperson.

Når faren "at mislykkes" er en af de farer, spilpersonen 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 KÆRTEKTER I FARE

Hvad gør man, når mere end en spilperson prøver den samme handling? Der er tre mulige måde at rulle på, hvilken du bruger, er afhængig af situationen. Når spilpersonerne 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 spilpersons 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 igenem 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.

handling

I en given tur har din spilperson mindst én handling. Nogle evner giver din spilperson 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 spilperson, 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.

sejhedspoint

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 spilperson 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.

sejhedspoint-table

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 sammenhæng 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

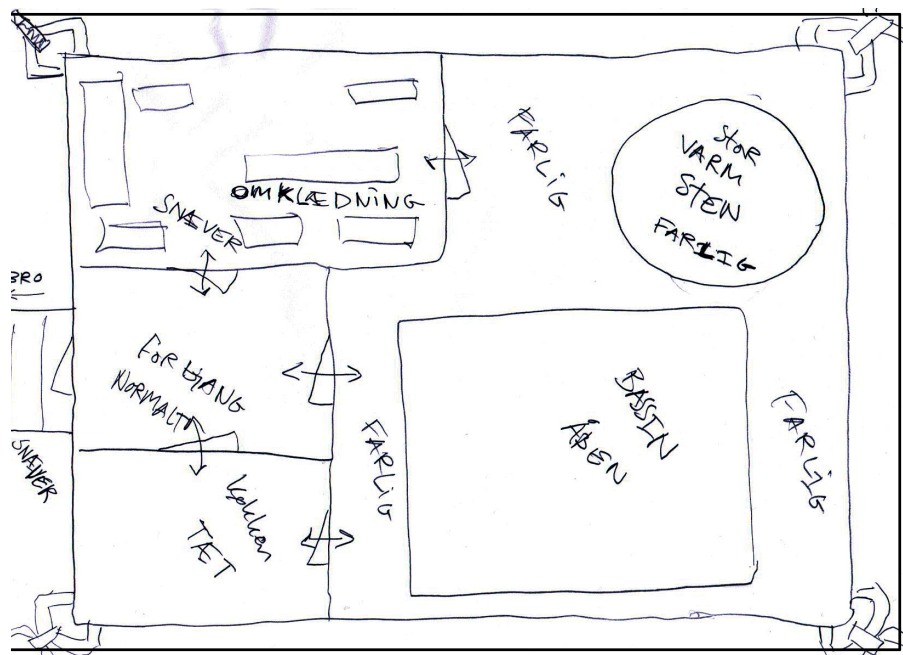
En snæver arena er en hvor der er meget lidt plads at bevæge sig på. En lille soveværelse, en svæver gang eller et loft med lave spær kan være snævre arenaer. Snævre arenaer giver +2 bonus til lette våben.

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 tætte 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 berømtthed 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 SULVET

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.