

Sävcon X 2011
Gott och Blandat

Covenant of the Moonstone III

Dark Dragons Twilight

Ett äventyr om superepiska fantasyklichéer av Johan Berggren och Terje Nordin.
System: Supergänget

Välkomna till en storslagen hjältesaga, en episk strid mellan Gott och Ont. **Covenant of the Moonstone: Dark Dragons Twilight** är en djupdykning i allt det där som vi kallar för klichéer men ändå aldrig eller sällan verkligen haft med i våra rollspel. Många namn och termer i äventyret är på engelska eftersom det är häftigare så.

En kort återblick

Covenant of the Moonstone I: Enter Darkness

En mörk och stormig natt i konungariket Erewyn dör den unga drottning Iriel i barnsäng när hon föder prins Barin. Då konung Ragnar Broadsword försvunnit på ett sökande efter den heliga Månstenen tar baron Blackthorn makten i riket. Baronen visar sig vara en despot som plågar landet och skickar vid flera tillfällen den unge prinsen på farliga äventyr i hopp om att han inte skall återvända. Men prins Barin är skyddad av ödet och vinner genom sina äventyr viktiga erfarenheter och möter månprästinna Selena, alven Isildaran Drambarteriel, dvärgen Aure och tjuven Alora. Hans vänner hjälper honom att inse att något är ruttet i konungariket och att han måste ta upp kampen mot baron Blackthorn.

Covenant of the Moonstone II: Keep of Despair

Prins Barin konfronterar baron Blackthorn för att kräva den tron som rättmätigen är hans men hans och hans vänner fångas. Baronen överlämnar fångarna till sin herre nekromantikern Vitas Mortis, men hjältarna fritas av de mystiska månprästinorna precis innan dödsfurstens kan förslava dem med sin mörka magi. Genom att smida en allians mellan tjuvgillet, skogarnas alvstammar och bergens dvärgar lyckas hjältarna nedgöra baron Blackthorn.

Covenant of the Moonstone III: Dark Dragons Twilight

Prins Barin tar sin plats som Erewyns regent men avstår från att krönas innan han slutgiltigt kunnat befria landet från ondskan. Månkultens översteprästinna får en vision om ett annalkande mörker och att endast månstenen kan föra Vitas Mortins bortom dödens port. För att finna information om stenen besöker hjältarna Besvärjarnas dal där de möter dödsfurstens utsända som befinner sig där i samma ärende. Efter att ha besekrat sina fiender får de veta att stenen vilar i Nightfall Forest och hjältarna beger sig dit för att finna den.

Nightfall Forest

Nightfall Forest är en mörk och vildvuxen sumpskog där en tjock dimma stiger ur den vattensjuka marken och förvridna träd reser sig likt onda skuggor. Selena känner Månstenens närvaro och har lett hjältarna till en grotta, scenen börjar just som hjältarna träder in och hör ett hotfullt morrande inifrån mörkret.

Pain-Ogre – denna fruktansvärda best är en fyra meter lång människoliknande gestalt vars kropp är täckt av grova taggar. Monstret har en vild blick och frustar och vrålar och tuggar fradga.

Nävar 2

[] Skjuta taggar 4

Trick: [] Taggar [Effekt +1]

Tålighet [] [] [] [] [] []

Om hjältarna besestrar monstret börjar det förvandlas inför deras ögon och på grottgolvet ligger kung Ragnar Broadsword. Han är döende men hinner förklara att han för tio år sedan gav sig ut på ett heligt uppdrag för att söka Månstenen, men när han väl fann den föll han till föga för girighet och makthunger och ville behålla stenen för sig själv. Då förbannade Mångudinnan honom och förvandlade honom till ett monster. Han tackar sin son Barin och de

Deathdragon

Klor 3

Svans 3

[] Andas mörker 5 [Angriper alla i närheten]

Trick: Flyga [Omslag]

Tålighet [] [] [] [] [] [] [] [] []

När hjältarna besekrat den svarta draken flyger den in i klippan och förvandlar sig till Vitas Mortis mänskliga skepnad för att kasta sig genom en magisk portal – en mörk malström i mitten av grottsalen. Porten är allt för liten för att silverdrakarna ska kunna följa med, om hjältarna vågar ge sig efter nekromantikern måste de gå själva.

The Serpent of the Void

Den som stiger efter Vitas Mortis och träder genom den mörka portalen finner sig stående på ryggen av en många kilometer stor ormliknande kropp av mörk kristall som svävar i en svart avgrund endast upplyst av det kalla skenet från avlägsna stjärnor.

Detta är **Tanatos, the Chaos Wyrms**, ett monstruöst urtidsvidunder vars tre kilometer långa kropp påminner om en blandning av orm och tusenfoting. Dess huvud består av ett gigantiskt gap omgivet av långa tentakler. Den döde guden svävar orörlig i rymden, dess kropp ser ut att vara gjord av sten, dess enda ögonhåla stirrar tom ut i den kosmiska natten.

Vitas Mortis försöker ta sig till kaosormens huvud för att placera Månstenen i dess ögonhåla och väcka liv i sin döde gud. För detta behöver nekromantikern tre rundor där ingen av hjältarna lyckas åsamka honom skada. Rundorna behöver inte följa på varandra. Lyckas han nå fram till ögat och placera Månstenen i ögonhålan börjar ett grönaktigt sken spridas från ögat och ut genom kaosormens kristalliska kropp. Om hjältarna snabbt försöker slå eller bryta bort Månstenen och lyckas orsaka ett eller mer i skada mot ett motstånd på tre tärningar så lossnar stenen och det gröna skenet sipprar ut i rymden och tonar bort, kaosormen är då slutgiltigt död. Om hjältarna avvaktar eller flyr eller gör något annat vaknar guden till liv, dräper hjältarna och simmar iväg genom rymden för att sluka deras hemvärlds sol. Allt är förlorat.

Vitas Mortis the Destroyer

Mörkersvärd 3

Skuggtentakel 3

[] Dödsgrepp 5

Trick: Injaga fruktan [Omslag]

Tålighet [] [] [] [] [] [] [] [] []

Väg till kaosormens huvud [] [] [] []

Om hjältarna besekrar Vitas Mortis och hindrar honom från att väcka kaosormen Tanatos teleporteras de tillbaka till grottsalen där de möts av silverdrakarna som för dem till Argentsia där översteprästinna tackar dem och utnämner dem till beskyddare av landet och Mångudinnans välsignade förkämpar.

Prins Barin

Som den förstfödde och ende sonen till kung Ragnar Broadsword och drottning Iriel är du den rättmätige arvingen till konungariket Erewyns tron. Du strävar efter att beskydda landet mot ondskan och har nedgjort den förrådiske baron Blackthorn som försökte ta makten över riket och har nu tagit upp kampen mot baronens mörke herre, dödsmagikern Vitas Mortis. Tillsammans med dina vänner har du därför gett dig ut för att söka den magiska Månstenen.

Egenskaper

Rulla lika många sexsidiga tärningar som värdet i egenskapen som du använder. Resultaten 4, 5, och 6 räknas som lyckade. För varje 6:a får du också lägga till en bonustärning till slaget. Lägg samman alla lyckade tärningar, summan är tärningsslagets "Effekt".

3 Virvelvind av stål, denna egenskap kostar 1 Hjaltepoäng att använda.

2 Svärd

1 Vildsinne, när du använder denna egenskap får du 1 Hjaltepoäng.

Trick

Med dessa trick kan du förändra ett tärningsslag du just gjort. Varje trick kan endast användas en gång under spelpasset.

Slå om tärningarna Hjaltemod

Byt en tärning mot 5 Snabbhet

Byt slaget mot Effekt 2 Magiskt svärd

Hjaltepoäng (Dessa får du genom att använda din egenskap 1 eller genom att bli utslagen i en strid, och spenderar för att få använda din egenskap 3):

Anekdotbonus En gång under spelpasset får du lägga till en tärning till ditt slag om du innan slaget kort förklarar hur din rollperson under tidigare äventyr löst ett liknande problem eller berättar hur din handling bygger vidare på något som en annan rollperson just gjorde.

Tålighet

När du kryssat i alla boxarna för Tålighet är din rollperson utslagen och kan inte göra något mer under striden. Efter striden kvicknar rollpersonen till igen under omständigheter som spelledaren bestämmer. Rollpersonen har då återfått sin Tålighet och du kan sudda ut markeringarna. En besegrad hjälte får ett Hjaltepoäng som kompensation.

Selena

Du adopterades som nyfödd till Mångudinnans tempel och initierades i unga år in i gudinnans mysterier. Du valde tidigt att bli en av gudinnans kämpar och viga ditt liv åt att försvara tempelsystrarna och landet från ondska. Därför har du lärt dig att slåss med stridsklubba och utöva templets stridsmagi. Sedan en tid har du slagit följe med prins Barin, Erewyns rättmätige tronföljare, tillsammans har ni nedgjort den förrädiske baron Blackthorn och kämpat mot dödsmagikern Vitas Mortis. På uppdrag av Mångudinnans översteprästinna har ni nu gett er ut för att söka efter den magiska Månstenen.

Egenskaper

Rulla lika många sexsidiga tärningar som värdet i egenskapen som du använder. Resultaten 4, 5, och 6 räknas som lyckade. För varje 6:a får du också lägga till en bonustärning till slaget. Lägg samman alla lyckade tärningar, summan är tärningsslagets "Effekt".

3 Ljusblxt, denna egenskap kostar 1 Hjaltepoäng att använda.

2 Stridsklubba

1 Kraftsköld, när du använder denna egenskap får du 1 Hjaltepoäng.

Trick

Med dessa trick kan du förändra ett tärningsslag du just gjort. Varje trick kan endast användas en gång under spelpasset.

Slå om tärningarna Gudinnans välsignelse

Byt en tärning mot 5 Heligt ljus

Byt slaget mot Effekt 2 Månamulett

Hjaltepoäng (Dessa får du genom att använda din egenskap 1 eller genom att bli utslagen i en strid, och spenderar för att få använda din egenskap 3):

Anekdotbonus En gång under spelpasset får du lägga till en tärning till ditt slag om du innan slaget kort förklarar hur din rollperson under tidigare äventyr löst ett liknande problem eller berättar hur din handling bygger vidare på något som en annan rollperson just gjorde.

Tålighet

När du kryssat i alla boxarna för Tålighet är din rollperson utslagen och kan inte göra något mer under striden. Efter striden kvicknar rollpersonen till igen under omständigheter som spelledaren bestämmer. Rollpersonen har då återfått sin Tålighet och du kan sudda ut markeringarna. En besegrad hjälte får ett Hjaltepoäng som kompensation.

Isildaran Drambarteriel

Du är en 300 år gammal krigare från alvstammarna i de djupa skogarna. Sedan barnsben har du tränats i att med svärd, båge och växtmagi skydda skogarna och deras invånare från ondskan. När din hemby brändes ned av odöda soldater förstod du att det inte räckte att slå vakt i skogarna utan att du måste söka upp ondskans källa och tillintetgöra den en gång för alla. Sedan en tid har du slagit följe med prins Barin, Erewyns rättmättige tronföljare, tillsammans har ni nedgjort den förrädiske baron Blackthorn och kämpat mot dödsmagikern Vitas Mortis. På uppdrag av Mångudinnans översteprästinna har ni nu gett er ut för att söka efter den magiska Månstenen.

Egenskaper

Rulla lika många sexsidiga tärningar som värdet i egenskapen som du använder. Resultaten 4, 5, och 6 räknas som lyckade. För varje 6:a får du också lägga till en bonustärning till slaget. Lägg samman alla lyckade tärningar, summan är tärningsslagets "Effekt".

3 Växtkontroll, denna egenskap kostar 1 Hjaltepoäng att använda.

2 Bågskytt

1 Kortsvärd, när du använder denna egenskap får du 1 Hjaltepoäng.

Trick

Med dessa trick kan du förändra ett tärningsslag du just gjort. Varje trick kan endast användas en gång under spelpasset.

Slå om tärningarna Hämnad

Byt en tärning mot 5 Smidig

Byt slaget mot Effekt 2 Snabb

Hjaltepoäng (Dessa får du genom att använda din egenskap 1 eller genom att bli utslagen i en strid, och spenderar för att få använda din egenskap 3):

Anekdotbonus En gång under spelpasset får du lägga till en tärning till ditt slag om du innan slaget kort förklarar hur din rollperson under tidigare äventyr löst ett liknande problem eller berättar hur din handling bygger vidare på något som en annan rollperson just gjorde.

Tålighet

När du kryssat i alla boxarna för Tålighet är din rollperson utslagen och kan inte göra något mer under striden. Efter striden kvicknar rollpersonen till igen under omständigheter som spelledaren bestämmer. Rollpersonen har då återfått sin Tålighet och du kan sudda ut markeringarna. En besegrad hjälte får ett Hjaltepoäng som kompensation.

Aure, son av Oleg

Du är en 200 år gammal krigare från dvärgarnas djupa salar undre bergen. I hela ditt liv har du med din dubbelyxa och ditt folks urgamla stenmagi bekämpat troll, dunkelgastar och urslem. Men du har skådat i runorna att en stor ondska hotar världen och att ni dvärgar måste slå er samman med folken på ytan. Sedan en tid har du slagit följe med prins Barin, Erewyns rättmätige tronföljare, tillsammans har ni nedgjort den förrädiske baron Blackthorn och kämpat mot dödsmagikern Vitas Mortis. På uppdrag av Mångudinnans översteprästinna har ni nu gett er ut för att söka efter den magiska Månstenen.

Egenskaper

Rulla lika många sexsidiga tärningar som värdet i egenskapen som du använder. Resultaten 4, 5, och 6 räknas som lyckade. För varje 6:a får du också lägga till en bonustärning till slaget. Lägg samman alla lyckade tärningar, summan är tärningsslagets "Effekt".

3 Stenkontroll, denna egenskap kostar 1 Hjaltepoäng att använda.

2 Dubbelyxa

1 Bärsärkagång, när du använder denna egenskap får du 1 Hjaltepoäng.

Trick

Med dessa trick kan du förändra ett tärningsslag du just gjort. Varje trick kan endast användas en gång under spelpasset.

Slå om tärningarna Mystiska runtatueringar

Byt en tärning mot 5 Förfädernas ära

Byt slaget mot Effekt 2 Stridsvrål

Hjaltepoäng (Dessa får du genom att använda din egenskap 1 eller genom att bli utslagen i en strid, och spenderar för att få använda din egenskap 3):

Anekdotbonus En gång under spelpasset får du lägga till en tärning till ditt slag om du innan slaget kort förklarar hur din rollperson under tidigare äventyr löst ett liknande problem eller berättar hur din handling bygger vidare på något som en annan rollperson just gjorde.

Tålighet

När du kryssat i alla boxarna för Tålighet är din rollperson utslagen och kan inte göra något mer under striden. Efter striden kvicknar rollpersonen till igen under omständigheter som spelledaren bestämmer. Rollpersonen har då återfått sin Tålighet och du kan sudda ut markeringarna. En besegrad hjälte får ett Hjaltepoäng som kompensation.

Alora

Uppfödd bland de fattiga på staden Deepwaters gator lärde du dig i tidiga år att inte låta någon sätta sig på dig. Du gick med i tjuvgillet och blev en mästare på att agera i lönndom, ta dig förbi baron Blackthorns knektar och ta tillbaka vad de rika stulit från er. Men du har förstått att en större ondska hotar Erewyns folk och att du måste sluta upp tillsammans med alla som är villiga att strida. Sedan en tid har du slagit följe med prins Barin, Erewyns rättmätige tronföljare, tillsammans har ni nedgjort den förrädiske baron Blackthorn och kämpat mot dödsmagikern Vitas Mortis. På uppdrag av Mångudinnans översteprästinna har ni nu gett er ut för att söka efter den magiska Månstenen.

Egenskaper

Rulla lika många sexsidiga tärningar som värdet i egenskapen som du använder. Resultaten 4, 5, och 6 räknas som lyckade. För varje 6:a får du också lägga till en bonustärning till slaget. Lägg samman alla lyckade tärningar, summan är tärningsslagets "Effekt".

3 Smygattack, denna egenskap kostar 1 Hjaltepoäng att använda.

2 Smidighet

1 Fula knep, när du använder denna egenskap får du 1 Hjaltepoäng.

Trick

Med dessa trick kan du förändra ett tärningsslag du just gjort. Varje trick kan endast användas en gång under spelpasset.

Slå om tärningarna List

Byt en tärning mot 5 Finta

Byt slaget mot Effekt 2 Lyckotalisman

Hjaltepoäng (Dessa får du genom att använda din egenskap 1 eller genom att bli utslagen i en strid, och spenderar för att få använda din egenskap 3):

Anekdotbonus En gång under spelpasset får du lägga till en tärning till ditt slag om du innan slaget kort förklarar hur din rollperson under tidigare äventyr löst ett liknande problem eller berättar hur din handling bygger vidare på något som en annan rollperson just gjorde.

Tålighet

När du kryssat i alla boxarna för Tålighet är din rollperson utslagen och kan inte göra något mer under striden. Efter striden kvicknar rollpersonen till igen under omständigheter som spelledaren bestämmer. Rollpersonen har då återfått sin Tålighet och du kan sudda ut markeringarna. En besegrad hjälte får ett Hjaltepoäng som kompensation.

Regelsammanfattning för SL och spelare

Varje rollperson eller spelledarperson har ett antal olika egenskaper värderade med en siffra. Rollpersonernas egenskaper är graderade 1, 2 och 3. När du använder egenskap 1 får du en hjältepoäng och för att få använda egenskap 3 måste du betala en sådan poäng.

Spelledarpersoner har ofta en eller flera rutor framför vissa av sina egenskaper, varje gång en sådan egenskap används kryssas en ruta och när alla rutor kryssats kan inte egenskapen användas mer i den striden.

Ni behöver aldrig slå ett tärningsslag för att se om en rollperson lyckas använda någon av sina egenskaper. Egenskaperna funkar alltid. Vad slaget visar är om rollpersonen lyckas uppnå sin avsikt med att använda egenskapen. Till exempel kan Aure alltid omforma sten med sin Stenkontroll, men för att se om han lyckas besegra en fiende med den måste hans spelare rulla tärningarna.

Strid

1. Var och en som deltar i striden berättar vem de attackerar och med vilken egenskap. Om du inte är nöjd med din handling kan du ändra dig, när alla har bestämt sig går ni vidare till nästa steg.
2. Alla rullar samtidigt det antal tärningar som värdet på deras egenskaper anger. Resultaten 4, 5, och 6 räknas som lyckade. För varje 6:a får du också lägga till en bonustärning till slaget. Lägg samman alla lyckade tärningar, summan är tärningsslagets "Effekt". Effekten bestämmer både hur stark din attack är och hur snabbt du får agera i rundan. Om du inte är nöjd med ditt slag kan du använda ett trick för att ändra på slaget, varje trick kan endast användas en gång under spel, kryssa därför rutan för att visa att tricket förbrukats.
3. Deltagarnas handlingar sker i ordning efter Effekt, störst går först. När du blir angripen får du bestämma om du vill försvara dig reflexmässigt eller kraftfullt. Vid reflexmässigt försvar slår du en tärning. Om du försvarar dig kraftfullt får du använda en av dina egenskaper. Om du redan anfallit den nuvarande rundan kan du endast försvara dig reflexmässigt. Om du väljer att försvara dig kraftfullt får du inte anfalla senare samma runda. Dra sedan försvarsslagets Effekt från attackslagets Effekt, det som blir kvar är den mängd skada som försvararen får. Kryssa av lika många rutor på din tålighet, om din tålighet når noll är din rollperson utslagen. Utslagna rollpersoner kvicknar till efter striden (och får en hjältepoäng), utslagna spelledarpersoner räknas som permanent besegrade.
4. Efter att alla deltagare agerat börjar rundan om. Striden avslutas när den ena sidan ger sig, flyr eller blir utslagna.

Covenant of the Moonstone - Synopsis

Välkomna till en storslagen hjältesaga, en episk strid mellan Gott och Ont. **Covenant of the Moonstone: Dark Dragons Twillight** är en djupdykning i allt det där som vi kallar för klichéer men ändå aldrig eller sällan verkligen haft med i våra rollspel. Många namn och termer i äventyret är på engelska eftersom det är häftigare så.

En kort återblick

Covenant of the Moonstone I: Enter Darkness

En mörk och stormig natt i konungariket Erewyn dör den unga drottning Iriel i barnsäng när hon föder prins Barin. Då konung Ragnar Broadsword försvunnit på ett sökande efter den heliga Månstenen tar baron Blackthorn makten i riket. Baronen visar sig vara en despot som plågar landet och skickar vid flera tillfällen den unge prinsen på farliga äventyr i hopp om att han inte skall återvända. Men prins Barin är skyddad av ödet och vinner genom sina äventyr viktiga erfarenheter och möter månprästinna Selena, alven Isildaran Drambarteriel, dvärgen Aure och tjuven Alora. Hans vänner hjälper honom att inse att något är ruttet i konungariket och att han måste ta upp kampen mot baron Blackthorn.

Covenant of the Moonstone II: Keep of Despair

Prins Barin konfronterar baron Blackthorn för att kräva den tron som rättmättigen är hans men hans och hans vänner fångas. Baronen överlämnar fångarna till sin herre nekromantikern Vitas Mortis, men hjältarna fritas av de mystiska månprästinna precis innan dödsfursten kan förslava dem med sin mörka magi. Genom att smida en allians mellan tjuvgillet, skogarnas alvstammar och bergens dvärgar lyckas hjältarna nedgöra baron Blackthorn.

Covenant of the Moonstone III: Dark Dragons Twilight

Prins Barin tar sin plats som Erewyns regent men avstår från att krönas innan han slutgiltigt kunnat befria landet från ondskan. Månkultens översteprästinna får en vision om ett annalkande mörker och att endast månstenen kan föra Vitas Mortins bortom dödens port. För att finna information om stenen besöker hjältarna Besvärjarnas dal där de möter dödsfurstens utsända som befinner sig där i samma ärende. Efter att ha besegrat sina fiender får de veta att stenen vilar i Nightfall Forest och hjältarna beger sig dit för att finna den.