

SYSTEM 6:

Middelalder

Regler til scenariet

EDELKREUZ

af Nicholas Demidoff

Indhold

Forord	3
SPILSYSTEMET	4
TRÆK	5
Egenskaber	5
Færdigheder	5
Skæbne	6
Særlige evner	7
Andre ting på Personarket	7
KAMPREGLER	8
Tillæg	8
Nærkamp	8
Afstandsvåben	9
SKADE PÅ ANDRE MÅDER	10
DET OVERNATURLIGE	10
Mirakler	10
Nekromanti	10
VÅBENLISTE	12
PERSONARK	

SYSTEM 6: *Middelalder*
© Nicholas Demidoff 1996
kontakt tlf. 86 75 52 06

Forord

Denne version af SYSTEM 6 er lavet specielt til scenariet *EDELKREUZ* og indeholder kun de grundlæggende regler og det, der skal bruges i scenariet.

SYSTEM 6 (udtales "system-sex") er i øvrigt et alment anvendeligt ("generisk") rollespilssystem på dansk. Det er oprindeligt udviklet til rollespillet *JERNALDER* og inspireret af *Ars Magica* og *Storyteller*-serien (*Vampire*, *Werewolf*, *Mage*, *Wraith* og *Changelling*). Men det er meget mere simpelt - for nu blot at nævne én blandt

en næsten uendelig række af uforlignelige kvaliteter.

En del mennesker har efterhånden prøvet systemet af, men jeg skylder særlig tak til Søren Maagaard Andersen, Peter C.G. Jensen, Ulrik Pagh Schultz og Alex Uth for deres kritik.

God fornøjelse.

- Nicholas Demidoff,
september 1996.

Spilsystemet

Når man skal slå for et eller andet, ruller man to sekssidede terninger og lægger summen til to af spilpersonens *træk*. Terningerne repræsenterer Skæbnen, eller Forsynet om man vil.

Som regel er det værdien af en *egenskab* (såsom *Snarrådighed*) og værdien af en *færdighed* (såsom *Ridning*), der lægges til terningerne. Men der er andre muligheder, og der kan være forskellige *tillæg*. Egenskaber, færdigheder og andre *træk* har normalt en værdi mellem 1 og 6 for mennesker.

Det gælder enten om at ramme en bestemt *sværhedsgrad* eller om at slå højere end en modstanders slag – det kaldes et *modstandsslag* – men altid så højt som muligt.

Sværhedsgrader

- 6 Sikker
- 9 Let
- 12 Almindelig
- 15 Svær
- 18 Meget svær
- 21 Næsten umulig

Jo højere man slår over sværhedsgraden eller det andet slag, jo bedre lykkes det, man prøver at gøre – og omvendt. Hvis man kun lige rammer sværhedsgraden, så lykkes det kun lige akkurat.

Hvis man ruller *to seksere*, så lykkes

det, man prøver, ud over alle grænser, uanset sværhedsgraden. Men hvis man ruller *to ettere*, så går det til gengæld grueligt galt.

Forskellige ting kan give tillæg til slaget. Hvis man f.eks. bruger ekstra tid på noget, kan man lægge mellem et og tre til sit slag.

De ni egenskaber og de mange færdigheder kan sammenstilles på forskellige måder, afhængigt af hvordan færdigheden bruges.

Hvis man f.eks. skal se, om det lykkes ens spilperson at holde sig på en løbsk hest, slår man *Behændighed* + *Ridning*, men hvis man skal prøve at afgøre, om hesten kan klare at springe over et højt gærde, slår man *Opfattelsesevne* + *Ridning*.

Udbødede slag

Hvis en handling tager længere tid, kan man slå flere gange og samle *overskud*, altså det man slår over sværhedsgraden. Så lykkes handlingen først, når man når et vist overskud, f.eks. tolv eller fireogtyve.

Spillederen kan også beslutte, at man skal starte forfra, hvis man slår under en vis sum, f.eks. tolv.

Træk

Nedenfor gennemgås de forskellige træk og andre oplysninger, som de er ordnet på personarket (se sidste side).

Øverst står forskellige data om spilpersonen:

Navn, Alder, Størrelse (se nedenfor), Stand, Fødested, Opholdssted, Beskæftigelse, Trosretning, Organisation (f.eks. laug, ridder- eller munkeorden).

• **Størrelse:** Størrelse har bl.a. betydning for hvor meget skade, man kan tåle, og for hvor hårdt og hvor hurtigt, man slår.

Størrelse er det eneste træk, der ikke har en værdi mellem et og seks for mennesker. Almindelige mennesker er Størrelse 0, spædbørn er Størrelse -3, og de allerstørste mænd er Størrelse 2. En del mænd, men langt færre kvinder er Størrelse 1, mens en del kvinder, men langt færre mænd er Størrelse -1.

Størrelse lægges altid til to andre træk (f.eks. Behændighed og Styrke, hvis man skal slå en dør ind), aldrig et. Bemærk, at Størrelse *trækkes fra* Undvigelse og Skjul.

Øversigt over Størrelser

- 6 Sommerfugl, edderkop
- 3 Spædbarn, ravn, kat
- 2 Barn, hund, grævling
- 1 Lille menneske, ulv, får
- 0 Almindeligt menneske
- 1 Stort menneske, vildsvin
- 2 Kæmpemenneske, kronhjort
- 3 Okse, hest

Egenskaber

Egenskaber er spilpersonens grundlæggende fysiske, sociale og mentale træk.

• **Behændighed:** Hvor smidig, adræt og hurtig man er.

• **Helbred:** Hvor godt man modstår skade, udmattelse og sygdom.

• **Styrke:** Hvor meget man kan løfte og bære, og hvor hårdt man slår.

• **Påvirkning:** Hvor god man er til at få andre til at tro, føle eller gøre det, man gerne vil.

• **Udseende:** Hvor godt man ser ud, særlig i det modsatte køns øjne.

• **Udstråling:** Hvor stærkt et indtryk man gør på folk.

• **Kløgt:** Hvor god man er til at lære, huske og tænke sig om.

• **Opfattelsesevne:** Hvor opmærksom man er på omverdenen.

• **Snarrådighed:** Hvor hurtigt man tænker og handler, især under pres.

For mennesker har egenskaber en værdi mellem 1 og 6, med 3 som det mest almindelige. Kvinder har dog ofte en Styrke på 2.

Færdigheder

Færdigheder er alt det, spilpersonen kan og ved.

For mennesker har færdigheder en værdi mellem 1 og 6 – eller 0, hvis man ikke har den pågældende færdighed.

- **Afstandsvåben** (*specificér*)
- **Fortælling**
- **Handel**
- **Husråd:** Hjemme-medicin. To eksempler: Ved besvimelse lægger man salt og peberrod i offerets mund. Mod rystesyge (epilepsi) tager man en rem af dådyrhud og lægger om den syges hals, mens han har et anfald; så binder man sygdommen til remmen i Faderens, Sønnens og Helligåndens navn; dernæst begraver man remmen sammen med en død mand.
- **Håndværk** (*spec.*)
- **Idræt**
- **Kirurgi:** At skære i folk (årelade, skære bylder og amputere), samt at sætte led på plads og lægge bandager.
- **Lederskab**
- **Læse/skrive**
- **Menneskekendskab**
- **Nærkampsvåben** (*spec.*)
- **Overtalelse**
- **Parering** (*spec.*)
- **Retorik**
- **Ridning**
- **Skik og brug**
- **Skjul**
- **Slagsmål**
- **Snigen**
- **Sprog** (*spec.*)
- **Teologi**
- **Trusler**
- **Undvigelse**
- **Urtekendskab**

• **Andre:** Agerbrug, Akrobatik, Alkymi, Astronomi, Astrologi, Dans, Digtekunst, Diplomati, Druk, Dyretræning, Egnskendskab (*spec.*), Eksorcisme, Fiskeri, Forførelse, Forklædning, Fælder, Heraldik, Husdyrhold, Husholdning, Håndarbejde, Jonglering, Krigsførelse, Lovkundskab, Lægekunst, Madlavning, Mechanik (*bruges også til låse*), Musikinstrument (*spec.*), Naturfilosofi (*verdens indretning*), Opvartning, Overlevelse, Politik, Regnskab, Roning, Sang, Skibsførelse, Skriverkunst, Skuespil, Spil, Sporing, Svømning, Taskenspilleri (*fingerfærdighedstricks*), Udsmykning (*spec.*), Vognkørsel.

Folk kan også have meget specielle færdigheder, såsom *Jagtfalkeopdræt*.

Skæbne

Tre træk har særlig indflydelse på den enkelte persons liv:

- **Held:** Beskriver, hvor heldig man er.
- **Tro:** Beskriver, hvor meget man dyrker Gud (eller hvad man nu tror på).
- **Vilje:** Beskriver ens viljestyrke.

De tre træk kan rulles sammen med færdigheder eller egenskaber – f.eks *Held + Helbred* for at modstå sygdom – og med særlige evner. De kan også bruges til at forbedre terningeslag med.

En spilperson kan presse sit held til det yderste, trygle Gud (eller hvem man nu sætter sin lid til) om hjælp eller strenge sig endnu mere an – og en spiller kan så bruge et point fra det relevante træk

til at lægge tre oven i et terningslag.

(Man må kun bruge ét point pr. slag.)

Brugte point kommer tilbage, når historien er slut, når spilpersonen oplever et eller andet, der bekræfter ham eller hende i særlig grad, eller efter en uges tid.

Held, Tro og Vilje har en værdi mellem et og seks for mennesker. Andre væsner har som regel ikke Held og Tro, kun Vilje.

Særlige evner

Særlige evner er ting som Håndspålægelse, Intuition, Spådomme, Vejsans og Visioner. Hertil regnes også trolddomsevner såsom Nekromanti, men ikke Husråd.

Andre ting på personarket

Kamp

- **Angreb og Forsvar:** Her samler man alt det, der skal lægges til terningerne, så man ikke skal sidde og regne det ud under spillet.
- **Rustning:** Hvilken slags rustning man eventuelt har på, og hvor meget den beskytter.

Se afsnittet "Kampregler".

Skade

Her krydser man den Skade, man får, af. Hvis man har mere end én i Skade, har man minus på alle slag, der involverer fysiske handlinger (se personarket).

Et almindeligt menneske kan tåle at få seks i Skade – hvis man får en til, er man død. Væsner, der er større eller mindre end størrelse 0, kan tåle at få en mere eller mindre i Skade for hver Størrelse over eller under 0.

Heling af Skade

1 i Skade heles på 3 dage

2 i Skade heles på 6 dage

3 i Skade heles på 12 dage

4 i Skade heles på 24 dage

5 i Skade heles på 48 dage

6 i Skade heles på 96 dage

Dette er selvfølgelig kun vejledende og afhænger af skadens art og eventuelle behandling.

Alt muligt kan gå galt.

- **Sejhed:** *Helbred + Rustning* afgør, hvor godt man modstår fysisk skade.

Se afsnittet "Kampregler".

Udmattelse

Her krydser man den Udmattelse af, som man kan få ved at anstrenge sig på forskellige måder. Ligesom Skade giver Udmattelse minus på slag, der involverer fysiske handlinger.

Alle mennesker kan tåle at få seks i Udmattelse, uanset Størrelse.

Tab af Udmattelse

1 i Udmattelse forsvinder på 3 minutter

2 i Udmattelse forsvinder på 6 minutter

3 i Udmattelse forsvinder på 12 minutter

4 i Udmattelse forsvinder på 24 minutter

5 i Udmattelse forsvinder på 48 minutter

6 i Udmattelse forsvinder på 96 minutter

Hvis der er tale om Udmattelse efter lang tids anstrengelse, og i visse andre tilfælde, er det timer i stedet for minutter.

- **Udholdenhed:** Er normalt lig med Helbred. Men hvis spilpersonen læser sig til med udstyr, bør hans eller hendes Udholdenhed sænkes (spillederen tager Styrke og Helbred i betragtning og suser sig frem).

For hvert point ens Udholdenhed er lavere end ens Helbred, trækker man én fra sit førsteslag og fra slag som f.eks. *Behændighed + Idræt*.

Ejendele

Her skriver man, hvad spilpersonen har af ting, der kan have betydning for spillet.

Kampregler

Kamp foregår i korte runder, hvor en spilperson som regel ikke kan nå at gøre mere end en enkelt ting. Dog kan man godt både angribe og forsvare sig i samme runde.

Hvis man vælger kun at angribe eller kun at forsvare sig i en runde, må man lægge tre til sit slag.

Bemærk, at tohåndsvåben både kan bruges til at angribe og parere med i samme runde, mens éthåndsvåben kun kan bruges til en af delene (undtagen sværd alene mod sværd).

Tillæg

Alle våben har forskellige tillæg, der lægges til ens slag. De afspejler, hvor langt og hurtigt våbnet er (*tillæg til førsteslag*), hvor nemt det er at bruge (*tillæg til angrebsslag*), hvor meget skade det gør (*tillæg til skade*), og hvor anvendeligt og

holdbart det er, når man parerer med det (*tillæg til forsvarsslag*). Se våbenlisten.

Der er ikke noget tillæg til Undvigelse.

Nærkamp

Terningenslagene i nærkamp er modstandsslag.

Når to personer går i nærkamp, skal det afgøres, hvem der slår først. De to modstandere slår begge for førsteslag. Den, der slår højest, angriber først i runden – og bevarer førsteslaget, indtil modstanderen laver et angrebsslag, der er højere end hans eget. Man skal altså ikke slå for førsteslag hver runde, kun i starten.

Nogle væsner har mere end ét angreb i runden; deres andet kommer altid efter modstanderens.

- **Først:** Behændighed + Snarrådighed + Størrelse + tillæg (+ 2 T6)

Den, der har vundet førsteslaget, slår så et angrebsslag mod den andens forsvarsslag.

- **Angreb:** Behændighed + Våbenfærdighed (*spec.*) + tillæg (+ 2 T6)

mod

- **Forsvar:** Behændighed + Parering (*spec.*) + tillæg (+ 2 T6)

eller

Behændighed + Undvigelse ÷ Størrelse (+ 2 T6)

Hvis angrebsslaget er højere end forsvarsslaget, bliver modstanderen ramt, og man regner skade ud. Skade skal ikke slås.

- **Skade:** Overskud + Styrke + Størrelse + tillæg

Fra den samlede skade trækker man så modstanderens *Sejhed* (Helbred + Rustning), og for hver hele tre point, der er tilbage, får modstanderen én i Skade.

Altså: Hvis der er et eller to point tilbage, får modstanderen kun en skramme; hvis der er mellem tre og fem tilbage, får han én i Skade; hvis der er mellem seks og otte tilbage, får han to i Skade osv.

Dernæst kan den, der tabte førsteslaget, angribe.

OBS: Tallene for førsteslag, angrebsslag, forsvarsslag og skade lægges sammen på personarket før spillets begyndelse, så

man bare skal lægge terningerne til undervejs.

Slagsmål

Skade fra slag og spark (henholdsvis Styrke og Styrke + 1) og andet håndgemæng betragtes som regel bare som Udmattelse.

Afstandsvåben

Angreb med afstandsvåben er ikke modstandsslag; spillederen fastsætter en sværhedsgrad afhængig af forholdene.

- **Slå:** Opfattelsesevne + Afstandsvåben (*spec.*) + tillæg (+ 2 T6).

Skade for afstandsvåben er ikke afhængig af Styrke; læg kun tillæg til overskudet.

Sværhedsgrader for afstandsvåben

9 Langsomt eller ubevægeligt mål på klods hold

12 Bevægeligt mål på klods hold, stående mål på afstand

15 Bevægeligt mål på afstand, stående mål på lang afstand

18 Bevægeligt mål på lang afstand

21 Lille, bevægeligt mål på lang afstand

Hvis man bruger tid på at sigte, må man lægge en til sit slag for hver runde, man sigter, med Opfattelsesevne som maksimum.

Skade på andre måder

Det er selvfølgelig ikke kun kamp, der kan true spilpersonernes liv og lemmer. Men skade virker generelt ligesom i kamp: Man trækker *Helbred* (og måske *rustning*) fra den samlede skade, og for hver tre hele point, der er tilbage, får spilpersonen én i skade.

Drukning/kvælning

Man kan holde vejret i et antal runder svarende til *Vilje* + *Helbred*. Derefter får man én i Skade pr. runde (altså ikke som ved kamp).

Frit fald

Tre point pr. meter. Spilleren slår *Held* + *Idræt*; sværhedsgraden er 12. Overskud trækkes fra den samlede skade, under-skud lægges til.

Hvis man ruller to seksere, kan man overleve de mest utrolige fald; hvis man slår to ettere, kan man komme alvorligt til skade - eller ligefrem dø - af latterlige småting.

Ild

Ild giver skade i forhold til dens størrelse (se nedenfor). For hver runde man udsættes for ild, stiger skaden med et point.

Rustning virker kun mod ild i få runder.

Skade ved ild

Kærte 3

Fakkel 6

Lejrbål 9

Sankthansbål 12

Smelteovn 15

Det overnaturlige

Mirakler

Mirakler er direkte guddommelig indgriben i det jordiske liv.

Mirakler sker oftest for folk med en meget høj *Tro*, men er yderst sjældne og ikke noget, man kan slå for.

Men almindelig bøn kan hjælpe i mange tilfælde.

Nekromanti

I den sene middelalder betegner udtrykket "nekromanti" det at øve magi ved dæmoners hjælp, selv om det oprindeligt betyder spådom (*mantia*) ved hjælp af afdøde ånder (*nekroi*).

Der er tre forskellige former for nekromanti, som må læres som tre forskellige

færdigheder (selvom udøveren ikke altid er klar over forskellen): *Divination*, *Illusion* og *Manipulation*.

Divination er at få viden om skjulte ting i fortid, nutid eller fremtid. Man kan ikke bare spå, men også f.eks. finde ud af, hvem der har stjålet en given ting, eller hvor en skat er begravet.

Illusion er at frembringe ting, der ikke er virkelige. Man kan f.eks. trylle en ridehest eller et festmåltid frem og få en død til at virke levende eller omvendt.

Manipulation er først og fremmest at påvirke andres sind eller vilje – at drive dem til vanvid, vække deres kærlighed eller had, eller tvinge dem til at gøre sin vilje (både mennesker, dyr og ånder kan

påvirkes på denne måde). Men *manipulation* kan også bruges til at påvirke folk fysisk, f.eks. gøre dem syge eller forhindre dem i at sove eller spise; det er dog som regel med det formål at få dem til at gøre sin vilje.

I alle tilfælde er det dæmoner, som rent faktisk får magien til at ske.

Dæmonerne påkaldes ved hjælp af magiske cirkler, besværgelser og ofringer.

Slå *Vilje + Divination, Illusion* eller *Manipulation*. Sværhedsgraden afhænger selvfølgelig af, hvad man vil opnå, men jo mere man er villig til at yde, jo nemmere er det at få dæmonerne til at adlyde.

Våbenliste

Nærkampsvåben	Tillæg til			
	Førsteslag	Angrebslag	Skade	Forsvarsslag
Kniv	1	1	1	(1)
Daggert	2	1	2	(2)
Kortsværd	3	2	3	(3)
Slagsværd	4	3	4	(4)
Kort spyd (1H)	4	2	3	(3)
Langt spyd (2H)	5	2	4	3
Lanse	6	1	6	(3)
Lille økse (1H)	2	2	4	(3)
Stor økse (2H)	3	2	6	3
Kølle	3	2	2	(3)
Stridskølle	3	2	3	(3)
Morgenstjerne	3	1	4	(1)
Stav (2H)	4	2	2	3
Åfstandsvåben	Skud i runden			Rækkevide
Jagtbue	1	1	4	75 m
Langbue	1	0	6	100 m
Armbøst, lille	1/2	2	4	20 m
Armbøst, medium	1/3	2	5	30 m
Armbøst, stor	1/4	2	6	40 m
Slynge	1/2	0	2	50 m
Skjolde	tillæg til forsvarsslag			
Træskjold	3-5			
Jernskjold	4-6			
Rustning	værdi			
Læder	1-3			
Ringbrynje	4-6			
Hjelm	1-3			
Pladerustning (på ringbrynje)	1-3 oveni			

SYSTEM 6:

Middelalder

Personark

Navn: _____

Stand: _____

Beskæftigelse: _____

Alder: _____

Fødested: _____

Trosretning: _____

Størrelse: _____

Opholdssted: _____

Organisation: _____

Egenskaber

Behændighed _____

Påvirkning _____

Kløgt _____

Helbred _____

Udseende _____

Opfattelsesevne _____

Styrke _____

Udstråling _____

Snarrådighed _____

Færdigheder

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Skæbne

Held _____

Tro _____

Vilje _____

Særlige evner

Kamp

Angreb

Først Slag Skade

_____ + _____ + _____
 _____ + _____ + _____

Forsvar

Slag Holdbarhed

_____ + _____
 _____ + _____

Rustning

Værdi

Skade

1

2 (-1)

3 (-2)

4 (-3)

5 (-4)

6 (nede)

Sejhed

Udmattelse

1

2 (-1)

3 (-2)

4 (-3)

5 (-4)

6 (ude)

Udholdenhed

Ejendele _____