

Dyb & Drager



Dyb & Drager Begyndersæt

ISBN ???

Skrevet af Peter Christian Brincker
og Kasper.

Redigeret af Lasse B. Grønbæk.

Udgivet af Æventyrspil.

Tekst er CC0.

Illustrationer er CC-BY SA 4.0 af
Bertdrawsstuff.

Introduktion

Forestil jer, en anden verden. I kan være hvem som helst, hvor som helst, og når som helst. Du og dine venner befolker den verden. I taler, tænker, ligner og opfører jer som nogle andre. I spiller hver især en karakter. En rolle. Alene den simple aktivitet er rollespil. Man behøver hverken at lave sin stemme om eller være klædt ud. Så længe man tænker og handler som sin rolle inde for fiktionen, spillet og de sociale rammer.

Eventyrspil

En mere specifik form for rollespil er eventyrspil. Den forestillede verden skal være fyldt med eventyr. Jeres roller skal være dristige eventyrer. De skal være langt væk hjemmefra. De skal ikke have noget at miste. De må gøre sig fortjent til deres ry.

Spillet, foregår rundt om bordet. Eventyret finder sted under spil, sammen. Ikke mellem siderne i en bog. Ikke engang den her bog.

En af jer har en anden funktion. De skal ikke spille en enkelt rolle, men mange. Udover menneskelige roller skal Spillederen (SL) også spille uhyrer, dyr, planter, vejret, tiden og meget andet.

Når de andre spillere fortæller hvad deres rolle gerne vil gøre, er det dommeren der bestemmer hvordan verdenen reagerer.

Dyb & Drager

Jeres eventyrer befinder sig i en fantastisk verden. I byerne bor mennesker, elvere, dværge og halvlange. I vildniset færdes drager, orkere, øglemænd og mange flere. Det farligeste sted at være, er i dybet. Det er her de udøde, demonerne, ligæderne, og mange andre holder til. Forladte slotte, gamle miner og troldmandstårne er alt sammen dyb.

Som eventyrer er det jeres levebrød at vove jer ud i vildniset og ind i dybene. For udover uhyrer er der også uanede mængder skatte. Guld og magiske genstande der bare venter på at blive bragt ud i lyset.

Terninger



I eventyrspil vil du ofte blive bedt om at rulle terninger. "Kan jeg høre hvad vagterne på den anden side af døren siger?" Hvis du ruller 1 eller 2 med en normal sekssidet terning kan du tydeligt høre hvad de siger. 3-6 og du har lidt svære ved at skille ordene fra hinanden. Et sådan terningrul kaldes "2 af 6".

Typer

Men vi bruger ikke kun normale sekssidet terninger, skrevet som "t6"

eller "terning med 6 sider". Vi bruger også "1t4" eller "1 terning med 4 sider" og 1t8, 1t10, 1t12, 1t20 og 1t100.

Flere terninger

Nogle gange skal man rulle to eller flere af den samme slags terning og lægge tallene sammen. Her skriver vi "2t6" eller "2 terninger med 6 sider". "8 terninger med 12" sider skriver vi som "8t12".

Procentterning

Det er sjældent vi har en terning med 100 sider. Derfor ruller vi i stedet 1t10 to gange. Første rul er tierne og det næste enerne. Hvis man har 2t10 kan man rulle begge på samme tid. Terningen der lander til venstre er tierne og den til højre er enerne. Hvis begge terninger lander på 10 eller 0 er det 100.

Farver

Det kan være svært at genkende de forskellige terninger i starten. Især t10 og t12 ligner meget hinanden. Det kan derfor være en fordel at bruge terninger i forskellige farver. I Dyb & Drager er en t4 gul, t6 rød, t8 grøn, t10 sort, t12 blå og t20 hvid.

Karakterskabelse

Fremgangsmåde

1. Redskaber

Du skal bruge papir, blyant, hviskelæder, 3t6, 1t4 og 1t8 terninger.

2. Egenskaber

Rul 3t6 for hver egenskab i følgende rækkefølge: Styrke, Intelligens, Visdom, Behændighed, Udholdenhed og Karisma.

3. Klasse

Du kan spille en Kriger, Klerik, Magiker eller Tyv. Hvis du har over 9 i INT kan du vælge at spille Elver, over 9 i UDH, Dværg eller over 9 i UDH og BEH, Halvlang. Se side X.

4. Livskraft

Din klasse og UDH bestemmer din Livskraft. Som Tyv eller Magiker ruller du 1t4, Halvlang, Elever eller Klerik en 1t6 og Dværg eller Kriger er det 1t8. Læg din UDH-justering til rullet resultat. Se side X.

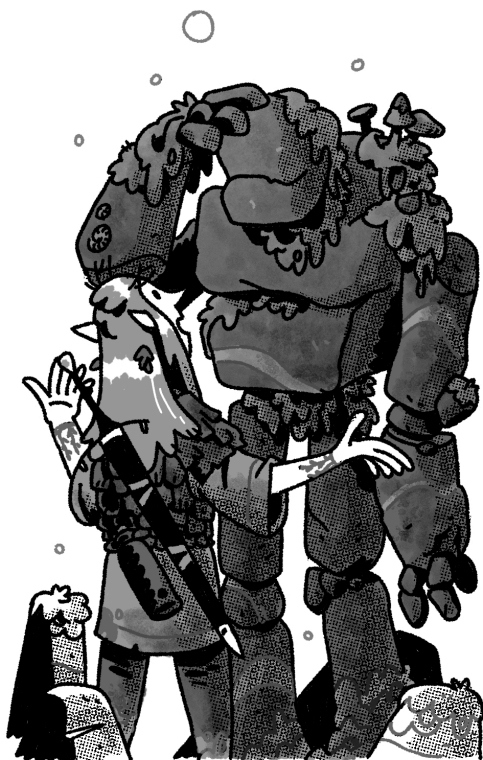
5. Afværgeslag

Din klasse bestemmer værdierne af dine Afværgeslag. Se din klassebeskrivelse.

6. Evner

Din klasse kan godt have flere specielle evner. Find dem under din klassebeskrivelse.

7. Bånd



Hvilke højere magter har du et Bånd til? Lov, eller Kaos? Se side X.

8. Sprog

Har du mere end 13 i INT kan du tale 1-3 flere sprog end dit modersmål, alment og båndssprog. Se listen med sprog på side X.

9. Udstyr

Din klasse bestemmer dit udstyr. Skjold, rustning og BEH-justering bestemmer din Rustningsklasse (RK). Din rustning bestemmer din Bevægelse. Se side X.

10. Erfaring

Din klasse bestemmer hvor meget erfaring det kræver at stige til rang 2 og din klasses hovedegenskab bestemmer justeringen til erfaringen.

Se side X. Alle starter i rang 1 med 0 erfaring.

11. Udseende

Rul på tabellerne på side X eller bestem selv hvordan din karakter ser ud.

12. Navn

Rul et navn på side X eller find selv på et navn til din karakter.

Eksempel på Karakterskabelse

Peter (Spillede): Okay, Kasper, lad os lave en karakter til dig.

Kasper (Spiller): Jeg vil gerne være en elver! Så jeg starter med at rulle min intelligens. Jeg har kun to sekssidet terninger må jeg låne to af dig?

Peter: Ja, du må gerne låne terninger af mig men du skal kun bruge tre terninger for at rulle din intelligens, så du får kun en til låns. Og så har du ret i at din intelligens skal være over middel for at du kan spille en elver. Men du kan ikke rulle intelligens først. Det første egenskabsrul er altid Styrke. Dernæst Intelligens og så videre.

Kasper ruller terningerne og får følgende resultater. Styrke: 14, Intelligens: 9, Visdom: 10, Behændighed: 12, Udholdenhed: 13 og Karisma: 8.

Peter: Det ser godt ud! Du har høj styrke og udholdenhed - det passer fint til en kriger. Vil du vælge den klasse?

Kasper: Ja, jeg tager kriger.

Peter: Super. Som kriger skal du rulle 1t8 for din livskraft (LK). Husk

at lægge din Udholdenheds-justering til.

Kasper ruller 1t8 og får en 6. Udholdenheden er 13, hvilket giver en +1 justering, så LK bliver 7.

Kasper: Eskildur har 7 i livskraft!

Peter: Godt. Nu dine afværgeslag. krigere starter med: Dødstråle/ Gift: 12, Tryllestav: 13, Lammelse/ Forstening: 14 , Drageånde: 15 og Troldestok/Krumstav/Formular: 16.

Kasper noterer afværgeslag værdierne.

Peter: Din klasse giver dig også nogle evner, som står beskrevet under krigerens afsnit i bogen. Vi gennemgår dem senere. Først skal du vælge et Bånd: Orden, Neutralitet eller Kaos.

Kasper: Jeg tror, Eskildur er en hæderlig type. Han vælger Orden.

Peter: Noteret. Nu til udstyr! krigere starter med en rustning, skjold og et våben. Hvilket våben vil du have?

Kasper: Eskildur bruger et sværd.

Peter: Perfekt. Din rustning, skjold og behændighed bestemmer din rustningsværdi.

De slår op under Udstyr og finder ud af, at Eskildur har RK 4 med sin rustning og skjold.

Peter: Så mangler vi kun erfaring. Alle starter i rang 1 med 0 erfaring. Til sidst skal du navngive din karakter.

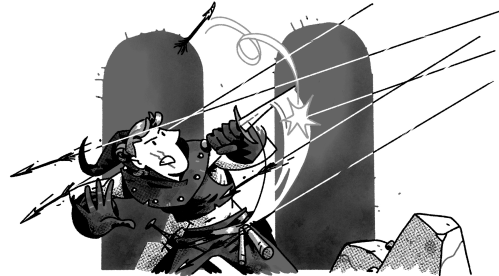
Kasper: Han hedder Eskildur!

Peter: Krigeren, Eskildur, er klar til eventyr!

Egenskaber

Behændighed, Intelligens, Karisma, Styrke, Udholdenhed, og Visdom

Behændighed



Hvor svær er du at få ram på og hvor godt rammer du ved Afstandskamp?

Intelligens



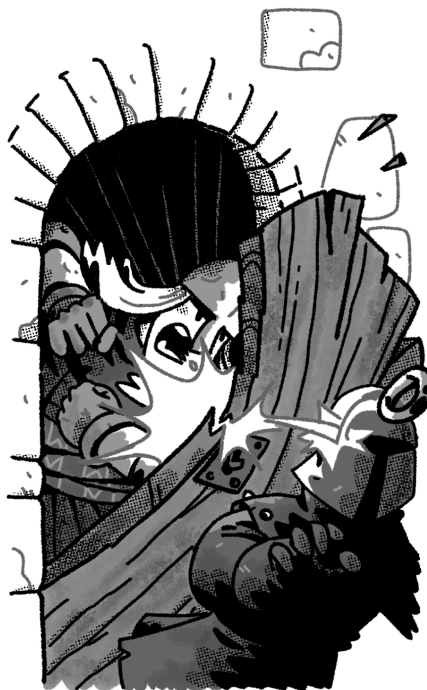
Hvor mange sprog kan du?

Karisma



Hvor mange vil følge dig og hvordan reagere de på dig?

Styrke



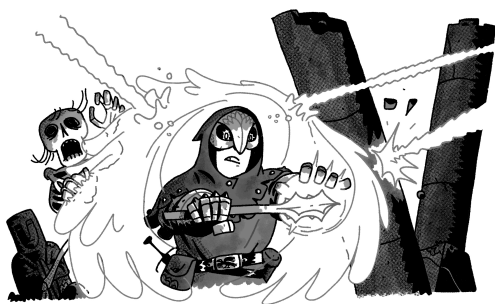
Hvor godt rammer du i Nærkamp, hvor hårdt slår du og hvor god er du til at banke døre ned?

Udholdenhed



Hvor meget skal der til før du bukker under?

Visdom



Hvor godt kan du stå imod magi?

Klasser

Klerik, Kriger, Magiker og Tyv, Dværg, Elver og Halvlang.

Klerik



Krav	Ingen
Primære	Visdom
Livskraft	1t6
Maks. rang	14
Rustninger	Alle og Skjold
Våben	Ingen våben med klinger eller spids. Alle andre er tilladt.
Sprog	Bånd, Alment

Med guderne på sin side kæmper klerikken mod uhyrer og udforsker dyb. I stand til at bortmane de udøde og nedkalde mirakler gennem sine gudsgivne hellige kræfter.

Bortmane Udød [BU]

En klerik har magten til at tvinge bestemte uhyrer, kollektivt kendt som "de udøde" (skeletter, zombier, ligædere, gespenster og andre typer) til at løbe væk eller endda til at forgå. Denne særlige evne er kendt som "bortman udød".

Hvis en klerik møder et udødt uhyre, kan de enten angribe normalt (med et våben eller en formular)

eller forsøge at bortmane uhyret. Klerikken kan ikke både angribe og bortmane udød på en enkelt runde.

Når du vil have, at din klerik skal forsøge at bortmane udød fortæller du det til din Spilleleder. Medmindre SL erklærer det anderledes, har klerikken ikke brug for symboler eller redskaber for at bortmane udød.

Udøde uhyrer bliver ikke automatisk bortmanet af klerikken. Når et møde hænder ser spilleren på Bortmane Udød-tabellen for at finde ud af, hvilken effekt klerikken har.

Når klerikken forsøger at bortmane et udødt uhyre, finder man klerikkens erfaringsrang i toppen af tabellen. Se i venstre kolonne for at finde navnet på det udøde uhyre.

Hvis du ser “-” i kolonnen kan du ikke bortmane uhyret. Hvis du ser andet, så har du en chance for at bortmane uhyret, måske endda op til flere uhyrer. Se nedenunder denne sektion i “forklaring af resultat” for at finde ud af, hvordan du kan se, om du har bortmanet uhyret.

Applikér resultatet med det samme. Hvis forsøget lykkes, vil en eller flere af de udøde uhyrer trække sig tilbage eller blive udslettet. Men glem ikke, hvis uhyret bliver bortmanet er det ikke destrueret og kan beslutte sig for snart at vende tilbage...

Hvis du prøver at bortmane et specifikt udødt uhyre (fx en specifik vampyr) og fejler, så kan du ikke prøve at bortmane det igen i samme kamp. Mødes I igen senere, kan

du igen forsøge at bortmane det specifikke uhyre.

Udød	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14
Skelet	7	B	B	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Zombie	9	7	B	B	D	D	D	D	D	D	D+
Ligæder	11	9	7	B	B	D	D	D	D	D	D
Gespenst	-	11	9	7	B	B	D	D	D	D	D
Genfærd	-	-	11	9	7	B	B	D	D	D	D
Mumie	-	-	-	11	9	7	B	B	D	D	D
Spøgelse	-	-	-	-	11	9	7	B	B	D	D
Vampyr	-	-	-	-		11	9	7	B	B	D
Fantom	-	-	-				11	9	7	B	B
Hjemsøger	-	-	-				-	11	9	7	B
Ånd	-	-	-				-	-	11	9	7
Natteskygge	-	-	-				-	-	-	11	9
Dødekogler	-	-	-								11

Forklaring af Bortmane Udød resultat

7,9 eller 11: Hver gang et tal er i listen, har klerikken en chance for at bortmane udøde uhyrer. Spilleren ruller 2t6 og hvis totalen er lig med, eller højere, end det angivne tal er forsøget en succes.

Når forsøget er succesfuldt ruller Spillederen 2t6 for at beslutte mængden af Livskraftterninger af udøde uhyrer som bortmanes. Uanset hvad SL ruller, vil minimum et uhyre blive bortmanet.

B: Forsøget på at bortmane den udøde er automatisk en succes og klerikkens spiller behøver ikke rulle terninger. For at beslutte hvor mange udøde bliver bortmanet ruller SL 2t6 (som beskrevet ovenfor) og uanset hvad bliver mindst en udød bortmanet.

D: Forsøget på at bortmane den udøde er automatisk en succes - det lykkes faktisk så godt, at de påvirkede uhyrer bliver destrueret i stedet for blot bortmanet. For at beslutte mængden af Livskraftterninger af udøde uhyrer som destrueres ruller SL 2t6 (som beskrevet ovenfor) og uanset hvad bliver mindst en udød destrueret. SL beslutter hvad der sker når monstre destrueres (de kan falme til ingenting, falde sammen til støv, gå op i flammer osv.).

D+: D+ er det samme som "D" ovenfor, bortset fra at SL ruller 3t6 for at beslutte mængden af Livskraftterninger af udøde uhyrer

som destrueres. Uanset hvad bliver mindst en udød destrueret

Eksempel på Bortmane Udød

En klerik på rang 1 har lige mødt en gruppe på syv zombier. Zombier har hver 2 Livskraft (LK). Klerikken forsøger at bortmane zombierne. "TABEL: Bortman Udød" viser, at en klerik på 1. rang mod en zombie giver et resultat på 9. Klerikken skal derfor rulle 9 eller højere for at bortmane zombierne. Klerikken ruller 2t6 og får et resultat på 1 og har derfor succesfuldt bortmanet den udøde. Nu ruller SL 2t6 for at se, hvilket resultat klerikken opnår. De ruller 8, hvilket betyder, at klerikken bortmaner zombier til en værdi af 8 LK. Eftersom hver zombie er et 2-LK uhyre har klerikken bortmanet fire zombier. Fire zombier vender sig rundt og begynder at vælte væk fra klerikken så hurtigt de kan. Dette efterlader klerikken med kun tre zombier at slås imod. Næste runde kan de så angribes med våben eller også forsøgt bortmanet (eftersom bortmaningen var en succes).

Klerikkens Erfaring

Rang	EP	1	2	3	4	5	6
1	0						
2	1500	1					
3	3000	2					
4	6000	2	1				
5	12.000	2	2				
6	25.000	2	2	1			
7	50.000	3	2	2			
8	100.000	3	3	2	1		
9	200.000	3	3	3	2		
10	300.000	4	4	3	2	1	

Rang	EP	1	2	3	4	5	6
11	400.000	4	4	3	3	2	
12	500.000	4	4	4	3	2	1
13	600.000	5	5	4	3	2	2
14	700.000	5	5	5	3	3	2

Klerikkens Afværgeslag

DG: Dødsstråle og Gift

TS: Tryllestave

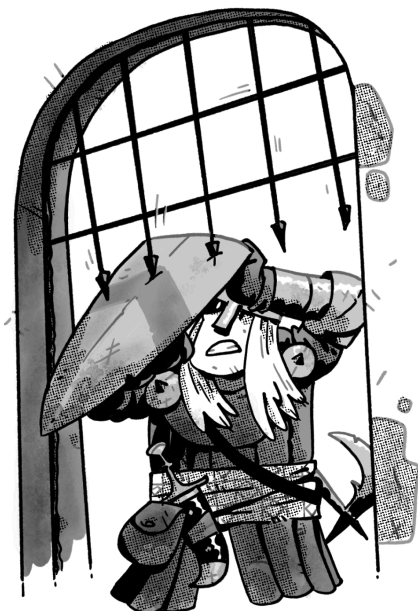
PF: Paralyse og Forstening

ÅA: Åndedrætsangreb

SF: Stænger, Stave, Formularer

Rang	DG	TS	PF	ÅA	SF
1	11	12	14	16	15
2	11	12	14	16	15
3	11	12	14	16	15
4	11	12	14	16	15
5	9	10	12	14	13
6	9	10	12	14	13
7	9	10	12	14	13
8	9	10	12	14	13
9	7	8	10	12	11
10	7	8	10	12	11
11	7	8	10	12	11
12	7	8	10	12	11
13	6	7	8	10	9
14	6	7	8	10	9

Kriger



Krav	Ingen
Primære	Styrke
Livskraft	1t8
Maks. rang	14
Rustninger	Alle og Skjold
Våben	Alle
Sprog	Bånd, Alment

Krigeren har givet sig selv til krigens kunst. De er ferme med ethvert våben, stærke i armen og stålsatte i viljen. De kan være vandrende sværdmestre, noble riddere, fæle lejesvende eller noget helt fjerde. Uanset hvad, så finder krigeren sit hjem på slagmarken og i kampens hede og har derfor adgang til en lang række særlige kampfærdigheder såsom parader og afvæbninger.

Lanseangreb [LA]

Hvis en kriger sidder på en ganger (såsom en hest) og benytter en lanse, kan de udføre et lanseangreb hvis deres ganger løber (flyver, svømmer osv.) 60 fod eller mere mod karakterens modstander.

Karakteren får sin Styrkebonus og magiske justeringer til angrebs- og skadesrullet når den benytter manøvren lanseangreb. Hvis lansens rammer giver den dobbelt skade - rul skade for lansens, fordobl den og foretag derefter alle passende justeringer. Uden plads til at lave et stormløb - hvis gangeren bevæger sig mindre end 60 fod eller står stille - giver lansens helt almindelig skade.

Hvis en kriger har manøvren Flere Angreb kan de vælge manøvren lanseangreb som ethvert angreb de laver i en runde. De kan dog ikke angribe det samme mål to gange og skal derfor vælge et nyt mål langs gangerens bevægelse for hvert angreb - de skal derfor være i stand til at ramme begge mål med et angrebsrul på 2 (se Flere Angreb).

Sæt spyd mod Stormløb [SSS]

En kriger til fods og som er bevæbnet med et spyd, pike, sværd og skjold eller en lanse, kan sætte våbnet mod et stormløb. Et stormløb er, når et monster laver et stormløb mod kriger - dvs. løber over 60 fod eller mere mod karakterens før dets angreb. En kriger kan også sætte sit spyd mod en anden karakters lanseangreb mod dem.

Når kriger "sætter mod stormløb" holder de våbnet fast, støttet mod jorden og peget mod den fremstormende fjende. Karakteren får sin Styrkebonus og magiske justeringer til angrebs- og skadesrullet. Hvis karakterens angreb rammer giver det dobbelt skade til målet, justeret efter det er fordoblet.

Karakteren skal erklære, at de sætter spyd mod stormløb før de er i nærkamp med væsnet som stormer mod dem. Fx hvis karakterens gruppe vinder rundens initiativ og kriger forventer, at monstret vil storme, så kan de erklære at de sætter spyd mod stormløb.

Karaktererne kan ydermere opleve, at de ser en gruppe fremstormende uhyrer flere runder før de ankommer og sætte deres spyd mod stormløbet en eller flere runder før. Under almindelige omstændigheder laver krigeren sit angreb i monstrets bevægelsesfase, når monstret kommer indenfor våbnets rækkevidde. Hvis angrebet lander og dræber monstret, kan monstret ikke slå tilbage. Hvis angrebet fejler i, at gøre det af med monstret, så kan monstret slå tilbage i dets eget nærkampsfase i kampsekvensen.

Flere Angreb [FA]

Tilgængelig for krigere i rang 12.

Hvis krigeren i nærkamp kan ramme sin modstander med et rul på 2 (modificeret), så kan denne lave to angreb per runde mod denne modstander. Krigeren kan lave to

angreb per runde, hvis de kan ramme deres modstander med et rul på 2 (modificeret). Begge angreb skal være mod denne modstander og de skal være nærkampsangreb. Hvert angreb kan være et kast, angreb, lansestød eller afvæbning. Krigeren kan også bevæge sig eller bruge en anden handling i stedet for et angreb.

Knusende Angreb [KA]

Tilgængelig for krigere i rang 9.

Benyttes denne kampmanøvre taber krigeren automatisk initiativet, samt får -5 til det tilhørende angrebsrul (men får stadig sin Styrke og andre bonusser). Hvis denne kampmanøvre rammer lægger karakteren sin Styrkebonus, magibonusser og hele sin Styrke til våbnets normale skade.

Eksempel på Knusende Angreb

Vi har en kriger med en Styrke på 17, hvilket giver dem en Styrkebonus på +2 til at ramme og skade. De bruger et sværd +2, som giver +2 til at ramme og giver 1t8+2 skader.

Denne kriger laver nu et Knusende Angreb: De går sidst i initiativet. Da det bliver deres tur, ruller de med -1 for at ramme (+2 fra Styrke, +2 fra sværdet, -5 fra Knusende Angreb). Hvis angrebet rammer giver krigeren 1t8+21 skader (17 fra Styrke, +2 fra Styrkebonus og +2 fra sværdet).

Parade [PA]

Tilgængelig for krigere i rang 9.

Benyttes denne kampmanøvre laver krigeren ikke et angrebsrul. I stedet blokerer de alle angreb mod dem i

hele kamprunden: Alle modstandere der angriber ham får -4 til at ramme krigeren med nærkamps- og kastevåben - men ikke med andre afstandsangreb.

Afvæbning [AF]

Tilgængelig for krigere i rang 9.

Denne manøvre kan kun benyttes på en modstander, der er bevæbnet. Krigeren får sin normale Styrkebonus, samt magiske bonusser, til sit angrebsrul.

Hvis angrebet rammer giver det ingen skade - i stedet ruller offeret 1t20, trækker sin egen Behændighedsbonus fra og lægger krigerens Behændighedsbonus til. Hvis det endelige rul er højere end offerets Behændighed, taber denne sit våben.

Et afvæbnet offer kan enten skifte våben (eneste pris er, at de taber initiativet næste runde og derfor går sidst) eller de kan forsøge at hente deres våben tilbage. Offeret nødsaget til at gå på retræte for at hente det tabte våben.

Eksempel på Afvæbning

Sir Arnold kæmper mod goblinen Griknir, som han vil have i live. Modstanderen har RKØ og Behændighed på 13. Sir Arnold er på 14. rang, med bonusser fra en styrke på 16 (+2 bonus), en Behændighed på 12 (ingen bonus) og et sværd +2. For at ramme RKØ skal Sir Arnold rulle 11 (fordi han er en kriger i rang 14). Han ruller kun 7, men med bonusser fra Styrke og sværdet bliver det til 11 og han rammer.

Nu ruller offeret, Griknir, 1t20 og får 15. De trækker deres egen Behændighedsbonus fra (som er +1 fra Behændighed på 13), hvilket giver 14. Sir Arnold, med en Behændighed på 12, har ingen Behændighedsbonus (som man ellers ville lægge til rullet). Det endelige resultat er derfor 14 - hvilket jo er mere end Griknirs Behændighed på 13. Afvæbningen er derfor en succes, og stakkels Griknirs krumsabel flyver gennem luften.

Krigerens Erfaring

Rang	Erfaring
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	120.000
9	240.000
10	360.000
11	480.000
12	600.000
13	720.000
14	840.000

Krigerens Afværgeslag

DG: Dødsstråle og Gift
TS: Tryllestave
PF: Paralyse og Forstening
ÅA: Åndedrætsangreb
SF: Stænger, Stave, Formularer

Rang	DG	TS	PF	ÅA	SF
1	12	13	14	15	16

Rang	DG	TS	PF	ÅA	SF
2	12	13	14	15	16
3	12	13	14	15	16
4	10	11	12	13	14
5	10	11	12	13	14
6	10	11	12	13	14
7	8	9	10	11	12
8	8	9	10	11	12
9	8	9	10	11	12
10	6	7	8	9	10
11	6	7	8	9	10
12	6	7	8	9	10
13	6	6	7	8	9
14	6	6	7	8	9

Magiker



Krav	Ingen
Primære	Intelligens
Livskraft	1t4
Maks. rang	14
Rustninger	Ingen
Våben	Kniv
Sprog	Bånd, Alment

Magikeren betvinger overjordiske og mystiske magter til at ændre virkeligheden selv.

Magiske Formularer [MF]

Magikerens eneste særlige evne er, at de kan kaste magiske formularer. ???

Magikerens Erfaring

Rang	EP	1	2	3	4	5	6
1	0	1					
2	2500	2					
3	5000	2	1				
4	10.000	2	2				

Rang	EP	1	2	3	4	5	6
5	20.000	2	2				
6	40.000	2	2	1			
7	80.000	3	2	2	1		
8	150.000	3	3	2	2		
9	300.000	3	3	3	2	1	
10	450.000	3	3	3	3	2	
11	600.000	4	3	3	3	2	1
12	750.000	4	4	4	3	2	1
13	900.000	4	4	4	3	2	2
14	1.050.000	4	4	4	4	3	2

Magikerens Afværgeslag

DG: Dødsstråle og Gift

TS: Tryllestave

PF: Paralyse og Forstening

ÅA: Åndedrætsangreb

SF: Stænger, Stave, Formularer

Rang	DG	TS	PF	ÅA	SF
1	13	14	13	16	15
2	13	14	13	16	15
3	13	14	13	16	15
4	13	14	13	16	15
5	13	14	13	16	15
6	11	12	11	14	12
7	11	12	11	14	12
8	11	12	11	14	12
9	11	12	11	14	12
10	11	12	11	14	12
11	9	10	9	12	9
12	9	10	9	12	9
13	9	10	9	12	9
14	9	10	9	12	9

Tyv



Krav	Ingen
Primære	Behændighed
Livskraft	1t4
Maks. rang	14
Rustninger	Læderrustning
Våben	Afstandsvåben og Ethåndsvåben
Sprog	Bånd, Alment

En Tyv er et menneske, der har specialiseret sig i at bevæge sig lydløst, dirke låse op, finde og fjerne fælder, klatre vægge, skjule sig i skyggerne, lommetyveri, lytte efter svage lyde, bagholdsangreb, læse døde sprog og magiske skriftruller.

Livskraft

Hver rang ruller Tyven en 1t4 og lægger resultatet til sit Liv, inklusiv sin justering fra Udholdenhed. Efterfølgende er det +2 Liv per. rang

og justering fra Udholdenhed skal ikke lægges til.

Bagholdsangreb

Når tyven angriber en uopmærksom fjende, får de +4 til deres angrebsrul og fordobler den skade, de måtte påføre. Det kan kun lade sig gøre med ethåndsvåben i nærkamp. Uden for kamp kræver det at tyven bevæger sig lydløst [LB]. Hvis fjenden er opmærksom på tyven, er angrebet et ordinært angreb.

Læse Sprog

En tyv i rang 4 eller højere kan med 80 % sandsynlighed læse ikke-magisk tekst på hvilket som helst sprog. Herunder uddøde sprog og simple kodesprog. Hvis rullet mislykkes, må tyven ikke forsøge at læse den samme tekst igen, før de er steget en erfaringsrang.

Magiske Skriftruller

En tyv i rang 10 eller højere kan bruge magiker besværgelser fra skriftruller. Der er 10% risiko for at fejle med uventet resultat til følge. Tyven kan kun læse og bruge magiske skriftruller, ikke skrive sine egne.

Dirke Låse [DL]

Tyven er i stand til at dirke låse op. Det kræver et t100 rul der rammer eller er lavere end tyvens Dirke Låse. En lås kan kun dirkes en gang. Fejler forsøget kan tyven først prøve at dirke den specifikke lås igen efter de er steget rang. Tyven kan ikke dirke låse op foruden det

fornøde tyveværktøj. Spilleren ruller terningerne når der skal dirkes låse op.

Finde Fælder [FF]

Tyven kan finde fælder. Spilleder ruller t100 og skal have det samme eller lavere end tyvens Finde Fælder for at det lykkes for tyven at finde fælden. Der rulles for hver enkelt fælde. Lykkes rullet ikke finder tyven ikke nogen fælde. Hvis tyven lykkes med at finde en fælde må de dernæst forsøge at Fjerne Fælder.

Deaktivere Fælder [DF]

Hvis en fælde er fundet kan tyven forsøge at deaktivere den eller fjerne den helt. Spilleren ruller t100 og er resultatet det samme eller lavere lykkes det tyven at fjerne fælden eller at deaktivere den. Fejler rullet aktiveres fælden. Tyven kan kun forsøge at deaktivere en konkret fælde en gang.

Bestige Lodrette Flader [BF]

Tyven kan klatre op af lodrette klipper, glatte vægge og så videre. Spillederen ruller t100 for hver 100 fod og lykkes hvis resultatet er det samme eller lavere en tyvens Bestige Lodrette Flader. Lykkes tyven ikke glider de og falder når de er og halvejs oppe af ruten. Spilleder ruller 1t6 skade for hver 10 fod tyven falder. Glider og falder tyven mindre end 10 fod tager de 1 i skade.

Lydløs Bevægelse [LB]

Tyven kan bevæge sig lydløst. Spillederen ruller t100 og tyven

lykkes hvis resultatet er det samme eller lavere end deres Lydløs Bevægelse. Spilleder må ikke informere spiller om nogen har hørt tyven eller ej. Tyven kan ikke bevæge sig lydløst hvis et væsen eller uhyre allerede kender til tyvens tilstedeværelse.

Skyggeskjul [SS]

Tyven kan gemme sig i skyggerne. Tyven er ikke usynlig når de befinder sig i skygge. Spilleder ruller t100 og tyven er skjult hvis resultatet er det samme eller lavere end tyvens Skyggeskjul. Hvis et væsen eller uhyre kigger direkte på tyven ruller spilleder igen. Spilleder må ikke informere spiller om hvorvidt det er lykkedes tyven at skjule sig eller forblive skjult. Tyven kan ikke skjule sig fra væsener eller uhyrer der kigger på ham inden han er skjult.

Lommetyveri [LT]

Tyven kan stjæle fra væsner, uhyrer og sågar karakterer. Spillederen ruller t100 og hvis resultatet er det samme eller lavere end tyvens Lommetyveri, lykkes det tyven at stjæle fra offeret uden at nogen opdager det. Hvis rullet fejler lykkes det ikke tyven at stjæle noget. Hvis rullet er dobbelt så meget som tyvens Lommetyveri eller mere fejler tyven ikke kun men bliver også opdaget. Af sit offer og potentielt andre. Et 00 rul har samme følger. Offerets Livskraft eller Rang bestemmer justeringen til tyvens Lommetyveri. For hver LK fratrækkes 5 procentpoint fra tyvens Lommetyveri.

Eksempel på Lommetyveri

En rang 1 tyv forsøger at stjæle fra en rang 1 kriger. Tyvens Lommetyveri i rang 1 er 20% og fordi krigeren er rang 1 fratrækkes 5 procentpoint fra de 20%, resulterende i at tyven skal rulle 15 eller lavere med en t100.

Høre Svage Lyde [HL]

Tyven kan høre selv de mindste lyde. Spilleder ruller t100 og et resultat der rammer eller er lavere end tyvens Høre Svage Lyde lykkes. Spilleder må ikke informere spiller om hvorvidt rullet lykkedes eller ej. Udelukkende om tyven kan høre noget og hvad lyden er.

Tyvens Evnetabel

Rang	DL	FF	DF	BF	LB	SS	LT	HL
1	15	10	10	87	20	10	20	30
2	20	15	15	88	25	15	25	35
3	25	20	20	89	30	20	30	40
4	30	25	25	90	35	24	35	45
5	35	30	30	91	40	28	40	50
6	40	35	34	92	44	32	45	54
7	45	40	38	93	48	35	50	58
8	50	45	42	94	52	38	55	62
9	54	50	46	95	55	41	60	66
10	58	54	50	96	58	44	65	70
11	62	58	54	97	61	47	70	74
12	66	62	58	98	64	50	75	78
13	69	66	61	99	66	53	80	81
14	72	70	64	100	68	56	85	84

Tyvens Erfaringstabel

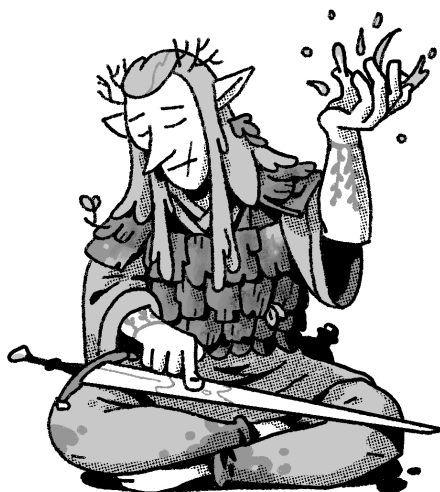
Rang	Erfaring
1	0
2	1.200
3	2.400
4	4.800
5	9.600
6	20.000
7	40.000
8	80.000
9	160.000
10	280.000
11	400.000
12	520.000
13	640.000
14	760.000

Dværg



Dværger erstatter krigeren.

Elver



Krav	Intelligens 9
Primære	Styrke og Intelligens
Livskraft	1t6
Maks. rang	10
Rustninger	Alle og Skjold.
Våben	Alle
Sprog	Bånd, Alment, Elvisk, Gnoll, Hobgoblin og Ork.

En elver er slank og yndefuld med fine træk og spidse ører.

Begærlige

Elvere er betaget af magi. De bliver aldrig trætte af at samle på formularer og magiske genstande. Især ikke hvis genstandene er smukt udformede.

Afsondrede

De færreste elvere er eventyrere. De fleste af dem foretrækker at bruge tiden på at feste og boltre sig i deres store skove. Bortset fra de eventyrlystne elvere besøger de sjældent menneskenes byer.

Fremmedhadske

Elvere ansætter kun andre elvere som lejesoldater. De ansætter gerne specialister og har følgesvende af andre racer.

Temperatursyn

Elvere kan se varme og kulde inden for 60 fod. Varme fremstår lyst og koldt ser gråt eller sort ud. Synet kan ikke bruges til at se fine detaljer såsom skrift. Lys fra bålfade, drageild eller andre store lyskilder forhindrer

Forstyrrelser: Synligt lys (normalt eller magisk) og store varmekilder forhindrer varmesyn i at fungere.

Passagesyn

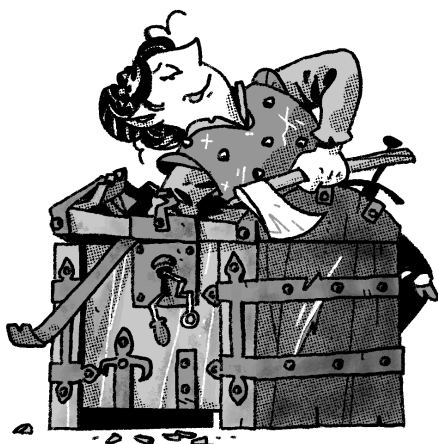
Elvere er dygtige til at finde hemmelige og skjulte døre. Elveren skal koncentrere sig for at finde passagen og spilleren skal meddele spilleder hver gang de gerne vil lede efter en dør. Spilleder ruller derefter 1t6. 1-2 og elveren finder den hemmelige eller skjulte dør. Spilleder må ikke fortælle spilleren

om rullet lykkedes eller ej. Blot om
de finder en dør eller ej.

Modstå Ghoul (???) Lammelse

Elvere er i stand til at modstå de
lammende klør og bid fra ghouls.

Halvlang



Krav	Behændighed 9 og Udholdenhed 9
Primære	Styrke og Behændighed
Livskraft	1t6
Maks. rang	8
Rustninger	Alle og Skjold. Skal være lave til halvlangens størrelse.
Våben	Alle små nærkampsvåben, kortbue og let armbrøst.
Sprog	Bånd, Alment

Halvlangen erstatter krigeren.

Kampbonus

- -2 bonus til rustningsklasse når de angribes af væsner større end mennesker (fx RK6 bliver til RK4).
- +1 bonus til angrebsrul med ethvert afstandsvåben.
- +1 bonus til individuelt initiativ.

Et væsen betragtes som større end et menneske når det er beskrevet som "kæmpestort", "gigantisk" eller "enormt" i uhyrets beskrivelse.

Ligeledes betragtes et væsen som større end et menneske hvis det er et ægte væsen (som fx en hest) som Spillederen betragter som større end et menneske. En god tommelfingerregel er, at alle umenneskelige væsner, hvis størrelse ikke er angivet, kan antages at være større end et menneske hvis det har 4 eller flere LK.

Sæt spyd mod Stormløb [SSS]

En halvlang til fods og som er bevæbnet med et spyd, pike, sværd og skjold eller en lanse, kan sætte våbnet mod et stormløb. Et stormløb er, når et monster laver et stormløb mod halvlang - dvs. løber over 60 fod eller mere mod karakterens før dets angreb. En halvlang kan også sætte sit spyd mod en anden karakters lanseangreb mod dem.

Når halvlang "sætter mod stormløb" holder de våbnet fast, støttet mod jorden og peget mod den fremstormende fjende. Karakteren får sin Styrkebonus og magiske justeringer til angrebs- og skadesrullet. Hvis karakterens angreb rammer giver det dobbelt skade til målet, justeret efter det er fordoblet.

Karakteren skal erklære, at de sætter spyd mod stormløb før de er i nærkamp med væsnet som stormer mod dem. Fx hvis karakterens gruppe vinder rundens initiativ og halvlang forventer, at monstret vil

storme, så kan de erklære at de sætter spyd mod stormløb.

Karaktererne kan ydermere opleve, at de ser en gruppe fremstormende uhyrer flere runder før de ankommer og sætte deres spyd mod stormløbet en eller flere runder før. Under almindelige omstændigheder laver krigeren sit angreb i monstrets bevægelsesfase, når monstret kommer indenfor våbnets rækkevidde. Hvis angrebet lander og dræber monstret, kan monstret ikke slå tilbage. Hvis angrebet fejler i, at gøre det af med monstret, så kan monstret slå tilbage i dets eget nærkampsfase i kampsekvensen.

Skovskygge [SL]

Udendørs er halvlange svære at få øje på, da de er særligt ferme til at skjule sig blandt træer eller i underskoven. I sådanne omgivelser har de en 90% chance for at forblive uset (SL ruller terningen). Halvlange kan endda skjule sig inde i bygninger såsom i fangekældre eller gruber. I sådanne situationer, hvis den halvlange kan finde dybe skygger eller noget at skjule sig bag, så falder dens chance for at blive opdaget til 33%. Uden skygger eller skjulested har den halvlange dog ikke nogen chance for at gemme sig.

Denne færdighed er ikke den samme som Tyvens evner Lydløs Bevægelse eller Skyggeskjul. For at bruge den skal den halvlange forblive musestille. Hvis den forsøger at bevæge sig til et andet sted, så kan alle se den.

Når din halvlange bruger denne færdighed, fortæl det til SL. SL ruller så en procentterning (t100) og på et resultat på 90 eller mindre forbliver du uset. På 91 eller højere vil du blive opdaget. I en dyb eller andet bygningsinteriør vil SL rulle t100. På et rul på 33 eller mindre forbliver den halvlange uopdaget, på 34 eller højere bliver den opdaget.

Indendørs vil et lys som er skarpt nok til at oplyse alting tilstrækkeligt (såsom magisk lys) ødelægge forsøget. Hvis den halvlange selv bærer et lys, vil det naturligvis være umuligt for den at gemme sig.

Halvlangens Erfaring

Rang	Erfaring
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	120.000

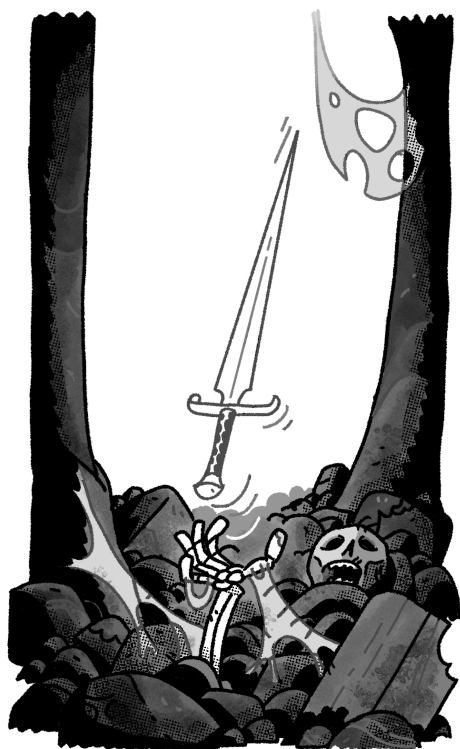
Halvlangens Afværgeslag

DG: Dødsstråle og Gift
TS: Tryllestave
PF: Paralyse og Forstening
ÅA: Åndedrætsangreb
SF: Stænger, Stave, Formularer

Rang	DG	TS	PF	ÅA	SF
1	8	9	10	13	12
2	8	9	10	13	12
3	8	9	10	13	12

Rang	DG	TS	PF	ÅA	SF
4	5	6	7	9	8
5	5	6	7	9	8
6	5	6	7	9	8
7	2	3	4	5	4
8	2	3	4	5	4

Magi



Klerik-formularer

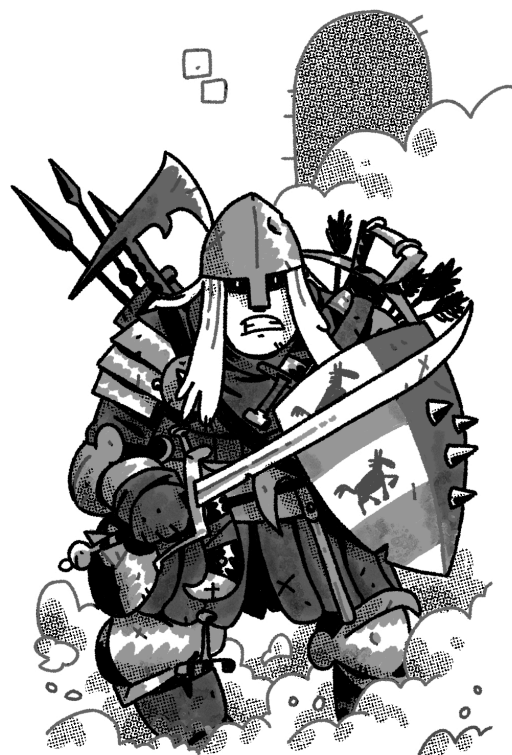
Magiker-formularer

Udstyr

Penge

Hvor rig er du?

Våben



Hvad kæmper du med?

Rustning

Hvad beskytter dig?

Grej

Hvad bruger du til at overleve?

Transport

Hvordan kommer du fra et sted til et andet?

Følge

Fagfolk, Ledsagere, Lejesoldater

Fagfolk

Alkymister, Lærde og Tømrer.

Ledsagere

Fakkelbærer, Vejvisere, Gravere.

Lejesoldater

Bevægelse

Tid

Afstand

Bevægelse

Du har lært om bevægelse i Kapitel XX. Her er yderligere detaljer:

Træfningshastighed: En karakter eller et uhyre må benytte sin fulde træfningshastighed (1/3 af almindelig bevægelse i en runde) og stadig lave sine angreb denne runde.

Løbehastighed: En karakter eller et uhyre må benytte sin fulde løbehastighed (3 x normal hastighed) denne runde, hvis de ikke allerede er i kamp, men kan ikke også angribe, hvis de gør.

Almindelig hastighed: En karakters almindelige hastighed benyttes aldrig i løbet af en kampsekvens.

Enkle, hurtige handlinger, såsom at trække et nyt våben, trækker ikke fra en karakters bevægelse; SL kan beslutte, at det koster noget af karakterens bevægelse i den givne runde, hvis den udfører mere komplicerede manøvrer. At stå op efter fald gælder som en handling i en kamprunde.

Rejse

Søfart

Konfrontationer

Udforskning og Turen

Rejse og Dagen

Konfrontationer

Overraskelse

Reaktioner

Omvandrende-uhyrere

Flugt og Forfølgelse

Kamp

Fremgangsmåde

Tjeklisten til kampsekvenser er til SL og dækker enhver mulig handling i løbet af en kamprunde. Hold in mente, at sekvensen er vejledende - SL bør ignorere den, når sund fornuft giver bedre mening end den almindelige sekvens.

Tjekliste til kampsekvenser:

A. Initiativ: hver side ruller 1t6 for at finde deres initiativ.

B. Første sides tur: den side som vandt initiativet (havde det højeste terningslag) handler først.

1. Kampgejst (valgfrit): uhyrer og væsner ruller Moraletjek. Alle som skal rulle afværgeslag mod en vedvarende effekt, gør det på dette trin.
2. Bevægelse: karakterer som vælger at bevæge sig, gør det på på dette trin.
3. Afstandskamp/Kamp på afstand: karakterer som benytter

afstandsvåben eller kasteskyts laver deres angreb.

a. De vælger deres mål. b. De laver deres angrebsrul for at ramme. c. De ruller skade for alle angreb der rammer.

4. Magi: Karakterer som benytter magi kaster deres formularer.

a. De vælger deres mål. b. Målet laver eventuelle afværageslag. c. SL udregner og anvender resultaterne.

5. Nærkamp: karakterer som slås i nærkamp laver deres angreb.

a. De vælger deres mål. b. De laver deres angrebsrul for at ramme. c. De ruller skade for alle angreb der rammer.

C. Anden sides tur: den side som tabte initiativet (havde det laveste terningslag) handler nu og udfører de ovenstående fem trin.

D. Særlige resultater: SL annoncerer eventuelle særlige resultater.

Særlige resultater

I slutningen af runden beslutter SL alle resultater af "særlige handlinger", fx forsøg på retræte, tilbud om overgivelse, resultater af særlige færdigheder osv. SL kan foretrække at finde visse særlige resultater på andre tidspunkter i kamprunden - fx hvis en tyv forsøger at bevæge sig lydløst, kan SL finde ud af, om det gik godt eller skidt, i løbet af rundens bevægelsesfase.

Initiativ

Den første handling i en kamprunde er at rulle initiativ. Initiativrullet beslutter, hvem der får lov til at handle først i kampen.

Gruppeinitiativ

SL ruller 1t6 for væsner, og en af spillerne ruller 1t6 for eventyrerne. Siden der slår højest, handler først. I tilfælde, hvor begge sider ruller det samme, foregår al handling i denne runde simultant. Når initiativet er simultant, følger man stadig trinnene i kampsekvensen i rækkefølge.

Gruppen som vinder initiativet får lov til at handle først. Bemærk, at gruppen, som vinder initiativet, ikke behøver at angribe. Spillerne og SL bør beslutte, baseret på omstændighederne, hvorvidt karaktererne ønsker at tale, gå rundt, løbe væk, angribe eller noget andet.

Uhyrer beslutter ligeledes, baseret på den situation de oplever, deres evne til at forstå den og deres sædvanlige opførselsmønstre, hvad de vil gøre, hvis de vinder initiativet. Visse uhyrer vil ikke have nogen interesse i at slås. Andre er territoriale og vil forsøge at skræmme karakterene væk fra deres huler, men kun angribe, hvis de føler sig invaderet. Andre igen vil forsøge at handle eller udveksle information. Og selvfølgelig vil nogle af dem bare angribe med det samme.

Initiativ og kampmanøvren Flere Angreb

Hvis et monster vinder initiativet og har flere end et angreb, så laver den alle sine angreb før

spillerkaraktererne handler. Hvis en karakter på høj rang har manøvren Flere Angreb og vinder initiativet, så kan den ligeledes lave alle sine angreb før den anden side får deres tur.

Uafgjort

Hvis begge sider ruller det samme i initiativ, så har ingen vundet initiativet, og al handling foregår samtidigt.

I en runde, hvor ting foregår samtidigt, får alle karakterer og uhyrer (som vælger at angribe) lov til at rulle alle deres angreb. Selv hvis en karakters angreb dræber en modstander, så får den modstander lov til at rulle sine angreb, fordi de foregår samtidigt.

Karakterer som valgte at løbe, løber. Hvis en anden karakter valgte at angribe løberen, så får de lov til at lave deres angreb. Hvis angrebet ikke rammer eller fejler i at dræbe løberen, så får løberen sin fulde bevægelseslængde.

Karakterer, som valgte at tale, får sagt nogle få ord af det, de ville sige, før volden begynder (hvis vi antager, at der er vold som begynder, måske ville alle bare gerne snakke). Alle karakterer, som valgte at angribe eller løbe, udfører deres respektive handlinger, og så kan karakteren, der valgte at tale angribe eller løbe (altså efter alle andre).

Kampgejst

Kampgejst er en sammenblanding af et væsens mod, loyalitet og

humør. Alle uhyrer og væsener har kampgejst, KG, som bruges til at beslutte, hvordan de opfører sig i uheldige situationer.

Hvert væsen i Kapitel XX har kampgejst. God KG (et højt tal) indikerer generelt, at et væsen er stædigt og ihærdigt; det er villigt til at blive ved med at kæmpe, selv under dårlige omstændigheder. Dårlig KG (et lavt tal) betyder, at væsenet let går i panik, er fejlt eller på anden vis har tendens til at stikke af.

Kampgejst eksisterer kun for uhyrer og væsener. Spillerne beslutter altid selv, hvordan deres karakterer reagerer på fare; de ruller ikke KG.

Hvornår man tjekker Kampgejst

SL behøver aldrig at rulle kampgejst for et væsen med KG på 2 eller 12. En kampgejst på 2 betyder, at væsenet altid stikker af fra fare; det vil ikke slås. Omvendt betyder KG på 12, at væsenet altid vil gå kampens vej og slås til døden, når det har involveret sig i en kamp; det giver aldrig op.

Væsener med moraletal fra 3 til 11 skal lave kampgejst-tjek under følgende omstændigheder: I begyndelsen af en undvigelse: når en gruppe forsøger at undvige en træfning ruller SL for at se, om væsenet forfølger dem.

- I løbet af en jagt: Hver femte kamprunde lykkes kampgejst-tjekket betyder det, at væsenet

fortsætter jagten. Hvis det ikke lykkes, stopper det sin jagt.

- I kamp: når væsenet første gang bliver ramt og tager 1 eller flere skader.
- I kamp: når væsenet bliver bragt ned til en fjerdedel (eller mindre) af dens startende livskraft.
- I kamp: når den første død (på en af siderne, spillerkarakter eller væsen/uhyre) finder sted; SL laver et kampgejst-tjek for de tilbageværende væsener for at se, om de ønsker at fortsætte.
- I kamp: når halvdelen af væsenerne i kampen ikke har handlefrihed (fordi de er døde, sover, under andres kontrol el.lign.).
- I kamp: når et uhyre eller væsen er offer for en våbenmesters Håbløshedseffekt (som beskrevet i kapitel XX).
- På ethvert tidspunkt: når uhyret eller væsenet er offer for en magisk genstand eller formular som kræver et kampgejst-tjek (fx paniktrommer eller formulaten "omvendt tyngdekraft").

Kampgejstfase

Kampgejst har sin egen fase i kampsekvensen, beskrevet i begyndelsen af dette kapitel. I denne fase laver uhyrerne deres KG-tjek for begivenheder, der fandt sted i den foregående kamprunde. Det er også i denne fase, at karakterer og uhyrer laver deres afværageslag mod vedvarende effekter som følge af formularer eller tilstande (såsom at være paralyseret), som kræver, at de laver afværageslag hver runde.

Hvordan man laver kampgejst-tjek

Når en situation kalder på et kampgejst-tjek, ruller SL 2t6. Moraletallet står i uhyreets beskrivelse i Kapitel XX. Hvis resultatet er lig med eller mindre end moraletallet, så forfølger væsenerne kamp. Er resultatet højere end væsenernes moraletal, så løber de bort eller undgår kamp, beder om en våbenhvile eller overgiver sig.

Justeringer til kampgejst-tjek

SL kan beslutte at justere et kampgejst-tjek for at reflektere kampens nuværende omstændigheder. Når du ruller 2t6 for kampgejst-tjekket, tilføj eller fratræk fra selve kampgejsten - ikke fra tallet, der rulles på terningen.

Her er nogle udpluk af situationer, som kan lede til justeringer til kampgejst-tjekket:

- Uhyrerne har nedlagt en eller flere spillerkarakterer eller følgere og mistet ingen af deres egne: +2 bonus.
- Uhyrerne har nedlagt en eller flere spillerkarakterer eller følgere, men mistet en eller flere af deres egne: +1 bonus.
- Spillerkaraktererne har benyttet meget magi mod uhyrerne, og uhyrerne har ikke selv nogen tilsvarende magi: -1 straf.

SL kan justere kampgejst-tjekket i henhold til enhver omstændighed, de finder passende, men den endelige justering bør aldrig overstige +2 bonus eller -2 straf.

Følgerkampgejst

En følgers kampgejst besluttes af deres arbejdsgivers Karisma. Rådfør dig med Tabel: Karismajustering i Kapitel X på side Y. Fx, på den tabel, hvis en karakter har en Karisma på 18, vil dens følgere have KG på 10. Tjek kun en følgers KG under eventyret, hvis følgende hænder:

- I kamp: hvis følgerens arbejdsgiver beordrer dem ind i fare, mens de selv bliver i sikre omgivelser.
- I kamp: når følgeren bliver bragt ned til en fjerdedel (eller mindre) af dens startende livskraft.
- I kamp: når følgeren er offer for en våbenmesters Håbløshedseffekt (som beskrevet i kapitel XX).
- På ethvert tidspunkt: når følgeren er offer for en magisk genstand eller formular som kræver et kampgejst-tjek (fx paniktrommer eller formulaten "omvendt tyngdekraft").

Hvordan man beslutter kampgejst

Alle uhyrer i denne bog har kampgejst angivet. Alle uhyrer og væsener der dukker op i Dyb og Drager spilsupplementer og eventyr vil også have kampgejst angivet.

Til tider vil det alligevel hænde, at et uhyre eller væsen er nævnt uden en angivet kampgejst. Når du selv skaber et nyt væsen eller uhyre, så skal du beslutte, hvad dets kampgejst er.

Der er to lette måder at gøre det på:

- Første metode: du kan bare beslutte en kampgejst baseret på, hvad du ved om væsenet; find dets personlighed på Tabel: Kampgejst og vælg en kampgejst, der passer godt til væsenet.
- Anden metode: Hvis du ikke har nogen anelse om, hvad væsenets personlighed eller motivation er, så bare rul 2t6. Resultatet er væsenets kampgejst.

Kampgejst-tabel (2t6)

Personlighed	Kampgejst
Kujon	2
Forsigtig	3-5
Umotiveret	6
Uinteresseret	7
Almindelig	8
Modig	9-11
Dumdristig	12

Kampmanøvrer

Angreb

En karakter angriber med et nærkampsvåben. Et vellykket angreb giver den mængde skade, som er angivet for våbnet. Karakteren tilføjer sine Styrke- og magiske bonusser til både sit angrebsrul og til den skade, de giver med deres våben. Hvis en karakter har manøvren Flere Angreb, kan de vælge denne manøvre som et eller flere af de angreb, de laver i løbet af en runde.

Kast

En karakter kan bruge ethvert våben, som kastes (fx daggerter og håndøkser). Et vellykket kast giver den mængde skade, som er angivet for våbnet. Karakteren tilføjer sine Behændigheds- og magiske bonusser til sit angrebsrul samt sin Styrke- og magiske bonus til den skade, de giver med det kastede våben. Målet skal være inden for våbnets rækkevidde (se angivelsen af våbenrækkevidder i Våbentabellen i kapitel X). Hvis en karakter har manøvren Flere Angreb, kan de kaste et våben som et eller flere af de angreb, de laver i løbet af en runde.

Afstandsvåben

En karakter benytter et afstandsvåben (fx buer, armbrøster og slynger) i kamp. Et vellykket skud giver den mængde skade, som er angivet for våbnet. Karakteren tilføjer sin Behændighedsbonus til sit angrebsrul. Målet skal være inden for våbnets rækkevidde (se angivelsen af våbenrækkevidder i Våbentabellen i kapitel X). Et monster, som angriber med et afstandsangreb (såsom en drages ånde) benytter denne manøvre i kamp.

Kast Formular

En karakter kaster en formular - fra hukommelsen eller fra en skriftrulle. Et monster, der angriber med en magisk evne, som ikke kvalificerer som et afstandsangreb eller et nærkampsangreb (såsom en vampyrs charmér person), benytter denne manøvre i kamp.

Brug Magisk Genstand

En karakter med en magisk genstand, som ikke er et våben, kan bruge den med denne manøvre. Dette er manøvren, man benytter til at bruge størstedelen af magiske genstande (trylledrikke, tryllestave, stave, stænger, ringe og andre forskellige magiske genstande), samt til at benytte andre magiske genstandes ufarlige egenskaber (fx et fortryllet sværds evne til at opdage ondskab).

Kæmpende Tilbagetrækning

En karakter kan kun benytte denne manøvre, hvis de begynder deres kamprunde i nærkamp med en fjende. Karakteren trækker sig væk fra deres fjende med en hastighed på 5 fod per runde. De laver intet angreb, medmindre deres fjender følger efter dem senere i samme kamprunde, i fjendernes egen bevægelsesfase. Hvis fjenderne følger efter karakteren, kan denne lave sit angreb i slutningen af fjendernes bevægelsesfase, før fjenderne laver deres egne angreb. Karakterens angreb er det samme som et almindeligt angreb. Er karakteren ikke i nærkamp med en fjende i efterfølgende rundes bevægelsesfase, kan de frit løbe som om de ikke var i kamp.

Retræte

En karakter kan kun benytte denne manøvre, hvis de begynder deres kamprunde i nærkamp med en fjende. Ved Retræte løber karakteren væk fra sin modstander

og bevæger sig mere end halvdelen af sin træfningshastighed (op til sin fulde træfningshastighed). Karakteren mister sin RK-bonus fra deres skjold. Enhver fjende som angriber dem senere i kamprunden (dvs. enten en fjende som fulgte efter ham i deres tur eller en fjende som angriber med et afstandsvåben) modtager en +2 bonus til deres angrebsrul denne runde. Dette er den samme +2 som karakterer normalt modtager for at angribe bagfra (se Tabel: Modifikationer til angrebsrul på side XXX). Er karakteren ikke i nærkamp med en fjende i efterfølgende rundes bevægelsesfase, kan de frit løbe som om de ikke var i kamp.

Angrebsrul

Afstandskamp

I afstandskampfasen af kampsekvensen vælger hver karakter som har valgt at benytte et afstands- eller kastevåben deres mål, ruller for at ramme og, hvis rullet lykkes, ruller de skade for deres angreb. Hvis målet bliver ramt, tilføjer de resultaterne med det samme. Hvis angrebet dræber eller fortumler målet, er dette ude af stand til at handle senere i runden.

Justeringer til afstandsangreb

1. **Behændighed:** BEH 3, **-3**; BEH 4-5, **-2**; BEH 6-8, **-1**; BEH 13-15, **+1**; BEH 16-17, **+2**; BEH 18, **+3**.
2. **Rækkevidde:** Kort afstand, **+1**; Lang afstand, **-1**.

3. **Dækning:** ???

4. **Magi:** Justering som følge af formular eller effekt.

Afstandskampjustering fra Behændighed

Inkluder alle tillæg eller straffe til dit angreb som følge af høj eller lav Behændighed. Du kan have en justering fra -3 til +3 afhængigt af din Behændighed.

Afstandskampjustering fra Rækkevidde

Hvert afstands- eller kastevåben i spillet er bedømt efter dets rækkevidde - hvor langt væk det affyres eller kastes for at ramme dets mål. Hvis rækkevidden er kort, dvs. samme som, eller under, våbnets angivne korte rækkevidde, er det nemmere for en karakter at ramme sit mål: tilføj 1 til angrebsrullet. Fx, hvis en karakter smider et net på et mål, der er 5 fod væk, så er det indenfor kort rækkevidde (som er 10 fod) og tilføjer derfor +1 til angrebsrullet. Hvis du er usikker på, om du er på kort rækkevidde efter du har rullet for at ramme, så spørg SL om du har fået +1 på dit angreb.

Hvis afstanden til målet er højere end den angivne korte rækkevidde, men ikke højere end den angivne middel rækkevidde, så er afstanden middel og karakteren får ingen justering for rækkevidde.

Hvis afstanden til målet er højere end den angivne middel rækkevidde, men lig med, eller mindre, end den angivne lange rækkevidde, så er rækkevidden lang. Det er et sværere

skud og din karakter trækker derfor 1 fra deres angrebsrul.

Afstandskampjustering fra

Dækning

Fjenden kan være sværere at ramme, fordi den skjuler sig bag noget: dette kaldes dækning. En karakter kan være i dækning ved at gemme sig bag et bord, en kiste, et træ eller en klippe. Et skjold giver ikke dækning i henhold til denne regel, et +1 til RK er den eneste justering et skjold giver.

Hvis et mål gemmer sig bag dækning, så bør SL nævne det for spillerne og tilføje straf til deres angrebsrul. SL behøver ikke fortælle spillerne den præcise størrelse på straffene til deres angrebsrul. SL beslutter hvert skuds straf, rangerende fra -1 for minimal dækning til -6 for solid ¾ dækning.

Mål og dækning repræsenterer brøken til venstre hvor meget af målet er skjult af dækning.

“Gennemtrængelig dækning” betyder, at afstandsangreb nemt kan gennemtrænge dækningen, hvis primære værdi er, at skjule målet (gobeliner, gardiner, buske o.lign.). “Uigennemtrængelig dækning” betyder, at dækningen ofte kan afbøje eller stoppe afstandsangreb (klipper, egetræsborde, døre o.lign.)

	Dækningsgrad. dækning	Uigen. dækning
1/4	-1	-2
1/2	-2	-4

	Dækningsgrad. dækning	Uigen. dækning
3/4	-3	-6
Fuldt dækning	-4	Kan ikke rammes

Afstandsvåben og justeringer til skade

Karakterer får deres Styrkebonus til kastede våbens skade, men ikke til afstandsvåben. Hvis et våben har en magisk bonus (fx en pil +1), så tilføjer man også bonussen til den skade våbnet giver. En pil giver 1t6 skade, en pil +1 giver derfor 1t6+1 skade.

Mål indenfor 5 fod

Afstandsvåben er normalt ikke brugbare inden for 5 fods afstand. Hvis målet er inden for 5 fod og angriberen benytter et afstandsvåben (bue, armbrøst o.lign.) rammer angrebet automatisk ved siden af, medmindre målet ikke kan bevæge sig. Målet skal være bundet, holdt fast af en anden karakter, af magi eller på anden vis fastgjort, ellers fejler angrebet.

Nærkamp

I kampsekvensens nærkampsfase kan hver karakter som ikke har lavet hverken et afstandsangreb eller kastet en formular, nu lave deres nærkampsangreb. Karakteren vælger sit mål, ruller for at ramme og ruller skade for sit angreb (selvfølgelig kun hvis det faktisk rammer). Resultatet påføres offeret med det samme - hvis offeret bliver dræbt eller

fortumlet, kan det ikke handle senere i runden.

Hvis angriberen har Flere Angreb, vælger de et mål og ruller for at ramme for hvert af deres angreb.

Justeringer til nærkampsangreb

1. **Styrke:** STY 3, **-3**; STY 4-5, **-2**; STY 6-8, **-1**; STY 13-15, **+1**; STY 16-17, **+2**; STY 18, **+3**.
2. **Magi:** Justering som følge af formular eller effekt.
3. **Krigerens kampmanøvrer:**
Knusende Angreb: **-5** til angrebsrul, læg Styrke og magisk bonus til, læg Styrkebonus og Styrke til skade; Lanseangreb og Sæt Spyd mod Stormløb: dobbelt skade.

Når din karakter forsøger at angribe et mål i nærkamp, juster deres angrebs- og skaderul for de følgende ting:

Nærkampsjustering fra Styrke

Bonus til at ramme og skade fra høj Styrke, eller straffe fra lav styrke, påvirker alle nærkampsangreb, en karakter laver.

Nærkampsjustering fra Magi

En karakter kan også få bonusser fra magiske formularer eller våben. Nogle formularer og magiske våben giver en karakter en bonus på +1, +2 eller mere til at ramme og til at give skade. Visse våben vil kun tilføje bonusser mod særlige typer af uhyrer (fx udøde), og en karakter får selvfølgelig ikke bonus fra et våben, hvis de ikke benytter det.

Nærkampsjustering fra Kampmanøvrer

Tre kampmanøvrer kan påvirke angrebsrullet og mængden af skade, en karakter laver med et angreb. Med Knusende Angreb tager karakteren 5 i straf til at ramme, men tilføjer hele sin Styrke til mængden af skade, de gør med det angreb, plus andre bonusser. Med Lanseangreb eller Sæt Spyd mod Stormløb ruller karakteren den skade, de giver med deres våben, fordobler antallet og lægger så andre bonusser til.

Nærkamp med to våben

En karakter, som bruger et våben i hver hånd, kan lave et ekstra angreb i hver kamprunde. Begge angreb foregår i løbet af nærkampsfasen, først det ene og så det andet. Angriberen kan i hver runde beslutte, hvilket våben de bruger først. Våbnet, de bruger sidst, har en straf på -4 til at ramme, men ikke til skade.

Magi

To våben

Ubevæbnet

Søkamp

Erfaring

Skatte



Uhyre

Præstation

Forøgelsesgrad