

# Regelbog

Dette eventyr følger Sværd & Trolddom-reglerne (kendt fra de populære spilbøger i 1990'erne), men med visse ændringer. Vær ikke ked af det, hvis du aldrig har spillet Sværd & Trolddom før.

## ”Stats”

Systemet er baseret på at en eventyr (hovedperson du spiller) er defineret ved fire egenskaber. Som udgangspunkt kan denne egenskab ikke overstige den oprindelige værdi.

EVNE er hvordan du klarer alle fysiske udfordringer, hvor 2 er forsvarløs, og 12 og derover er overmenneskeligt. Bruges i kamp, samt når din GM (spilleleder) kræver det.

UDHOLDENHED er hvor meget skade du kan tage, hvor 2 er døden nær, mens 24 og derover svarer til et stort monster.

HELD hjælper dig med at komme ud af knibe, og ofte at opdage ting. Du kan bruge den med vilje i kamp, ellers vil du få besked af din GM. Du vil gradvist løbe tør for Held.

MAGI bruges både til aktivt at udøve magi med, samt passivt som modstandskraft. Ligesom Held bliver Magi efterhånden brugt op (dette er i modsætning til de gængse Sværd & Trolddom-regler, hvor man har et antal formularer).

## Brug af Evne

Når du bliver bedt om at bruge dine Evne, er det oftest at klare fysiske anstrengelser som at springe, løbe eller undvige. Du skal rulle lig med, eller under, din Evne på 2D6 (to terninger).

## Kampe

I en kamp følger man altid følgende procedure:

- 1) Spilleren ruller 2d6, og lægger sin Evne til. Dette er hans angrebsstyrke.
- 2) Modstanderen ruller 2d6 og lægger sin Evne til. Dette er hans angrebsstyrke.
- 3) Hvem har højest angrebsstyrke? Den laveste bliver ramt og mister 2 Udholdenhed.
- 4) Det er muligt at *prøve sit Held* for at fordoble den skade man giver (eller halvere den skade man modtager).
- 5) Fortsæt indtil spiller eller modstander ikke længere har Udholdenhed.

### Kamp mod flere modstandere

Hvis en spiller kæmper mod to eller flere modstandere, så kan tre forskellige ting ske:

- 1) Begge modstandere rammer spilleren (av!).
- 2) Spilleren har højere angrebsstyrke end begge modstandere. Spilleren vælger sit mål selv.
- 3) Spilleren har højere angrebsstyrke end den ene, men lavere end den anden. Både spiller og modstander bliver ramt.

## Modstandere med flere angreb

Modstandere med flere angreb kan ikke slå flere gange på samme spiller. Det betyder blot at modstanderen kan kæmpe imod flere spillere på én gang, og potentielt ramme dem alle.

## Alle ruller på samme tid

Når flere kæmper på samme tid – f.eks. hvis to spillere kæmper mod hver deres modstander – så ruller alle spillere på samme tid. GM ruller én gang for alle modstandere, og regner så de forskellige angrebs-styrker ud. Dette sparer megen tid, men det kan betyde at alle spillerne bliver ramt (eller rammer) på én gang. Dog skal det huskes at både spillere og modstandere har vidt forskellig Evne.

## Brug af Held

Når du bliver bedt om at prøve dit Held, så skal du rulle lig med, eller under, dit Held på 2D6 (to terninger). Hvis du er heldig, så undgår du ofte en skade, eller opnår en fordel. Uanset om du var heldig eller uheldig, så mister du ét point Held.

## Magi

Når du skal bruge Magi, så skal du rulle lig med, eller under, din Magi på 2D6 (to terninger), for at magien lykkedes som du skal. Du mister ét point Magi uanset resultatet. Det skal understreges at et mislykket slag ikke er lig med at magien ingen virkning har. Der vil altid ske *noget*, men dette er op til GM at fortolke!

Modstand mod Magi fungerer på samme måde, men man mister ikke et point.

## At genvinde Evne, Udholdenhed og Held

I Sværd & Trolddom er de forskellige "stats" noget der er givet ved eventyrets start. Man klarer eventyret med de point man er blevet givet, og de er ikke noget man genvinder igennem hvile. Man kan ikke "lade op" på Held eller Magi.

Hvis man finder en magisk drik eller lignende, så vil det være muligt at genvinde tabte point. Man kan normalt ikke overstige sit oprindelige niveau (medmindre der står noget andet i scenariets tekst).