

# Kvæst!

Et novelle/deckbuilding-scenarie for 3 - 4 spillere til Fastaval 2024 af Terese M. O. Nielsen



# Velkommen til!


Tak for, at du interesserer dig for mit scenarie.


*Hvad sker der med fantasy party'et efter sejren?*

Eventyrpartyet med en kriger, en tyv, en magiker og en præst er en helt klassisk fantasytrope. De 4 karakterer lever for at drage på opgaver, deres forhistorie er en undskyldning for at slå orker ihjel, og et typisk regelsystem lægger op til, at deres kampstil er både deres identitet og eksistensberettigelse; deres forskelligheder består i, at de bruger forskellige metoder til at slås, og opgaver kan løses med kamp. I sin yderste konsekvens holder de op med at eksistere, når de ikke har en opgave at løse, d.v.s. hvis de ikke slås.



Hvad er der tilbage, hvis der ikke er nogen orker at slå ihjel? Når ens hedeste ønske er opfyldt?

I *Kvæst!* har spillerne 2 timer til at lade deres karakterer forholde sig til dette spørgsmål ved hjælp af en (dannelses)rejse, som samtidig er deckbuilding til det kampkortspil, som starter og slutter scenariet. Spilpersonerne består af 3 komponenter: ønsker, behov og kampstil. Ønskerne har drevet deres motivation for at slå orker ihjel og er i det store hele opfyldt. Behovene er derimod stadig ikke opfyldte og er grunden til, at spilpersonerne ikke er tilfredse med deres situation. Og kampstilen kommer til udtryk ved, at spillerne får udleveret hver deres deck af kampkort, som bruges til at illustrere kamp i scenariet.

Spillernes måde at forholde sig til spilpersonernes utilfredshed med deres situation er ved at rollespille møder med bipersoner, der tilbyder dem mulighed for at bytte (nogle af) deres oprindelige kampkort væk for nye. Det vil ændre deres kampstil og dermed hvem de er. *Kvæst!* er et scenarie med en dannelsesrejse, der tager form af deckbuilding.

Spilpersonerne er

<b>KRIGEREN</b> , som	ønsker ære, men	har brug for fred og ro
<i>Tyven</i> , som	ønsker guld, men	har brug for at blive lagt mærke til
<b>Magikeren</b> , som	ønsker hævn, men	har brug for kærlighed
<i>Præsten</i> , som	ønsker at ære guden, men	har brug for at slås og være proaktiv

## Handling

Eventyrpartyet har omsider vundet. Alle orker er udryddede, og alle deres ønsker om ære (krigeren), guld (tyven), hævn (magikeren) og at tjene guden (præsten) er opfyldt. De har med andre ord ikke nogen egentlig eksistensberettigelse, men er så at sige skrevet ud af kampagnen og forsvundet i glemslen.

Scenariet starter med, at spillpersonerne mindes det afgørende slag, hvor orkerne blev endeligt overvundne. Dette er samtidig en introduktion til kampsystemet og kampkortene. Derefter ankommer Jubeo, questgiver og skurk, og giver dem en opgave med at undersøge landsbyen Spekulum. Her kommer de til at se deres behov i øjnene, idet de besøger 4 lokationer, hvor de kan vælge at følge deres behov (for fred, opmærksomhed, kærlighed eller agens) eller deres gamle ønsker, alt efter hvad spillerne synes. Et skift i orientering imod behov markeres ved et skift i kampstil, idet de kan skifte deres kampkort ud med nye. På den sidste lokation er bipersonen væk; vedkommende holdes fanget hos Jubeo. Efter at alle lokationer er besøgt, eller når der er 20 minutter tilbage, dukker Jubeo op og angriber Spekulum med en kæmpe hær af mekaniske krabber og insekter, og der udspiller sig et slag, hvor spillpersonerne viser, hvem de er nu, gennem deres måde at slås på.

Scenariets handling er altså fastlagt: det består af en (dannelses)rejse, indrammet af en indledende kamp mod orkerne og en afsluttende kamp mod questgiver og skurk, Jubeo. Tonen er let, og hensigten er, at det er nemt for spillerne at spille ud fra de velkendte fantasytroper. Det er sjovest for spillere, der kender til og gerne vil spille på det fjollede i traditionel fantasy, men kan også spilles straight faced. Spillere, der forventer alvorfuld, heroisk fantasy, bliver skuffede.

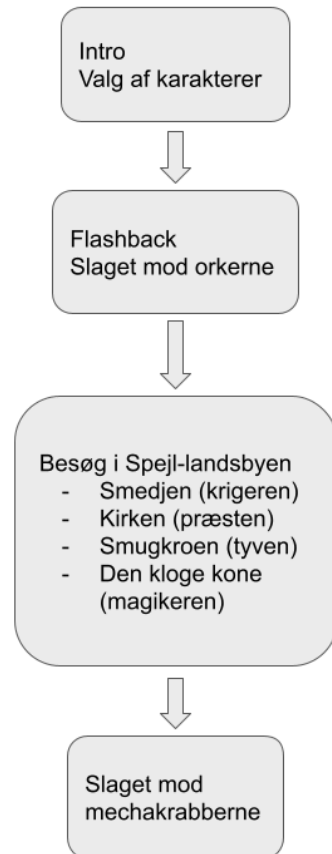
Scenariets kerne er den nære sammenhæng mellem identitet og kampstil, mellem det at rollespille karakteren og de kampkort, som kampsystemet handler om. Hvis de to aspekter - dannelsesrejse og deckbuilding - understøtter hinanden, er min tanke med scenariet lykkedes.

Tak til...

Spillederne og spillerne på Fastaval 2024!

Korrekturlæser: Jan Reher  
Kortspilssparring: Mads Egedal Kirchhoff  
Illustratorer: Laura Meedom Nielsen og [@phandigrams](https://phandigrams)  
<https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator>

Spiltestere:  
Jacob Bondesen, Morten Hansen, Pia og Anna Bülow Klareskov (ORK)  
Mads Egedal Kirchhoff, Stig Laursen, Adrian Hvidbjerg Poulsen og Troels Ken Pedersen (Con2).




På de følgende sider finder du ...

<b>Velkommen til!</b> .....	<b>1</b>
Handling.....	1
<b>Om Scenariet</b> .....	<b>4</b>
Personer og steder.....	4
Kamp.....	6
Rollespil. Spilleders opgaver.....	7
Velkomst, karakterbygning og første scene.....	10
<b>Scenariets forløb</b> .....	<b>11</b>
Intro. På slottet i Mercedum.....	11
Spekulum.....	12
Jubeos angreb.....	18
Afrunding.....	18
<b>Spilleders oversigter og handouts</b> .....	<b>19</b>
Forløb.....	20
Lokationer.....	21
Centrale NPC'er.....	21
Navneliste til bipersoner.....	21
Kvæst! Kampregler.....	23
Kvæst! Foromtale.....	34
Tyven.....	38
Krigeren.....	40
Magikeren.....	42
Præsten.....	44

## Print

Hvis du skal spille scenariet, foreslår jeg

- Print spilpersonerne s. 37-45 to-sidet. Vend *Det, der drev dig opad*. Vend papirarket om efter Flashback-slaget mod orkerne.
- Print gerne kortet over Spekulum s. 36 i A3 og farve.
- Print gerne  kampkortene s. 25–32 i 4 forskellige farver, én til hver spilperson.

Derudover skal du bruge en 10-sidet terning og en måde at tælle skade og sejrpoint.

Et farvestrålende tørklæde til *Tyven* er bonus!

(Og kamillete, en vandrestok med en kårde og et sæt håndjern, men det er måske ikke lige til at skaffe.)

God fornøjelse!

Skriv endelig til mig, hvis du gerne vil have et sæt farvede kampkort sorteret i konvolutter. Og fortæl, hvordan det gik!

Venlig hilsen

Terese

[terese.m.o.nielsen@gmail.com](mailto:terese.m.o.nielsen@gmail.com)

# Om Scenariet

I dette afsnit finder du en gennemgang af setting, kampregler, spillelederens opgaver og opstart af scenariet.

## Personer og steder

Scenariet starter og slutter på slottet i landsbyen **Mercedum**. Spillerne har fået det i belønning for deres vigtige rolle i at udrydde alle orker.

Spillerne får en opgave med at undersøge landsbyen **Spekulum**, hvor hoveddelen af scenariet udspiller sig. Opgaven får de af **Jubeo**, der også er scenariets skurk. Han er sygeligt mistroisk og fortolker Spekulum-beboernes fredelighed som at de er underlagt en forbandelse eller ondsindet tankekontrol.

Der er 4 vigtige lokationer i Spekulum, hvor spillerne har mulighed for at få eller bytte

▣kampkort: Den kloge Kones Hytte, Kirken, Smedjen og Smugkroen.

Mercedum er næsten magen til Spekulum, på nær at der i Mercedum ligger et slot på den anden side af floden, over for den kloge kones hytte.

Beboerne i Spekulum er venlige, imødekomende og tillidsfulde. De er vant til, at der ikke er noget, der truer dem, og at andre mennesker vil dem det godt. De eneste slåskampe i Spekulum foregår i smugkroen, og de er for sport og for at vise, at man er stærk og atletisk. Ingen er ude på, at nogen faktisk skal komme til skade.

Hver af de 4 vigtige steder i Spekulum har en NPC tilknyttet.

Smeden **Fabio** holder til i **Smedjen**.

Munken **Glacio** kan man møde i **Kirken**.

Den kloge kone **Uxora** bor i sin **Hytte**.

**Princo** arrangerer boksekampe i **Kroen**.

## Lokationer i Spekulum og ▣kampkort

Ved hver lokation har alle 4 spillere for at få et nyt ▣kampkort. ▣Kampkort har titler, der er markeret med ikonet ▣, f.eks ▣*Du kaster Usårlighed*. Hver lokation hører i særlig grad til én af spilpersonerne, som får et kort gratis og altså nu har 6 kort i alt. De andre tre kan bytte et af de kort, de har i forvejen. Tilknytningerne er som følger

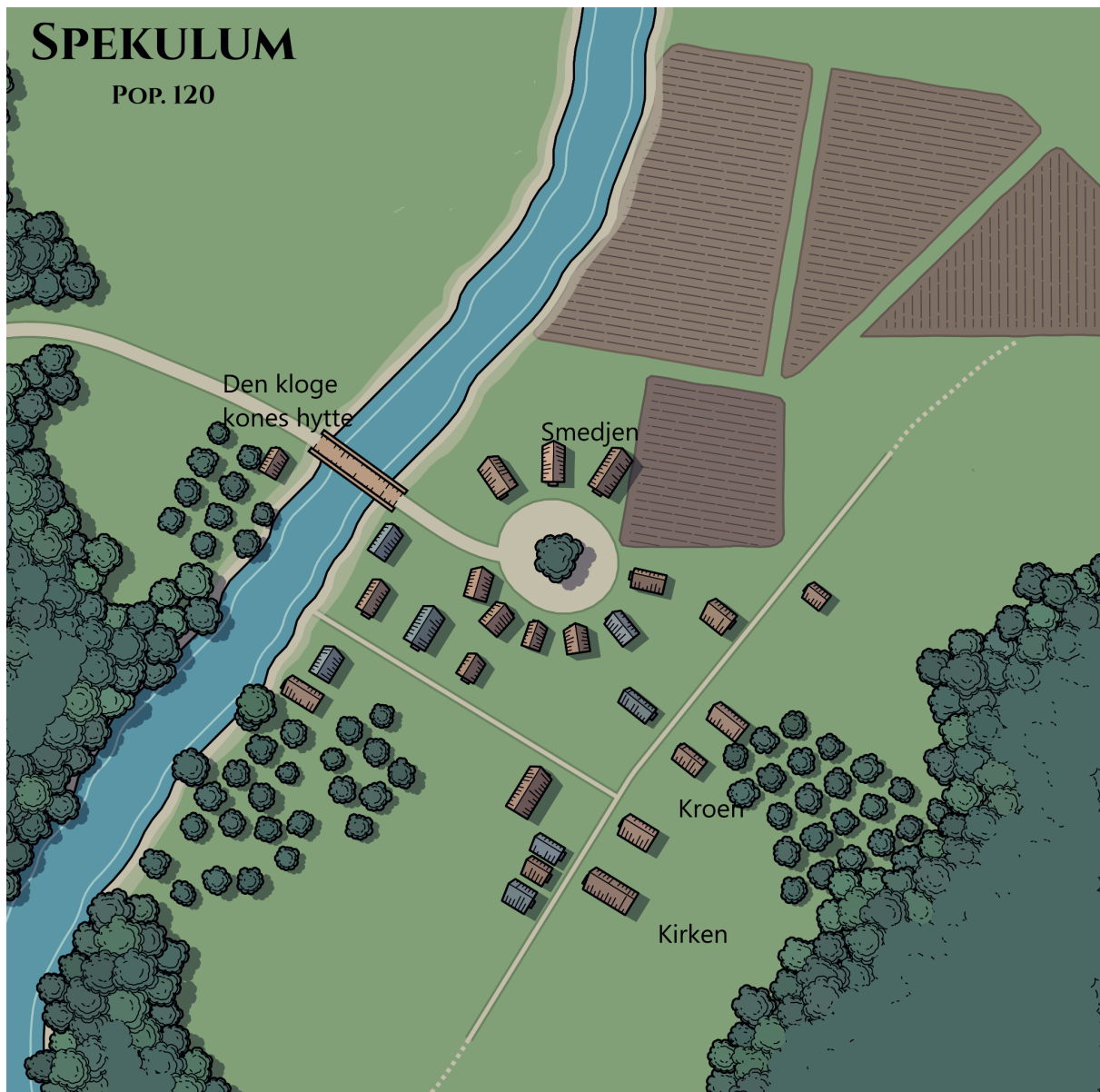
I Smedjen kan Krigeren få kortet ▣*Varig Fred!*

I Kirken kan Præsten få kortet ▣*Jeg handler på Gudens vegne!*

I Kroen kan Tyven få kortet ▣*Du fører an og alle lægger mærke til dig!*

I Uxoras hytte kan Magikeren få kortet ▣*Kærligheden overvinder alt!*

De gratis kort er designet til at matche spilpersonens behov og til at være mere kraftfulde i kamp end startkortene. Kort, man bytter, har ca. samme taktisk værdi i kamp, men deres stemningstekst er tonet i retning af spilpersonernes behov.



## Jubeos gård

Uden for Mercedum, på den anden side af markerne, ligger en forfalden gård med store, dårligt vedligeholdte stalde og lader. Her arbejder **Jubeo** på at udvikle en hær af mecha-krabber og -insekter. Jubeo er paranoid og i konstant alarmberedskab og sikker på, at det bedste forsvar er et angreb. Han har besøgt Spekulum og er overbevist om, at alle smilene og de venlige ord og rolige bevægelser hos beboerne her må skyldes, at de er underlagt noget ondskabsfuld, magisk tankekontrol, og at de bør udryddes, før de går til angreb.


## Stemningen i Mercedum vs. Spekulum

Når du beskriver Mercedum, er den præget af at være klar til at forsvare sig: man er måske gang med at grave grøfter eller rejse palisader, folk ser bistre og målrettede ud, og det er ikke unormalt at være bevæbnet. I Spekulum står døre åbne og ulåste, folk smiler og




stopper gerne op og sludrer, børn og dyr går frit rundt og der er åbent ud mod både skov og marker. Knive beskærer roser, og økser hugger brænde.

## Kamp

Spilpersonerne er eventyrere og helte, og de bør derfor vinde deres kampe og helst være seje imens. Kampene udspilles med  kampkort, men det er en vigtig del af scenariet, at spilpersonerne beskriver, hvor seje de er. Hjælp dem som spilleder ved at bakke op om deres beskrivelser. Hjælp dem også gerne med at understrege deres kampstil i første kamp: krigeren laver direkte sværdslag, tyven sniger, magikeren er optændt af hævn, og præsten skærmer og heler.

Scenariet starter med en flashbackscene, hvor spilpersonerne mindes den afsluttende kamp mod orkerne, og slutter med en kamp mod scenariets questgiver og skurk, Jubeo, og hans hær af mechakrabber.

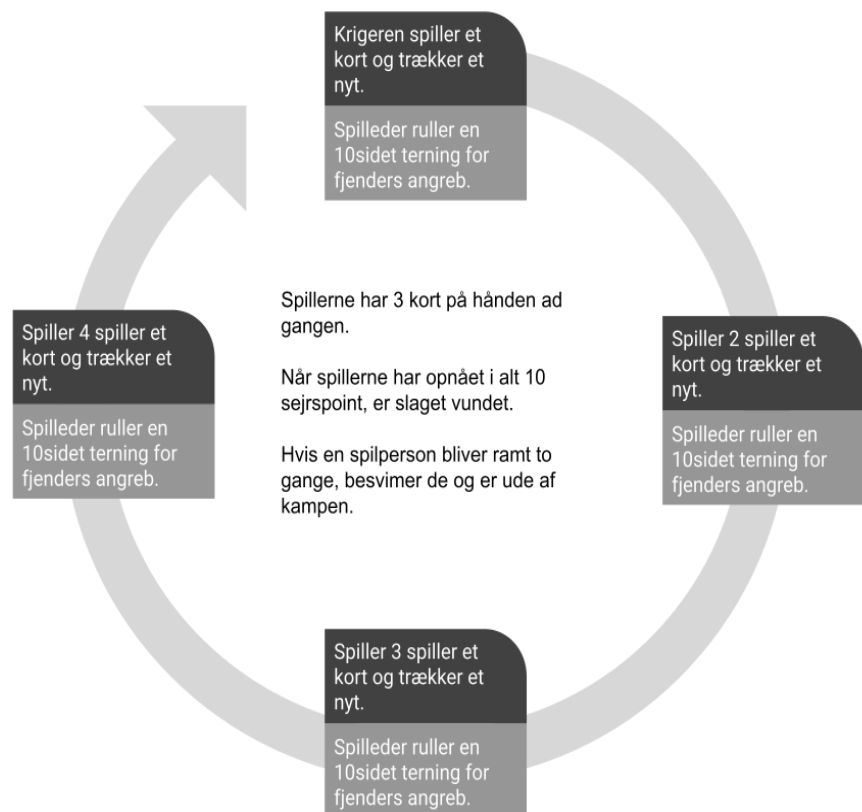
Hver enkelt spiller har et personligt deck på 5 kort i første kamp og 6 kort i den afsluttende kamp. De skal have 3 kort på hånden til enhver tid; man skal altså trække et nyt, når man har spillet et, indtil bunken er tom; så spiller man færdig med det, man har på hånden.. Kampen er vundet, når partyet har opnået 10 sejrpoint i alt. Man får sejrpoint, hvis det står på det kort, man spiller. Krigeren starter. Når en spiller har spillet et kort, bliver de angrebet af en modstander. Det foregår ved, at spilleder ruller en 10-sidet terning. I starten rammer modstanderen, hvis spilleder slår 6 eller derover. Dette kan ændres af nogle af  kampkortene. Hvis en spilperson er ramt 2 gange, er de ude af spillet - bevidstløse i fiktionen.

Typiske (start) kampkort

- giver sejrpoint,
- giver bonus på næste slag,
- skærmer mod angreb *eller*
- heler skade.

En kamp bør være vundet på højst 4 runder, hvis alt går godt. Hvis der er 3 spillere, spiller man til 8 sejrpoint.

Hvis det usandsynlige skulle ske, at alle spilpersoner går ned, før de har opnået 10 (eller 8) sejrpoint, har de tilført fjenden tilstrækkeligt med sår til, at den hær, de er i spidsen for, afslutter slaget med sejr.



## Rollespil. Spilleders opgaver

Der er to formål med at spille scenariet, og forhåbentlig går de hånd i hånd: At spille noget rollespil ud fra fantasytroper og rollespilsklichéer, alle kender, og at undersøge spilpersonerne, deres væsen, motivationer og syn på sig selv. Samtidig er det et novellescenarie, der skal kunne give en afrundet oplevelse på to timer.

Som spilleleder skal du understøtte stemningen, passe tidsforbruget, styre kampregler og spille NPC'er og handouts. Og det skal helst være nemt og sjovt.

### Stemning

Både roller, verden og historie er klichéprægede, tæt på karikerede. Formålet er, at det skal være nemt for spillerne at komme i gang med at rollespille; der er kun 2 timer at gøre med. Træk på alt, hvad du kender af standardtroper, når du beskriver omverdenen. Stil spørgsmål, og lad spillerne beskrive omgivelser og hændelser. Brug deres svar i det videre forløb, så f.eks. karakteristiske ting eller personer vender tilbage igen.

Samtidig skal spillerne konfronteres med, at spilpersonerne egentlig har udtjent deres formål, men samtidig er mildt utilfredse. Hvis du har stille spillere, kan du prikke til spilpersonernes behov ved f.eks. at spørge:

- Hvad tænker krigeren (som ønsker tryghed), når han ser en mand passe sin have i ro og fred?
- Hvad føler tyven (som higer efter opmærksomhed), når alle taler beundrende om borgmesteren i byen?
- Hvordan reagerer magikeren (som længes efter kærlighed og fællesskab), når de ser en familie på skovtur eller børn, der leger sammen?
- Hvad tænker præsten (som drømmer om at kæmpe og tage initiativ), når de ser en stærk bondekarl fange og berolige en bissende tyr, mens hans kammerater står i baggrunden og holder salve og plaster parat?

### Tidsforbrug

Der er 2 timer til rådighed, og afhængigt af, hvad spillerne finder på, kan besøget i Spekulum trække ud. Svar på spillernes spørgsmål, men prøv at styre dem væk fra at undersøge andet end de 4 centrale lokationer. Med en lille hændelse for hver spiller på hver af lokationerne, skal der afvikles 16 samtaler. Der er ikke meget tid til svinkeærinder. Tidsforbruget i spiltests har været

30-40 minutter	Velkomst, valg af roller, læse <i>Det, der drev dig</i> , første kamp
ca 1 time	Læse <i>Hvorfor er du så ...</i> , Jubeos ankomst, besøg i Spekulum
20 minutter	Sidste kamp, epilog



## Kamp

Det vigtigste ved kampene er spillernes beskrivelser, når de smider et kort. Kampene er til for at vise, hvem spilpersonerne er. Først og fremmest er de overmenneskeligt seje. De skal vinde, og de skal se godt ud imens. Få spillerne til at beskrive, hvordan de mejer fjender ned og udfører mægtig magi. Hep på dem, og tag deres egne beskrivelser og brodér videre på dem. De skal også slås på den måde, der passer til deres selvopfattelse, som måske ændrer sig mellem de to kampe. Hjælp spillerne ved at spørge til deres hensigter med de handlinger, de udfører.

	<b>Første kamp mod orkerne</b>	<b>Mulig udvikling i anden kamp mod Jubeos hær</b>
<b>Kriger</b>	Føre an, slå ihjel	Forhandle, beskytte
<b>Tyv</b>	Bagholdsangreb	Ledelse
<b>Magiker</b>	Hævn	Beskyttelse
<b>Præst</b>	Skærme, helbrede	Tage initiativ, gøre skade

Derudover skal du varetage reglerne. Det vil sige, at du skal holde regnskab med sejrpoint, og slå med en terning for at se, om de bliver ramt.

Se [Overblik og uddybning af korttekst](#) for beskrivelse af enkelt-kort, hvor der kan være tvivl.

## Bipersoner

Du skal også spille bipersoner. Alle i Spekulum er venlige og hjælpsomme og roser og beundrer spilpersonerne. Det skal ikke være svært for spillerne at finde informationer; det ville tage for lang tid. Derudover skal bipersonerne bruges til at prikke til spillernes individuelle behov.

Alle bipersoner kredser om de samme temaer, når de snakker med spilpersonerne.

Hvad siger man til ...

### **Krigeren**

Kunne det ikke være smart at resultatet af en kamp var varig fred? Uden nogen søger hævn senere.

### **Tyven**

Tyven er smuk, klog, dygtig og fantastisk og sådan en, man lægger mærke til!

### **Præsten**

Præsten er handlekraftig og sådan en, der tager initiativ.

### **Magikeren**

Er det ikke dejligt at have nogen, man holder af? Fællesskab er skønt.

Derudover er bipersonernes formål at give mulighed for at bytte 🃏kampkort. Alle spillerne skal have mulighed for en kort snak med en biperson. Du skal i rollen som biperson rollespille en kort samtale med hver enkelt - medmindre f.eks. at spilpersonen selv vælger at surmule i et hjørne - efterfulgt af, at du som spilleleder viser dem det 🃏kort, de kan få eller bytte med. Der er ingen tvang; hvis f.eks. præsten går ind i boksekampen i Kroen og får præsenteret kortet 🃏*Knuser fjendens næse i bytte* for 🃏*Selvforvar*, må præsten gerne beholde 🃏*Selvforvar*, hvis det er det, de foretrækker.

## Velkomst, karakterbygning og første scene


Før quest-givereren / skurken Jubeo ankommer til slottet, og den egentlige handling begynder, skal spillerne føres ind i scenariet.

Start med at byde spillerne **velkommen**. Læs eventuelt [foromtalen](#) s 35. højt.

Fortæl, at scenariet er et novellescenarie på 2 timer i en klassisk fantasyverden, og at det handler om, hvad man som eventyrer gør med sig selv og sit liv efter sejren.

Spørg til, hvad der er det allermest **klassiske fantasy**, de kender. Hvis jeg fik dette spørgsmål, ville jeg nævne Ringenes Herre, DnD og World of Warcraft.

Vis spillerne menuen til **valg af spilpersoner** s. 36 og lad dem vælge spilperson. Derefter **udleverer** du **første del af karakterbeskrivelsen**: *Det, der drev dig* (s. 38, 40, 42, 44). På arket er der en beskrivelse af en særlig relation, som de har til en af de andre spilpersoner. Bed dem om at finde ud af, hvem det er - i samråd med hinanden.

Spil **første scene**, hvor kampsystemet introduceres og spilpersonerne bygges færdige: Udlevér deres begynder-deck med kampkort. **Spil det sidste slag** mod orkerne.

**Udlevér** så **anden del af deres karakterer**, *Hvorfor er du så ikke lykkelig?* (s. 39, 41, 43, 45) - eller bed spillerne vende deres ark om. Her er endnu en beskrivelse af en særlig relation, som skal udfyldes. Husk, at begge parter skal være enige om relationen.

Efter første scene (introduktion til deres liv på slottet, flashback kamp og udlevering af anden del af karakterbeskrivelsen), ankommer **Jubeo** og **giver dem deres quest** om at undersøge Spekulum.

Nu er et godt tidspunkt at læse karaktererne før du går videre til at læse om scenebeskrivelser og deslige. Det er dem, det hele handler om.

# Scenariets forløb

*Kvæst* består af en introduktionsscene, op til 4 scener i landsbyen Spekulum og en afsluttende kamp. Introduktionsscenen er beskrevet på denne og næste side. Derefter følger en overordnet beskrivelse af scenerne på de 4 lokationer i Spekulum, samt skabeloner med specifikke oplysninger til hver lokation på s. 15-18.

## Intro. På slottet i Mercedum

Spilpersonerne fik et slot i landsbyen Mercedum som belønning for deres rolle i at udrydde orkerne. Her har de boet i et års tid. De er rige. Der er ikke behov for, at de nogensinde påtager sig en opgave igen.

Spørg spillerne, hvad de laver en helt almindelig formiddag. Spørg evt. til, hvordan de går klædt eller til *Præstens* ring, **Magikerens** amulet og *Tyvrens* tørklæde, hvis ikke snakken går af sig selv.

## Flashback kampscene. I tesalonen

De samles til eftermiddagste i havestuen. Over te og kager mindes de det sidste slag mod orkerne. Lad dem udkæmpe slaget med basiskortene.

Formålet er både at lære spilpersoner og kampsystemet at kende. Bed spillerne om at beskrive, hvordan de slås. Deres kampstil er et vigtigt element i at vise, hvem de er. Spillerne har forholdsvis frie hænder til at definere kampscenen. Det er ikke fastlagt, om det fandt sted på et bjerg, på en strand, i en skov eller på en slette, og om det var forår eller efterår eller morgen eller eftermiddag.

Det, der ligger fast, er

- det var et kæmpe slag
- spillerne og deres hjælpere (medbragte hær?) vandt
- alle orker blev udryddet i eller umiddelbart efter slaget

Krigeren starter slaget - som sædvanlig.

## Mellemspil. Resten af karakterbeskrivelsen

Efter slaget skal spillerne læse anden del af deres spilperson, den del der hedder *Hvorfor er du så ikke lykkelig?*.

Lad dem rollespille lidt. Spørg dem, hvordan de har det. Spørg, hvordan man kan se, at de er lidt rastløse og utilfredse.

## Besøg af Jubeo. Ny quest!

En besøgende, Jubeo, ankommer, forslået og beskidt, og fortæller om en landsby, Spekulum, i nærheden, hvor beboerne er hjernevaskede af ond magi, der gør dem vattede, passive og viljeløse. Spilpersonerne må redde dem!

Spilpersonerne ved, at Jubeo bor på en gård et stykke fra slottet og som regel helst vil være i fred. De ved også, at Jubeo er nervøst anlagt. De ved ikke endnu, at Jubeo eksperimenterer med at lave kampmaskiner, der ligner krabber og insekter, og at det er grunden til, at han helst vil være i fred. Det finder de ud af til sidst, når Jubeo går til angreb på Spekulum med sin hær af mechakrabber, fordi han synes, spilpersonerne er for længe om at løse "problemet".

Forhåbentlig er spilpersonerne klar til at påtage sig opgaven med at undersøge den mystiske landsby. De må gerne diskutere lidt, men scenen skal ende med, at de tager af sted.

## Eventyrerne drager til Spekulum

Når partyet kommer til Spekulum, lægger de mærke til, at den er fuldstændig magen til deres egen landsby, Mercedum, i opbygning - på nær at der ikke er et slot. Spekulum er fredelig og frugtbar - og det er det, der har fået Jubeo til at tro, den var forhekset. I virkeligheden er det bare et rart og trygt sted, hvor folk er flinke og stoler på hinanden. Beboerne ved ikke noget om en forbandelse, men vil synes det er vildt spændende, hvis spillerne spørger til det. De vil sende spillerne hen at spørge om forbandelsen i den næste bygning. Måske ved Smeden / Kroejeren / Munken / Den kloge Kone noget?

Det er meningen, at partyet skal besøge Smedjen, Smugkroen, Kirken og Den kloge Kones hytte. Det er ikke vigtigt, hvilken rækkefølge de besøger lokationerne i.

Når de besøger et sted, kan du starte med at beskrive, hvordan det tilsvarende sted i Mercedum ser ud, og hvad de forventer af lokationen, og så lade dem opdage, hvordan lokationen i Spekulum er anderledes. Når de har snakket lidt med beboerne, kan de få de tilbud, der hører til stedet.

For alle lokationer gælder det, at én af spillerne kan få et nyt kort, som er væsentligt bedre end dem, de har, mens de andre kan få lov at bytte et kort til et med samme virkning, men en anden beskrivelse af kamphandlingen. De nye kort afspejler spilpersonens behov (tryghed, opmærksomhed, initiativ, kærlighed), mens de gamle svarer til deres oprindelige rolle (leder, snigmorder, helbreder, hævner). Det er spillerens valg om spilpersonen vil beholde sit gamle kort eller bytte med det nye.

Du kan så mistanke til Jubeo ved at lade ham stjæle havegrej og redskaber fra haver og skure: en le, en økse, fåresakse, skuffejern, hvad som helst der er skarpt. Lad gerne tyvekosterne dukke op som dele, der er bygget ind i mechakrabberne i det afgørende slag. (Tak til Fastaval-2024-spilleleder Toke for den idé.)

Det fjerde og sidste sted, de besøger, er bipersonen væk. Måske er vedkommende selv draget til Jubeos gård, måske har Jubeo besøgt dem, men i hvert fald bliver de holdt fanget hos Jubeo. Det skal gerne anspre partyet til at drage mod gården, hvis ikke de allerede har fået den ide af sig selv.

## Spekulum

Brug kortet over Spekulum, og lad spillerne selv vælge vej ind i landsbyen og rute igennem den, og lad dem gerne beskrive detaljer. Husk dog, at Spekulum skal være gennemført tryk og hyggelig, så stil dem gerne ladede spørgsmål, der understreger hyggen, som f.eks.

- Hvad leger børnene?
- Hvordan kan man se, at kvinderne ved brønden er venner?
- Hvilke planter vokser der ved husene?
- Hvilke maddufte kommer fra skorstene og åbne døre?

Her følger en beskrivelse af de 4 scener ved smedjen, kirken, den kloge kones hytte og kroen. De er sammenfattet i denne skabelon:

Spilperson, lokationen hører sammen med	Tema / behov
<b>Beskrivelse</b> <u>Kontrast til samme sted i Mercedum</u>	
<b>Biperson</b>	
Tilbud til <b>KRIGEREN</b>	
Tilbud til <i>Tyven</i>	
Tilbud til <b>Magikeren</b>	
Tilbud til <i>Præsten</i>	
Hvad har <b>Jubeo</b> lavet her?	
<b>Hvis dette er sidste sted, partyet besøger er bipersonen væk. Hvad sker der så?</b>	

På side 15 og 17, Den Kloge Kones Hytte og Kroen, er der desuden små Handouts: Uxoras seddel på bordet, hvis hun er taget op til Jubeo, og en reklame for Princos retorikundervisning.

## Smedjen

Denne lokation hører sammen med <b>KRIGEREN</b>	Temaet er <b>fred og stabilitet</b>
<b>Beskrivelse</b> Smedjen er gammel og velholdt. På væggene hænger plovsvær, hængsler, lænker, værktøj og beslag, som venter på at blive hentet af tilfredse kunder.  I <u>smedjen i Mercedum</u> smedes der sværd, daggert, lanser og pilespidser.	
<b>Smeden Fabio</b> er stærk og rødmosset. Han taler gerne om, at smedjen er nedarvet i generationer, og det samme gælder møllen og meget andet i Spekulum. Fordi her er trygt og sikkert, har man kunnet bo på samme måde i de samme huse i mange, mange år.	
<b>KRIGEREN</b> er stor og stærk og kunne sikkert blive en god smed! siger Fabio.  Krigeren får et par håndjern og kortet ☒ <i>Varig Fred.</i>	
Tyven har en daggert, hvor bladet ikke sidder helt rigtigt. Hvis de vil, kan de få en solid trækølle og bytte ☒ <i>Stikke i ryggen</i> til ☒ <i>Bonke i hovedet</i>	
<b>Magikeren</b> ligner en, hvis fortid <i>ikke</i> har været tryk og stabil De trænger til at tænke på noget andet og kan bytte ☒ <i>Du planter mindet</i> med ☒ <i>Flygt!</i>	
<i>Præsten</i> kan bytte ☒ <i>Du heler en Ven væk</i> og få ☒ <i>Stik Stik Stik!</i> i stedet. Og måske en daggert, hvis partyet endnu ikke har været i Kirken, hvor <i>Præsten</i> får en kårde.	
Der er blevet stjålet plovsvær fra smedjen forleden nat. Det er <b>Jubeo</b> , der bruger dem til at danne klosakse på mechakrabber.	
<b>Hvis dette er sidste sted, partyet besøger</b> , er Fabio der ikke. Et familiemedlem eller en svend fortæller, at han er blevet hentet af Jubeo, der gerne ville have ham til at reparere noget.	



## Den Kloge Kones Hytte

Denne lokation hører sammen med <b>Magikeren</b>	Temaet er <b>kærlighed og fællesskab</b>
<b>Beskrivelse</b> Uxoras hytte ligger lidt uden for selve Spekulum. Den er omgivet af urtebede og blomster, og inden i er der en stor gryde over ilden og borde med flasker og glas med sære substanser. Der lugter af lavendel og roser. På væggene er der reoler med bøger og støvede apotekerglas.  <u>Den kloge Kones Hytte i Mercedum</u> er dyster og ildelugtende og fuld af sorte bøger om forbandelser og flasker med gift.	
<b>Uxora</b> er en bred, midaldrende kvinde med et stort smil og et gennemborende blik. Hun fremstiller og sælger sminke og kærlighedsdrikke og giver råd om, hvordan man er et kærligt familiemedlem eller en god ven. Hvis man spørger diskret, kan man også få eliksirer, der forbedrer elskovsnætter eller tiltrækker den udkårne.	
<b>KRIGERENS</b> stemme er helt ru af at brøle kampråb hele tiden. Uxora kan tilbyde en medicin, der smører halsen og samtidig må <b>KRIGEREN</b> bytte <b>Modigt Udfald</b> til <b>Diplomati!</b>	
Tyven har et camouflagetørklæde, som Uxora lægger mærke til. Hun foreslår at bytte det til et farvestrålende tørklæde, der fremhæver Tyvens smukke øjne. Samtidig kan Tyven bytte <b>Du smelter sammen med baggrunden</b> til <b>Dit udseende forblænder fjenderne</b> .	
<b>Magikeren</b> Uxora bemærker <b>Magikerens</b> amulet og giver dem nogle tørrede kamilleblomster, de kan putte i amuletten. Samtidig får <b>Magikeren</b> <b>Kærligheden overvinder alt</b>	
<i>Præsten</i> ser lidt bleg ud og får en styrke-eliksir. <i>Præsten</i> kan bytte sin basisversionen af <b>Gudsord</b> , der giver plus på fællers angreb, til en version, der virker på <i>Præstens</i> egne angreb.	
<b>Jubeo</b> har gravet nogle rødder op i haven. Uxora bruger dem til beroligende midler, men stærkt koncentrerede kan de være giftige, endda dødelige.	
<b>Hvis dette er sidste sted, partyet besøger</b> , er hytten tom. Uxora har pakket en taske i al hast, og der roder.  <b>Magikeren</b> bemærker, at der ligger en stor, tyk bog på bordet. Der stikker et bogmærke ud af bogen. Bogmærket er kortet <b>Kærligheden overvinder alt</b> . Det er stukket ind på en side, der handler om tankekontrolformularer. De øvrige får ikke mulighed for at bytte <b>kort</b> .  Hvis der er brug for et hint til partyet, ligger der en seddel på bordet som den nedenfor.	

*Er hos Jubeo. Snart tilbage. ❀ U*

## Kirken

Denne lokation hører sammen med <i>Præsten</i>	Temaet er, at <b>guden tjener menneskene</b> .
<b>Beskrivelse</b> Kirken i Mercedum er et lyst rum, hvor der altid er mennesker. Der hænger opslagstavler, hvor folk kan bede om tjenester eller tilbyde hjælp, og der står borde med kun lidt brugt børnetøj og overskydende frugt fra haverne, som folk kan tage. Folk tænder lys foran en statue af guden, der står på gulvet, for at bede om hjælp til at lindre gigt og finde forsvundne katte, og alle siger, at guden plejer at ordne det meste i løbet af en uges tid, alt efter hvor travlt der er.	
<u>Kirken i Mercedum</u> er dedikeret til, at menneskene tjener guden. Den er stor, kold og rungende, og statuen af guden er hævet højt over gulvet. Hvis der er mennesker, ligger de udstrakt i ydmyg bøn på det kolde stengulv foran gudens statue	
<b>Glacio</b> er en venlig, sladdervorn munk og går rundt i Kirken og taler med alle. Han deler små gaver ud - et æble, et armbånd af lerperler, et nøgle garn - og spørger til folk og deres familie. Nogle gange er der et svagt lysskær om tingene; guden har velsignet dem.	
<b>KRIGEREN</b> Glacio vil gerne tale med <b>KRIGEREN</b> om, at ligesom guden beskytter mennesker og ikke sig selv, er vigtigste i kamp at beskytte sine fæller. Han kan bytte <b>Holder skjoldet oppe væk</b> og få <b>Lægger sig imellem</b> i stedet for.	
Tyven er smuk, og Glacio siger, at guden vil velsigne dem. Tyven har mulighed for at bytte <b>Sand i øjnene væk</b> og få <b>Hellig glorie</b> i stedet for, hvis de tager imod velsignelsen.	
<b>Magikeren</b> Glacio taler også med <b>Magikeren</b> om at beskytte sine venner og tilbyder, at <b>Magikeren</b> kan bytte <b>Udser dig en gammel fjende væk</b> og få <b>Jeg kæmper for mine venner</b> .	
<i>Præsten</i> kan få velsignet sin stav. Hov! Håndtaget kan skrues af, og der er en kårde skjult i stokken! <i>Præsten</i> modtager <b>Jeg handler på gudens vegne</b> .	
<b>Jubeo</b> har taget en af graverens spader fra kirkegården.	
<b>Hvis dette er sidste sted, partiet besøger</b> , kan en landsbyboer fortælle, at Glacio er taget op til Jubeos gård for at missionere. Jubeo kommer aldrig i Kirke, og det burde han, synes Glacio.  En kordreng siger, at hvis det er første gang, de er i Kirken, har guden helt sikkert gaver til dem og hjælper med at finde noget til dem på bordet. Hov, det er deres <b>kort</b> .	

## Kroen

Denne lokation hører sammen med Tyven	Temaet er <b>karisma og overtalelse</b> .
<b>Beskrivelse</b> Kroen i Spekulum har et stort skilt hængende over døren, der altid er åben. Der hænger plakater for debatarrangementer, dukketeater og sangkonkurrencer. Bag kroen er der en boksering, hvor der bliver afholdt slåskampe - men kun for sjov og for at teste kamp-evner. Man vil nødigt have, at nogen kommer til skade.	
<u>Kroen i Mercedum</u> er en smugkro. De fleste ved, at det lille hus i skovkanten sælger øl, men ingen snakker om det. Der mørkt og lavloftet, og i hjørnerne sidder kappeklædte folk med hætter, der skygger for deres ansigter, og aftaler snigmord og forræderier med hviskende stemmer.	
<b>Princo</b> er svær at overse. Han er en flot mand med en kraftig stemme, der arrangerer boksekampe. Han underviser også i retorik og kropssprog og plejer at have en vigtig rolle i det årlige amatørteater.	
<b>KRIGEREN</b> kan læse en pamflet om Princos retorikkursus og få tilbudt at bytte <b>☒ Storme frem mod fjenden væk</b> og i stedet modtage <b>☒ Tale folk til ro</b>	
Tyven kan lære af Princo, hvordan man får opmærksomhed. Tyven får <b>☒ Alle lægger mærke til dig!</b>	
<b>Magikeren</b> kan få tilbudt at bytte basiskortet <b>☒ Usårlighed for dig selv væk</b> og i stedet modtage <b>☒ Usårlighed for 2 fæller</b> . Princo og <b>Magikeren</b> kan f.eks. tale om, at det er træls at se en ven - <i>Præsten?</i> - slås uden at kunne hjælpe.	
<i>Præsten</i> får et tilbud om at deltage i en boksekamp. Hvis de siger ja, skal de lægge deres ring, så ingen får rifter i ansigtet. Spilleren må bestemme, om <i>Præsten</i> vinder eller taber og skal beskrive hvordan. <i>Præsten</i> får tilbudt at bytte <b>☒ Selvforsvar væk</b> og modtage <b>☒ Knuse fjendens næse</b> i stedet for, hvis de siger ja til at slås.	
<b>Jubeo</b> har hugget den bedste slagtekniv fra et bord på gårdspladsen, da det var slagtedag.	
<b>Hvis dette er sidste sted, partiet besøger</b> , lægger krofatter straks mærke til Tyven og giver dem <b>☒ Alle lægger mærke til dig!</b> Derefter fortæller krofatter, at deres boksekampsarrangør fik et brev med en invitation fra Jubeo. Noget med at træne. Princo er ikke blevet set siden. <b>KRIGEREN</b> kan finde pamfletten om retorikundervisning og få tilbudt at bytte kort. Det vil virke sært at afholde boksekamp, når der er noget helt galt på Jubeos gård, så <b>Magikeren</b> og <i>Præsten</i> får ikke mulighed for at bytte <b>☒ kort</b> .	

**Tal så du bliver hørt!**  
**Retorikundervisning**  
**hver onsdag ved Princo.**

## Jubeos angreb


Selv om alle orkerne er udryddet, er verdenen ikke sikker, så længe der er krigeriske mennesker - som Jubeo, der har bygget sin egen hær af krabbe- og insektlignende dødsmaskiner, fordi han er paranoid og tror, at det bedste forsvar er et angreb.

Når partiet har været rundt i byen og forhåbentlig har fundet ud af, at det, Jubeo kalder at være "slatne og viljøsøse" ikke er en forbandelse, men bare generelt fredeligt sindelag, sætter Jubeo kurs mod Spekulum i spidsen for en hær af maskiner med klosakse, antennøjne og sav-forben.

Partiet har formentlig besøgt både Smedjen, Kirken, Den kloge Kones Hytte og Kroen (i en eller anden rækkefølge). På den (fjerde og) sidste lokation var beboeren væk, og vedkommende holdes fangen hos Jubeo. Efter halvanden times spil er partiet på vej op mod Jubeos gård for at lede efter den forsvundne NPC. Eller også kommer der en hyrdedreng løbende ude fra marken og siger, at der er noget underligt på vej.

Lad spillerne beskrive, hvor kampen finder sted. Et godt gæt er midtvejs mellem landsbyen og Jubeos gård, men det kan være på vejen, på en mark eller bakke, ved skoven eller ved floden.

Jubeo råber "Uduelige narhoveder, man skal da også gøre alting selv!" og lader sin hær angribe.

Spillerne skal spille en kamp med de kæmpkort, de har nu. Meningen er, at de vinder kampen, men at de måske, alt efter deres valg i landsbyen, vinder på en anden måde. Bed dem om at beskrive deres handlinger, og hjælp dem til at fremhæve resultaterne af deres valg, dvs. forskelle og ligheder i forhold til deres måde at slås på i flashback-kampen i starten af scenariet.

Når kampen er vundet, finder de NPC'en lænket i et udhus, hvor vedkommende bygger maskiner (Fabio), brygger hypnosedrikke (Uxora), hviler ud efter at have trænet kamp (Princo) eller bare er parkeret for ikke at være i vejen (Glacio). Vedkommende bliver selvfølgelig lykkelig over at blive befriet og kunne komme hjem.

## Afrunding

Tilbage på slottet efter sejren. Hvad har ændret sig (om noget)? Bed spillerne beskrive, hvad de laver en hel almindelig formiddag, lige som de gjorde i starten.

Forhåbentlig har I haft et par sjove timer med at slås og rollespille. Sig tak for spillet - og skriv endelig til mig på [terese.m.o.nielsen@gmail.com](mailto:terese.m.o.nielsen@gmail.com) og fortæl om, hvordan det gik. Blev Tyven og Magikeren kærester? Lærte KRIGEREN mechakrabberne at klippe hækskulpturer på slottet? Købte *Præsten* Uxoras beholdning af hals-elsir til kirkens sangkor? Bare for at nævne nogle hændelser fra test-spillene.

# Spilleders oversigter og handouts

I resten af teksten finder du

## **Spilleders redskaber. Lister og oversigter s. 20-22**

Spilpersoners ønsker og behov  
Flowchart over scenariets forløb  
Lokationer og NPC'er  
Navneliste til bipersoner  
Kampregler til spilledere

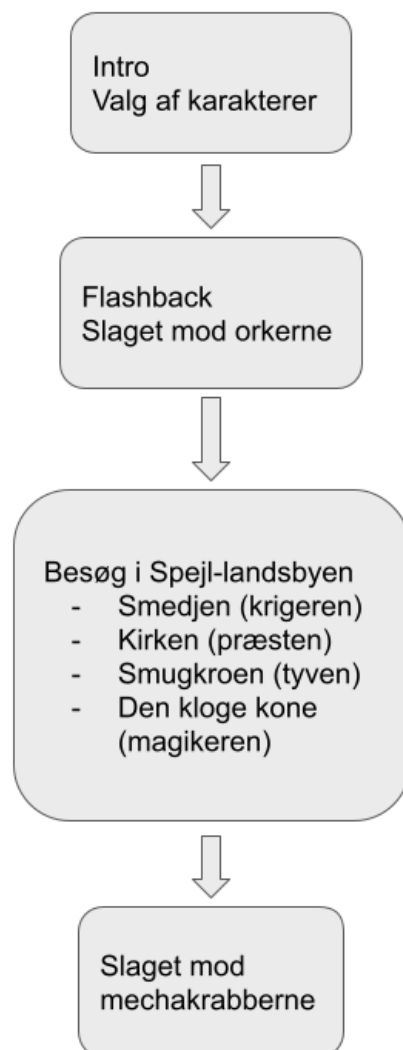
## **Handouts til spillerne s. 23-45**

Flowchart for kamp til spillere  
Kampkort og uddybende ordforklaring  
Scenariets foromtale  
Illustration  
Menu til valg af spilpersoner  
Kort over Spekulum  
Karakterbeskrivelser s.37-45

## Spilpersoner

Spilperson	Vante rolle	Behov
<b>KRIGER</b>	Leder	ro, tryghed
Tyv	Snigmorder	opmærksomhed, anerkendelse
<b>Magiker</b>	Hævner	kærlighed
<i>Præst</i>	Helbreder og beskytter	initiativtager, dræber

## Forløb



## Lokationer

Sted	NPC	Knyttet til	Mercedum	Spekulum
Smedje	Smeden Fabio	<b>KRIGEREN</b>	Sværd	Plovskær, bestik, smykker
Smugkro	Boksearrangøren Princo	Tyven	Kontrakter på snigmord	Debatklubber, underholdning, boksekampe
Den Kloge Kones hytte	Uxora	<b>Magikeren</b>	Gift og forbandelser	Kærlighedsdrikke, sminke og pynt
Kirke	Munken Glacio	<i>Præsten</i>	Tilbede guden	Modtage gaver fra guden

## Centrale NPC'er

**Jubeo.** Budbringer og skurk i det sidste slag. Paranoid og med en hær af mutanter.

**Princo.** Boksekamps arrangør i Smugkroen i Spekulum

**Fabio.** Smed i Spekulum

**Glacio.** Munken i kirken i Spekulum.

**Uxora.** Den kloge Kone i Spekulum

## Navneliste til bipersoner

Familie, venner, kolleger og naboer i Spekulum

Mænd	Kvinder
Appius	Decima
Aulus	Fausta
Caeson	Hosta
Gaius	Maio
Lucius	Marcia
Mettius	Mino
Nonus	Vibia
Titus	Volusa
Tullus	Lethi



# Kampregler

## til spillederen

Kampen spilles ved, at spillerne på skift spiller et kort. Krigeren starter. Når partiet har nået 10 sejrpoint, er kampen ovre, og man har vundet.

Alle har et deck med 5 kort i første kamp, og 6 kort i sidste kamp.

Man har 3 kort på hånden af gangen. Når man spiller et kort, trækker man et nyt, hvis man har flere tilbage. Hvis ikke, nøjes man med dem, man har. Man løber med andre ord tør for moves og dermed handlemuligheder efter 5 ture i første kamp og 6 ture i sidste kamp; men så længe varer en kamp ikke.

Efter man spiller et kort, bliver man selv angrebet. GM ruller en 10-sidet terning. Højt er godt. I udgangspunktet rammer modstanderen på 6,7,8, 9 eller 10.

Man kan tage 2 hits. Så er man ude af kampen.

Nogle kort (☒ *Varig Fred*, ☒ *Overtalelse*, ☒ *Tale til ro*) ændrer sværhedsgraden så GM skal slå højere for at et angreb lykkes.

Hvis alle spillere - mod forventning - ryger ud af kampen, før de har nået 10 sejrpoint, vil deres medhjælpere vinde slaget for dem.

Begynder-decket er på 5 kort med forholdsvis ens evner (+1, immunitet i en runde, +1 til næste angreb) til hver spiller, men forskellig fluff-tekst.

Når partiet besøger lokationer, har spillerne mulighed for at bytte til et kort med alternativ fluff-tekst, men samme virkning, eller til et helt nyt og stærkere kort på den lokation, der er knyttet til ens karakter.

På næste side er der et flowchart til spillerne.

☒ Kampkortene er på s. 24-31. Side 24, 26, 28 og 30 er ☒ basiskort for de 4 spilpersoner, mens der på side 25, 27, 29 og 31 er 4 ☒ kort, ét for hver lokation, som de kan bytte sig til - eller få gratis, på deres særlige lokation..

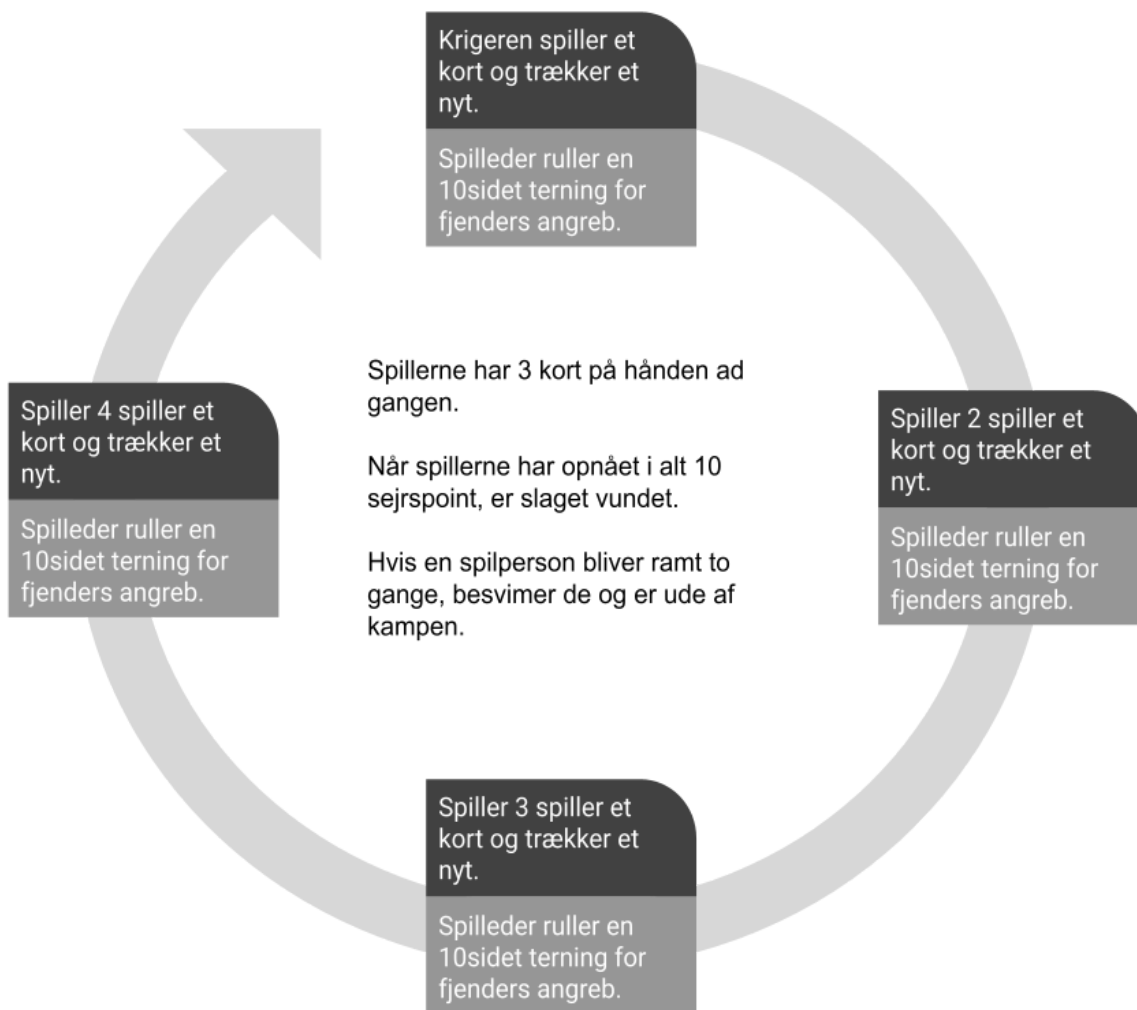
Print gerne ☒ kortene på papir i 4 forskellige farver, én for hver spilperson.

Saml basiskort for hver spilperson og put dem i en konvolut.

Klip derefter ☒ lokationskortene på side 25, 27, 29 og 31 ud og fordel dem i 4 konvolutter og skriv Smedjen, Kirken o.s.v. uden på.



## Kvæst! Kampregler



<p style="text-align: center;"><b>KRIGEREN</b></p> <p>Du gør et MODIGT UDFALD med dit sværd.</p> <p style="text-align: center;">+1 sejrpoint</p> <p style="text-align: center;">Basiskort</p>	<p style="text-align: center;"><b>KRIGEREN</b></p> <p>Du stormer frem mod fjenden</p> <p style="text-align: center;">+2 sejrpoint</p> <p style="text-align: center;"><i>Skal bruges, så snart du får det på hånden!</i></p> <p style="text-align: center;">Basiskort</p>	<p style="text-align: center;"><b>KRIGEREN</b></p> <p style="text-align: center;">Du HOLDER SKJOLDET OPPE.</p> <p>Du tager ingen skade i en runde.</p> <p style="text-align: center;">Basiskort</p>
<p style="text-align: center;"><b>KRIGEREN</b></p> <p>Du flytter vægten på fødderne og finder en BEDRE POSITION.</p> <p style="text-align: center;">+1 til dit næste angreb.</p> <p style="text-align: center;">Basiskort</p>	<p style="text-align: center;"><b>KRIGEREN</b></p> <p>Du udstøder et rungende kampråb!</p> <p style="text-align: center;">+1 til det næste angreb fra en fælle</p> <p style="text-align: center;">Basiskort</p>	

<p><b>KRIGEREN</b></p> <p>Varig Fred!</p> <p>Du tager lederen som gidsel.</p> <p>+1 sejrpoint</p> <p><i>Fremover skal fjenderne slå 1 højere for at ramme.</i></p> <p>Smedjen</p>	<p><b>KRIGEREN</b></p> <p>Du lægger dig imellem fjenden og dine fæller</p> <p>2 af dine fæller tager ingen skade i en runde</p> <p><i>Erstatter Holder Skjoldet Oppe</i></p> <p>Kirken</p>	
<p><b>KRIGEREN</b></p> <p>Diplomati! Nogle af fjenderne nedlægger våbnene.</p> <p>+ 1 sejrpoint.</p> <p><i>Erstatter Modigt Udfald</i></p> <p>Den Kløge Kones Hytte</p>	<p><b>KRIGEREN</b></p> <p>Overtalelse! Nogle af fjenderne skifter side.</p> <p><i>Fremover skal fjenderne slå 1 højere for at ramme.</i></p> <p><i>Erstatter Bedre Position</i></p> <p>Kroen</p>	

<p><b>Magikeren</b></p> <p>Du bruger FLAMMEFINGER!</p> <p>+1 sejrpoint</p> <p>Basiskort</p>	<p><b>Magikeren</b></p> <p>Du planter MINDET OM DIN DØDE FAMILIE i modstanderens sind.</p> <p>+1 sejrpoint</p> <p>Basiskort</p>	<p><b>Magikeren</b></p> <p>Du udser dig en gammel fjende.</p> <p>+1 til dit næste angreb</p> <p>Basiskort</p>
<p><b>Magikeren</b></p> <p>Du kaster JORDBUNDEN på en fjende.</p> <p>+1 til næste angreb fra en fælle.</p> <p>Basiskort</p>	<p><b>Magikeren</b></p> <p>Du kaster USÅRLIGHED på dig selv.</p> <p>Du tager ingen skade i en runde.</p> <p>Basiskort</p>	

<p><b>Magikeren</b></p> <p>Du kaster FLYGT!</p> <p>+1 sejrpoint</p> <p><i>Erstatter Plante mindet om din døde familie</i></p> <p>Smedjen</p>	<p><b>Magikeren</b></p> <p>Jeg kæmper for mine venner!</p> <p>+1 til dit næste angreb</p> <p><i>Erstatter Du udser dig en gammel fjende</i></p> <p>Kirken</p>	
<p><b>Magikeren</b></p> <p>Du kaster KÆRLIGHEDEN OVERVINDER ALT!</p> <p>Den, du holder mest af, undgår skade hele resten af kampen.</p> <p>Den Kløge Kones Hytte</p>	<p><b>Magikeren</b></p> <p>Du kaster USÅRLIGHED</p> <p>To af dine fæller tager ingen skade i en runde.</p> <p><i>Erstatter tidligere version af Usårlighed.</i></p> <p>Kroen</p>	

<p>Tyven</p> <p>Du STIKKER modstanderen I RYGGEN</p> <p>+1 sejrpoint</p> <p>Basiskort</p>	<p>Tyven</p> <p>Du kaster din kniv fra et snedigt skjul på afstand.</p> <p>+1 sejrpoint</p> <p>Basiskort</p>	<p>Tyven</p> <p>Du SMELTER SAMMEN MED BAGGRUNDEN.</p> <p>Du tager ingen skade i en runde.</p> <p>Basiskort</p>
<p>Tyven</p> <p>Du lister om bag modstanderen og finder en bedre position.</p> <p>+1 til næste angreb.</p> <p>Basiskort</p>	<p>Tyven</p> <p>Du kaster SAND I ØJNENE på en fjende</p> <p>+1 til det næste angreb fra en fælle</p> <p>Basiskort</p>	



<p>Tyven</p> <p>Bonke i hovedet</p> <p>+1 sejrpoint</p> <p><i>Erstatter Stikke i ryggen</i></p> <p>Smedjen</p>	<p>Tyven</p> <p>Der står en hellig glorie omkring dig</p> <p>+1 til det næste angreb fra en fælle</p> <p><i>Erstatter Kaste sand i øjnene</i></p> <p>Kirken</p>	
<p>Tyven</p> <p>Dit udseende forblænder fjenderne.</p> <p>Du tager ingen skade i næste runde.</p> <p><i>Erstatter Du smelter sammen med baggrunden</i></p> <p>Den Kløge Kones Hytte</p>	<p>Tyven</p> <p>Alle lægger mærke til dig!</p> <p>+1 til <i>alle</i> angreb, både dine egne og dine fælles, resten af kampen</p> <p>Kroen</p>	

<p><i>Præsten</i></p> <p><b>SELVFORSVAR!</b> Du slår med din stav</p> <p>+1 sejrspoint</p> <p>Basiskort</p>	<p><i>Præsten</i></p> <p>Du <b>HELER EN VEN.</b> <i>Fjern en skade fra en ven.</i></p> <p>Basiskort</p>	<p><i>Præsten</i></p> <p>Du kaster <b>GUDSORD</b> på en fjende.</p> <p>+ 1 til næste angreb fra en fælle</p> <p>Basiskort</p>
<p><i>Præsten</i></p> <p>Du kaster <b>GUD ER MED OS!</b> To fæller tager ikke skade i en runde.</p> <p>Basiskort</p>	<p><i>Præsten</i></p> <p>Du kaster <b>RETFÆRDIGHEDENS SKJOLD.</b> Du tager ingen skade i en runde.</p> <p>Basiskort</p>	

<p><i>Præsten</i></p> <p>Stik Stik Stik!</p> <p>+1 sejrpoint</p> <p><i>Erstatter Du heler en ven</i></p> <p>Smedjen</p>	<p><i>Præsten</i></p> <p>Jeg handler på gudens vegne!</p> <p>+1 sejrpoint</p> <p><i>Fremover er dine angreb så kraftfulde, at fjenden ikke kan slå igen.</i></p> <p>Kirken</p>	
<p><i>Præsten</i></p> <p>Du kaster GUDSORD på en fjende</p> <p>+1 til dit eget næste angreb</p> <p><i>Erstatter tidligere version af Gudsord</i></p> <p>Den Kløge Kones Hytte</p>	<p><i>Præsten</i></p> <p>Din kno knuser fjendens næse, mens du stirrer dem i øjnene.</p> <p>+1 sejrpoint.</p> <p><i>Erstatter Selvforsvar</i></p> <p>Kroen</p>	

## Overblik og uddybning af korttekst

### Generelt

+1 sejrpoint	Kampen slutter, når partyet har 10 sejrpoint.
+1 til dit næste angreb	Næste gang, spilleren selv spiller et angrebskort, giver det et ekstra sejrpoint
+1 til næste angreb fra en fælle	Næste gang, en af de andre spiller et angrebskort, giver det et ekstra sejrpoint
Fjerne en skade fra en ven	Fjerner en skade, hvis en fælle er blevet ramt
“Erstatter”	Spilleren har mulighed for at vælge, hvilket af 2 kort, de vil beholde
To af dine fæller tager ingen skade	Spilleren skal udpege de 2 af medspillerne, der ikke kan tage skade mere.

### Specielle kort

#### Krigeren

Fremover skal fjenderne slå 1 højere for at ramme: Spilleleder skal rulle mindst x+1 i stedet for mindst x

#### Magikeren

Den fælle, du holder mest af, undgår skade Magikeren skal udpege den spilperson, det drejer sig om.

#### Tyven

+1 til *alle* angreb, både dine egne og dine fælles, resten af kampen Dvs 2 sejrpoint, hver gang nogen angriber

#### Præsten

Fremover kan fjenden ikke slå igen Spilleleder ruller ikke mod præsten i de kommende runder.

## Kvæst! Foromtale

*Krigeren, magikeren, tyven og præsten har ført an i udryddelsen af orkerne. Nu sidder de på slottet med skatten. Hvorfor er de ikke lykkelige? En fantasy-pastiche om hvem man er, når questen er forbi.*


**Stikord:** fantasy pastiche, kortbaseret kamp, dannelsesrejse

*Alle orkerne er døde. I er rige. Hvorfor er I så ikke lykkelige?*

Krigeren, Tyven, Magikeren og Præsten sikrede sejren i det slag, hvor de sidste orker blev dræbt. Som belønning fik de et slot og alle de rigdomme, de kunne tænke sig. Her bor de nu. I dyb kedsomhed.

Heldigvis kommer der en budbringer med en opgave til dem. Der er noget helt galt i en landsby i nærheden. Det må undersøges!

*Kvæst!* handler om et fantasy-party, der leder efter en forbandelse, eller måske efter deres egen retning i livet. For hvad gør man, når kamp er ens liv, og kampen er vundet?

I kommer til at udspille drabelige og heltmodige kampe ved hjælp af et system med kampkort, og I kommer til at rollespille et klassisk fantasyparty på en klassisk quest.

Spillertype: Hvis du er glad for fantasytroper, og både kan lide at spille inden for dem og at puffe lidt til rammerne, er *Kvæst!* noget for dig.

Spilledertype: Hvis du kan se dig selv bruge 2 timer på at administrere et simpelt, hjemmelavet kort-system til kamp og vise spillerne vej gennem en sandkasse, mens du lægger stemme og ansigt til nogle arketyperiske spilpersoner, så har jeg et job til dig!

### Infoboks

Antal spillere og spilledere: 3-4 spillere + 1 spilleder

Samlet tidsforbrug: 2 timer

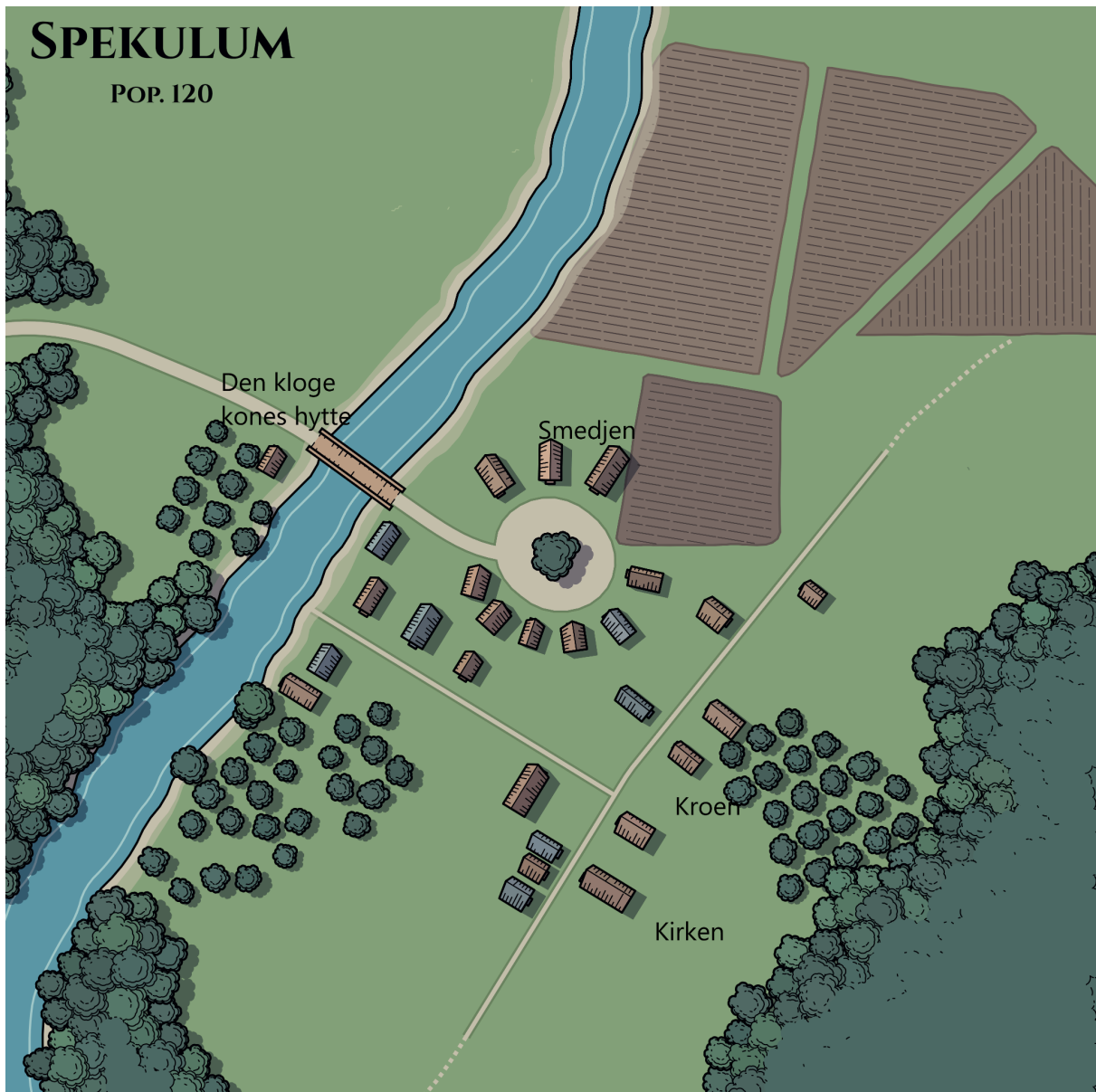
Aldersgrænse: 13+

Læsemængde: 1-2 sider



<p><b>KRIGEREN</b></p> <p>Altid størst, stærkest og forrest</p> <p><i>...men måske samvittighedsplaget og i tvivl</i></p>	<p><i>Præsten</i></p> <p>Ærer sin gud, helbreder og beskytter</p> <p><i>...men trænger måske til at tage initiativ og ikke bare reagere</i></p>
<p><b>Magikeren</b></p> <p>Optændt af hævntørst og med ild ud af hænderne</p> <p><i>...men søger måske kærlighed</i></p>	<p>Tyven</p> <p>Listig, behændig, camoufleret og forklædt</p> <p><i>...men trænger måske til at blive set</i></p>

# Kort over Spekulum





# Tyven

## Det, der drev dig

Det er utroligt, så let det er at liste ting op af lommen på folk: mønter, nøgler, breve, hvadsomhelst. Der er heller ikke ret mange døre, der er svære at åbne. Verden er i det hele taget fuld af muligheder for at blive rig, og dem, der siger noget andet, er bare klodsede eller dumme (eller lovlidige). Du har alle dage været smidig, behændig, letfodet og diskret, og du har allerede før du blev voksen fået fat i enorme rigdomme - og som regel mistet dem igen. I spillebullen eller ved ransagninger fra nævenyttige byvagter.



Men så fandt du ud af, at hvis man slår sig sammen med andre og påtager sig opgaver som eventyrer *får man lov at beholde alt sit rov*. Ingen stiller spørgsmål eller brokker sig. Du har hentet kostbarheder i hobetal op af fjenders lommer, levende og døde. Juveler, magiske artefakter, guld og sølv. Du er rig, især efter at I nedkæmpede de allersidste orker, og ingen kommer og tager din rigdom.

Orkerne er overvundet én gang for alle, og du og dine fæller kom sejrige fra slaget og lever som konger og baroner på slottet, som er jeres belønning.

## Særlige ejendele

Et tørklæde i gråsorte farver, der er så velegnet til camouflagen, at det næsten gør dig usynlig.

## Relationer. Vælg en af de andre spilpersoner

\_\_\_\_\_ har lånt mig penge, da jeg var i problemer

## De Andre

**KRIGEREN** altid størst, stærkest og forrest

**Magikeren** optændt af hævnlyst

*Præsten* ærer sin gud ved at hele og beskytte os andre

# Tyven

## Hvorfor er du så ikke lykkelig?

Du spillede en meget vigtig rolle i det sidste slag. En velrettet daggert i ryggen på en vigtig fjende i præcis det rette øjeblik. Du har sneget dig til at tage kommandørerne ud af regnskabet i det ene slag efter det andet uden en lyd og helt uset. Og det er netop det. Efter slaget strømmer folk over til krigeren, som bliver klappet på ryggen og kaldt modig og dygtig. Som om du ikke har slået mindst lige så mange ihjel. Men ingen ser det, og ingen siger "Godt gået!" til en, hvis det, man er dygtig til, er ikke at blive opdaget. Der er *stadig* ingen, ikke engang dine fæller, der har anerkendt, hvad du gjorde i det sidste slag. Hvis du selv skal sige det, er du både ferm med din kniv *og* har et godt overblik over slaget og slagmarken og hvor, det kan betale sig at sætte ind. Men ingen hverken lytter til dig eller ser dig. Selv uden for slagmarken virker din evne til at undgå opmærksomhed åbenbart.

## Relationer. Vælg en af de andre spilpersoner

\_\_\_\_\_ lytter altid til mine ideer

# KRIGEREN

## Det, der drev dig

Du er stor, du er stærk, du er god til at svinge et sværd. Det har du altid været. Du fik ros i krigerskolen og blev fremhævet som en stjerneelev. Da du blev eventyrer, fik du hurtigt bedre og bedre tilbud; mere spændende, bedre udbytte, bedre grej og løn, og alle ville arbejde sammen med dig. Du blev kaldt i audiens hos fyrster, du fik medaljer og pokaler, og skjaldene skrev om dig. Du er stolt af at være dygtig, du kan lide at være den bedste og at vinde. Du kan lide, at folk beundrer dig og roser dine evner. Du kan lide, at kroværten kender dit navn og giver dig et ekstra godt tilbud, og at folk med et problem søger efter dig først. Du kan også lide at beskytte dine fæller på slagmarken og sikre, at dagen ender godt.



Det gjorde den. Orkerne er overvundet én gang for alle, og dine fæller og du kom sejrrige fra slaget og lever som konger og baroner på slottet, som var jeres belønning.

## Særlige ejendele

Et meget stort, meget skarpt og meget brugt sværd. Giv det et navn.

## Relationer. Vælg en af de andre spilpersoner

Jeg har kæmpet ryg mod ryg med \_\_\_\_\_

## De Andre

**Magikeren** optændt af hævnlyst

*Præsten* ærer sin gud ved at hele og beskytte os andre

**Tyven** listig, behændig og altid i skjul eller camoufleret

# KRIGEREN

Hvorfor er du så ikke lykkelig?

Ja, du løber forrest ind i slaget, fordi du er størst og bedst trænet til nærkamp, og du har ingen kvaler med at hugge dit store, skarpe, godt brugte sværd ind i fjendens største og mest brutale krigere. Men du tænker stadig af og til på alle de andre. Alle de utrænede nybegyndere og dem, der var udkommanderet af barske feltherrer uden egen vilje, eller var stukket af hjemmefra og ikke havde noget bedre.

Alle de drab, der har givet dig din hæder, var de egentlig nødvendige?

Du prøver at lægge fortiden bag dig, men af og til drømmer du om tiden efter sejren. Om oprydningen. Om beslutningen om ikke at efterlade nogen orker i live. Du genoplever den systematiske gennemsøgning af landsbyer og skjulesteder med dit blodige sværd i hånden, og du ser de orker for dig, som bad for deres liv. Det er sandt, at alle de tidligere gange, orkerne er blevet besejret, er de kommet tilbage efter hævn, mere blodtørstige og indædte end før. Men alligevel. Nogle af orkerne var ork-børn. Er man en modig kriger, når man er bange for en lille orkling?

Dengang følte du, at du ikke havde andre muligheder for at sikre dig selv og dine fæller end ved sværdet. Men er det rigtigt? Kunne man have gjort noget andet? Sikret en tryk tilværelse *uden* at udrydde en hel race? Du er udmærket klar over, at du også har dræbt gobliner, trolde, minotaurer og kykloper. Hvad hvis *de* sværger hævn? Der må være andre måder at standse spiralen af blodhævn. Det kan ikke passe, at man først kan få varig fred, når alle er døde. Hvis monstrene kan sværge hævn, kan de vel også tænke, og så må man kunne tale med dem? Eller hvad?

Relationer. Vælg en af de andre spilpersoner

\_\_\_\_\_ har lært mig at lappe mit tøj og passe mit grej

# Magikeren

## Det, der drev dig

Dine forældre blev slået ihjel af orker. Du var vel ca. 5 år gammel og vågnede ved rumsteren udenfor hytten om natten. Du blev liggende som en lille rystende bylt i sengen og kvalte de klynk, der prøvede at forlade din mund, ved at bide i din underarm. Først, da der havde været stille i lang, lang tid, kravlede du ud til det blodige syn af din far, mor og storebror, naboen, legekammeraten, landsbyældsten og alle de andre, tavse og ubevægelige i den opgående sol. Efter det søgte du kun måder at dræbe på. Den mest effektive, blev du enig med dig selv om, måtte være magi. Du var den flittigste elev på akademiet og specialiserede dig hurtigt i kampmagi: lyn, ild, tankekontrol og så videre. Og hver gang, en stråle af ild forlod dine hænder, så du din døde familie for dit indre blik. Det syn så du mange, mange gange, den dag I endegyldigt besejrede orkerne.



Orkerne er overvundet én gang for alle, og du og dine fæller kom sejrige fra slaget og lever som konger og baroner på slottet, som var jeres belønning.

## Særlige ejendele

En amulet, lavet i stål fra orkvåben, med benstøv og hårrester fra din familie.

## Relationer. Vælg en af de andre spilpersoner

\_\_\_\_\_ og mig konkurrerer altid om, hvem der får flest kills. Mest for sjov.

## De Andre

**KRIGEREN** altid størst, stærkest og forrest

*Præsten* ærer sin gud ved at hele og beskytte os andre

*Tyven* listig, behændig og altid i skjul eller camoufleret

# Magikeren

Hvorfor er du så ikke lykkelig?

De er væk. Der er ingen tilbage. Ingen orker kan nogensinde udgøre en trussel mod dig eller mod landsbyer som din hjemby.

Men din familie er her stadig ikke. Din mor kommer ikke til at lave kamillete til dig, din far kommer ikke til at lære dig at fiske, og din storebror kommer hverken til at drille dig eller forsvare dig over for andre, der driller. Din legekammerat fulgtes ikke med dig på troldmandsakademiet. Landsbyældsten udførte ikke ritualer, der markerede dig som voksen. Du lavede selv en primitiv version af det alene i et afsides kammer på troldmandsskolen; sagde de ord, ældsten skulle have sagt, og hang en amulet af våbenstål om din hals med din families arv indeni: knogler og hår.

Du har dine fæller, der kender og er glade for dit værd i en kamp. Men holder de af *dig*? Holder nogen af dig?

Relationer. Vælg en af de andre spilpersoner

Jeg synes \_\_\_\_\_ lugter godt.

## Præsten

### Det, der drev dig

Når man handler til gudens ære, vil guden lyse på dig. Guden er mægtig og våger over dig og dine fæller. Med gudens hjælp kan du hele og beskytte dem, der har brug for det. Når du lyder gudens ord, er din sag retfærdig, og du kan opnå gudens velsignelse. Det er din pligt som præst, og det vil indbringe dig gudens nåde og beskyttelse, og der fås intet større.



Du blev opfostret i klosteret og har altid lært at tjene guden. Kun guden har kunnet beskytte menneskene mod de skrækkelige orker, og du har lært at bruge gudens helbredende og beskyttende kræfter og har tjent på slagmarken til gudens ære. På den måde har du både kunnet hjælpe til og kunnet vise over for alle, der måtte tvivle, hvor mægtig guden er. Guden er stor, og derfor har guden ført jer til sejr.

Orkerne er overvundet én gang for alle, og du og dine fæller kom sejrrige fra slaget og lever som konger og baroner på slottet, som var jeres belønning.

### Særlige ejendele

En signetring med gudens symbol, der viser at du er præst.

En præstestav til magi og - i yderste nødstilfælde - selvforsvar.

### Relationer. Vælg en af de andre spilpersoner

Jeg kan se gudens glorie omkring \_\_\_\_\_ i kamp.

### De Andre

**KRIGEREN** altid størst, stærkest og forrest

**Magikeren** optændt af hævnlyst

**Tyven** listig, behændig og altid i skjul eller camoufleret

## Præsten

### Hvorfor er du så ikke lykkelig?

Det sidste slag var drabeligt! Klang af sværd mod skjold, krigsbrøl, lugten af blod og lyden af knuste knogler over det hele! Det velsignede syn af en ork, der ligger på jorden, mens blodet vælder ud af et takket sår, mens krigeren trækker sit store, blodige sværd til sig igen. Pulsens dunkede i dine ører, mens din kåbe hvirvlede omkring dig, når du lavede fagter og svingede din stav til den ene og den anden side. Svisj - krigerens sår lukker sig igen! Zap - et skjold omgiver magikeren! Og imens falder ork efter ork på slagmarken.

Og nu er det slut. Der er ikke en eneste ork tilbage. Du kommer ikke i sådan et slag igen. Men hvor ville du dog gerne SLÅS! Og det ville være endnu bedre, hvis det faktisk var *dig*, der stod over orkerne med sværdet i hånden!

### Relationer. Vælg en af de andre spilpersoner

\_\_\_\_\_ spørger mig tit, om jeg vil være sparringspartner i våbentræning.