Hedengang

En TRC produktion til Fastaval 2005 af
Mike Ditlevsen og Thomas Jakobsen -

Hedengang - Forklaring

Om Kong Christian VIII død -"Blodaarebetændelsen og Materiens Overgang i Blodet med den deraf opstaaede Feber for den umiddelbare Aarsag til Hans Majestæts Hedengang" - Det Kongelige danske selskab for Fædrelandets Historie.

Hedengang - Credits

Scenariet er meget inspireret af de andre – fåtallige – Fantasy scenarier der er lavet over Fusion-reglerne (eller Vision som det dengang hed);

Hævnens Hovslag af Paul Hartvigson (TRoA V, 1992)
Einhemmir (Fastaval 93) af Troels Chr. Jakobsen.

Det er skrevet til at kunne passe ind i den mytologi og verden som de scenarier foregår i – og er dermed også kompatibelt med det systemløse Dødens Skygge (Fastaval 95) af Jacob Berg og Thomas Jakobsen.

Uden de gamle Vision scenarier, ville Hedengang ikke været blevet til og vi skylder dem derfor en stor tak.

Tak til Palle Schmidt og Malik Hyltoft for Fusion light regler. http://www.fusion-net.dk/
Tak til Johnny Overgaard Haarup, for levering af tegninger.
Tak til TRC - de fedeste ringriddere.

Velkommen til Hedengang 4
Kort om Hedengangs verden 5
Hedengang Light 6
Oversigt: Spilpersonerne 8
Bipersonerne 9
Kong Løvehjerte af huset Løvenborg 9
Grev Væselsind af Østermark 9
Prinsesse Underskøn 9
Ridder Sorgenfri, Lensgreve af godset Ravnsborg. 9
Snig og Knoer 9
Bedrag 9
Dragens Børn 10
Folk i Østermark 10
Jætterne 10
Historiens forløb: 11
Opvarmning: 11
Eksempler på spørgsmål: 12
Til Ridder Jernfred 12
Til Væbner Godmod 12
Svale Skarnsdatter 12
Løvendåd 12
Navnløs 12
Første Ark: Ankomsten. 13
Anden akt: Spændinger 15
Tredje akt: Opgøret 17
Noter til Anden Akt: Spændinger 18
Trolddom i Hedengang 20
Væselborg - Østermark Len 21
Fusion regler "light" 22

Velkommen til Hedengang

Tak fordi du har meldt dig som spilleder til Hedengang til Fastaval 2005!

Hedengang er en fortælling om fem helte, der efter at være blevet hyldet en tid hos Kongen for at have reddet Prinsessen – og det medfølgende nasse-liv i sus og dus - er blevet sendt til en fjern afkrog af Kongeriget. Dermed er scenen sat til den nu afdøde Greve Væselsinds borg, hvor heltene får lejlighed til både at lære hinanden lidt bedre at kende samt få det endelige opgør med Grev Væselsind (der nok er død, men ikke borte).

Hedengang kan udspille sig efter to klassiske scenarie genrer; enten som et drama eller som en dungeon quest. Det betyder dog ikke, at der ikke er mulighed for begge dele i samme spillergruppe, men at vi har valgt at skrive et scenarie, der kan underholde to arke-typer af spillere i det danske rollespils miljø.

Det er tilsvarende umuligt at tvinge folk til at spille drama, hvis ingen i gruppen tør tage det første skridt – og så kan det bedste bud på at komme videre som spilleder være at prøve på at få spillerne i gang med lidt mere lige på og råt dungeon spil.

For at give spillerne det bedste udgangspunkt for en god oplevelse, bliver de samlet til en fælles briefing inden scenariet, hvor de bliver delt op efter deres interesse i at spille enten drama, dungeon eller begge dele. Tanken er så, at de alle spiller det samme oplæg til scenariet – men altså med forskellig vægt på forskellige elementer.

Det betyder også, at du som spilleleder formentlig selv har en fortrukken interesse i hvilken type scenarie, du helst vil spille - og det vil vi selvfølgelig også tage højde for under fordeling af spillerne. Men vi kan desværre ikke udrette mirakler og der kan være en større vægt af den ene eller den anden skare af spillere og så må du være klar til at træde til. For det drejer sig blandt andet om at give spillerne en god oplevelse.

Men vi udstyret scenariet med alle de værktøjer, du kan bruge undervejs alt efter hvilken retning du og spillerne vil styre scenariet i.

Der er også en Hedengang Light udgave af scenariet. Formålet med Light-udgaver er, at man kan give en god og forventet oplevelse, ved de akutte situationer, hvor der mangler spilledere i sidste øjeblik, eller en spilleder ikke har fået scenariet. Light-udgaven er en mini-version af scenariet, der er optimeret til ikke at kræve overblik over historien eller indsigt i spilpersonerne fra spillederens side - men stadigvæk giver en oplevelse, der lægger op til settingen og foromtalen.

Skulle du have nogle spørgsmål eller ris/ros til scenariet, er du selvfølgelig meget velkommen til at kontakte os.

Vi takker endnu engang for at du har valgt at være spilleder på Hedengang – og vi håber, at du sammen med spillerne og scenariet for en god oplevelse med hjem fra årets Fastaval

Mike Ditlevsen - (mike@trc.dk)
Thomas Jakobsen - (thomas@trc.dk)

En TRC Produktion.

Kort om Hedengangs verden

Hedengang er en fantasy fortælling – og så alligevel ikke helt. For selvom der både er drager og onde troldmænd, vil vi gerne rykke lidt væk fra de traditionelle kendinger fra D&D eller Ringenes Herrer - så derfor er orkerne sat af holdet. I stedet har vi valgt at tage fat i den nordiske mytologi. Derfor er der i stedet jætter i scenariet, til at overtage orkenes rolle; Jætter findes i denne verden i alle afskygninger, både store og små, de er lidt en generel betegnelse for de andre væsner.

Der findes også dværge i verdenen, men de er et folkefærd, der ikke bryder sig om sollys og holder til i underjordiske huler, hvor de laver våben og andet ud af de råmaterialer de finder i undergrunden. De fleste mennesker er med god grund bange for dværge, der sjældent gør noget af venlighed men i stedet er styret af grådighed.

Ellefolket skal ikke forveksles med hippi-agtige trækræmmere. Ellefolk lever af mennesker drømme, frygt og kærlighed. De fleste mennesker holder sig med velbegrundet frygt langt fra alle steder, hvor ellefolket siges at bo - og de få, der alligevel trodser advarslerne om ellefolket, bliver sjældent set igen.

Dragerne er enten uddøde eller for længst flyttet til en anden del af verden. Engang var der drager i Kongeriget og der er forsat mange kvad om de riddere og andre helte, der besejrede dem.

Der er desuden mange rygter om skjulte dværge-gruber med store rigdomme, om elverhøje med skjulte skatte og om glemte dragegrotter med endnu flere skatte.

Landet og verdenen er derudover en arbitrær størrelse, det eneste du som spilleder behøver at kende til, er byen hvor grevens borg ligger (Østermark), hvor scenariet udspiller sig - og så lidt om Kongen og hans borg. Derudover har du frie hænder til at fylde på med detaljer, hvis det bliver nødvendigt at inddrage det i spillets gang.

Da scenariet hovedsageligt forgår på Østermark Borg, er det den som der ligges vægt på i scenariet - men overgangen fra det luksuriøse Kongeslot til den kolde borg i yderkanten af Kongerigete, er en faktor som kan spille ind både i begyndelse og undervejs i handlinger. Heltenes følelse af ensomhed i den fjerne ødemark kan skubbe fortællingen videre go give stemning - så hav hele tidet stemningen af det grå, kolde og kedelige Østermark len i baghovedet.

Østermark er et lille len, der er under Kong Løvehjertes styring - men der ikke er meget rigdom i lenet, så har Østermark har aldrig været af interesse for Kongen og hans mænd. Dette har også betydet, at da den lokale præst forsvandt, var det svært at finde en ny, der ville tage til det fjerne len. Og da der endelig blev sendt en afløser, var der ingen der undrede sig over, at de ikke hørte fra ham – hvilket var heldigt for Greven, der holdt den unge præst fanget i sin kælder for stramme sit greb om landsbyen.

Den onde Greve Væselsind har derfor haft rig mulighed for at opbygge en stor magt over de lokale bebygger. Og da det lille samfund ikke har mange besøgende, har han længe haft mulighed for at gøre, som han ville. De få lokale bønder der alligevel vovede at komme på tværs af Greven – eller bare stillede for mange spørgsmål – kom ud for ulykker eller forsvandt sporløst.

Alligevel har indbyggerne i Østermark generelt ikke opfattet Grev Væselsind som en ond herrer – han har jo både har hjulpet med at udfører de kirkelig blot-ritualer, der skulle til (om end han har genindført den gamle religions krav om menneskeblod i stedet for dyreblod, der eller bliver benyttet af Kirken).

Hedengang Light

Plot

Den onde Grev Væselsind vil bruge Prinsesse Underskøn til et ritual for at overtage kongeriget – men Heltene kommer på tværs og får dræbt Greven og befriet Prinsessen.
Scenariet begynder med at Kong Løvehjerte belønner Heltene med Grevens slot i det fjerne Østermark. Her håber Heltene at finde en skat – men i stedet kommer de på kant med de lokale bønder, en stamme af jætter og Grevens Spøgelse – samtidig med at de skal forholde sig til at Prinsessen dukker op for at genoplive Greven.

Spilpersonerne

Indbyrdes har Heltene forskellige interesser - og der er komplikationer nok til at underholde de spillere, der ønsker sig drama og intriger ud af historien.
- Ridder Jernfred er blevet forelsket i Prinsesse Underskøn. Desværre er Prinsessen tryllebundet af Greven, og har ingen problemer med at forfører helten til fordel for at få hjælp.
- Svale Skarnsdatter skylder en formue væk til Tyvenes Laug. Hun bliver undervejs opsøgt af deres opkrævere. Tyvene har hørt rygter om Grevens skat, som de gerne vil have fingrene i.
- Væbner Godmod har lært sortekunst fra dæmonen Bedrag. Mens han roder rundt i Grevens arkiver og offer-rum, finder han yderligere måder at videreføre sine kræfter på.
- Løvendåd er i hemmelighed Kongens søn født udenfor ægteskab. Han drømmer om at blive prins, samtidig med at han føler sig forrådt af sin far.
- Navnløs er i hemmelighed leder af en gammel religiøs ridderorden, Dragens Børn, som Kongen har fordømt. Ved at bevise sin Ordens værd, kan hun søge om Kongens tilgivelse.

Handlingen

Østermark er gråt, vådt og tåget. Det er efterår og træerne er ved at smide bladene, vejene er mudret og vejret er koldt. Borgen er kold og dunkel – og bønderne overtroiske og bange. Der er, siger bønderne, en gammel ondskab der holder til i slotskælderen.

Der kommer brevdue til Ridder Jernfred om at Prinsessen er forsvundet og at Navnløs er den hemmelige leder af en fordømt ridderordenen.
Prinsessen dukker op. Hun siger, at hun vil takke sine redningsmænd, men hun er påvirket af Grevens sorte trolddom. Hun spiller kostbar og eneste formål er at få vækket Greven til live.

Bønderne trygler Heltene om at afholde gudstjeneste, da de er hjemsøgt af ulykker. Bønderne forventer blotofring da det var det som fik ulykkerne til at forsvinde da greven begyndte på det i sin tid Grevens Spøgelse vil stadig snige sig rundt og gøre mælken sur, få folk til at falde ned af trapper og andre uheld – så bønderne ikke tror på at heltene gjorde det godt nok, og med kyshånd vil tage imod Greven igen (uantastet at han er uddød).

Heltenes søgen efter skatten åbenbarer en hemmelig dør i kælderen, der er lukket med trolddom og beskyttet af runeristninger. De kan ikke umiddelbart få døren op, samtidig med at det går op for dem, at døren mest af alt er bygget for at holde ”noget” indespærret i kælderen, og ikke for at holde dem væk fra skatten.

Kort tid efter kommer en stamme af Jætter op til slottet, for at sælge deres bytte af tilfangetagende mennesker som trælle. Jætterne ved ikke at Greven er død. Helte kan handle med Jætterne for at løskøbe trællene eller bare prøve at dræbe dem.

Bønderne ved godt at trællene normalt skal ofres til Ondskaben i kælderen, og hvis Heltene ikke er med på den ide, bliver bønderne overbevist om at Heltene er nogle slette karle, der kun vil landsbyen det ondt. Af frygt for at Heltene ikke kan beskytte dem ordentligt mod Ondskaben i kælderen, gør bønderne klar til at slippe af med Heltene. Bønderne kommer op til slottet med fakler og høtyve. De vil brænde Heltene på bålet for at formilde Ondskaben. I baggrunden står en sort skyggeklædt mand, der minder om Greven (det er hans spøgelse).

Ved vejs ende er Heltene nødsaget til at gå trænge ned i kælderen, og der stå til ansigt med Ondskaben. Om Ondskaben er er en spejling af deres egne konflikter, Grevens Spøgelse eller en Drage, må afhænge af spillernes måde at spille scenariet på.

Oversigt: Spilpersonerne

En gruppe helte der har netop reddet Kongens eneste datter, Prinsesse Underskøn, fra den onde Grev Væselsind af Østermark. Indbyrdes har Heltene forskellige interesser - og der er komplikationer nok til at underholde de spillere, der ønsker sig drama og intriger ud af historien.

Ridder Jernfred

Er blevet forelsket i prinsessen, men hun er "uopnåelig". Desværre er Prinsessen tryllebundet af Greven, og har ingen problemer med at forfører helten til fordel for at få hjælp, så hun kan bringe Greven til live igen.

Svale Skarnsdatter

Skylder en formue væk til Tyvenes Laug. Hun bliver opsøgt af deres opkræver undervejs. Tyvene har hørt rygter om Grevens skat, som de gerne vil have fingrene i.
Slås med at holde mørket ude af sit sind – har en del kvaler, og har måske mareridt om hvad der vil ske, hvis hun giver efter for sin mørke side.

Væbner Godmod

Har lært sort magi fra en dæmon. Mens han roder rundt i Grevens arkiver og offer-rum, finder han yderligere måder at videreføre sine kræfter på.

Løvendåd

Skarpe blå øjne.
Er i hemmelighed Kongens søn født udenfor ægteskab. Han drømmer om at blive prins, samtidig med at han føler sig forrådt af sin far. Drømmer om heltedåd, der vil tvinge konge til at anerkende ham som prins. Men drømmer også om hævn. Og han kan ikke få begge dele.
Ham som der skal tale til folket under opstand.
Han ligner jo den gamle konge i sine unge dage
Derfor høj udstråling og gode tale gaver.

Navnløs

Kvinde. Går i sort kutte. Kan besværgelser (blandt andet noget med lys, og en anden der brigner død og ødelæggelse).
Tilhører en gammel religiøs tempelridder orden som Kongen har fordømt. Hun vil genskabe Ordenen. Ved at få del i skatten og bevise sin Ordens værd, kan hun søge om Kongens tilgivelse og få tilladelse til at genoprette Ordenen.

Bipersonerne

Kong Løvehjerte af huset Løvenborg

Optræder ikke direkte i scenariet, men spilpersonerne kender ham – og mange af deres motiver kredser omkring deres ønske om at opnå anerkendelse hos kongen.
Kong Løvehjerte er en dygtig hersker, en modig kriger og stor tilhænger af Kirken. Han er sikkert også ret kynisk – hvilket forklarer, hvorfor han sender heltene til Væselborg i Østermark, bare for at slippe af med dem.

Grev Væselsind af Østermark

Den onde skurk. En magtfuld sortekunster med ambitioner om at overtage magten i Kongeriget. Han har i en alliance med Prinsesse Underskøn prøvet at nedkalde en forbandelse over Kongeriget – men heltene forhindrede dem i at afslutte ritualet. I stedet dræbte de Grev Væselsind, der dog havde taget sin forholdsregler, og derfor ikke sådan helt var til at dræbe. Nu hjemsøger greven verdenen som en slags vandrende ånd, mens hans hjerte ligger i krypten ynder Væselborg og venter på at blive indsat i en ny krop.
I levende live havde han en alliance med en stamme af jætter, der lever i udkanten af Østermark, og han vil nok atter bruger jætterne som våben mod heltene.
I scenariet er Grev Væselsinds ånd optændt at hævndrømme og ønsket om at vende tilbage i en fysisk krop.

Prinsesse Underskøn

En smuk kvinde. Det må være op til den enkelte spilleder om hun er en uskyldig sjæl, som er blevet tryllebundet af Grev Væselsind, eller om hun frivilligt er ond.
I scenariet optræder hun i første omgang som en bortløben prinsesse, men det vil vise sig for heltene, at hun er er i ledtog med den onde Grev Væselsind. Om hun er til frelse gennem Hvid Trolddom og/eller ægte kærlighed, er op til spillederen.
Hun har hår sort som ibenholt, hud så hvid som sne og læber røde som blod.

Ridder Sorgenfri, Lensgreve af godset Ravnsborg.

Ridder Jernfreds far. Er en af Kongens tro støtter og en veteran fra de gamle krige mod jætterne. Hans to ældste sønner, Ridder Stolten og Tempelherre Gudsnåde, har arvet det meste af families penge. Hans to døtre, Lærke og Morgensol, skal begge med tiden giftes til unge adelsmænd.
Tempelherre Gudsnåde er for øvrigt en af de væsentligste modstandere mod den gamle ridderorden Dragens Børn.

Snig og Knoer

Pengeopkrævere fra Tyvenes Laug, der opsøger Svale Skarnsdatter for at inddrive hendes gæld på 10.000 guldsstsykker.

Bedrag

En trolddomsskabning/dæmon som lærer Væbner Godmod sortekunst. Bedrag er ikke til at stole på og drømmer kun om at få en fysisk krop i denne verden. Er ikke i første omgang allieret med Grev Væselsind, men dens ønske om at få en krop, kan få den til at samarbejde med Greven – eller måske bare forsøge at lokke Væbner Godmod til at give sig sin sjæl og krop.

Dragens Børn

En fordømt ridderorden der er hyllet ind i fortidens tåger og gamle religion. De bliver forfulgt af Kirken som led i en gammel magtkamp mellem de to religioner. Navnløs er deres hemmelige leder.

Folk i Østermark

Indbyggerne i fjelddalen er fattige og frygtsomme folk. Landsbyens leder er den gamle bonde Klink, der fungere som en slags borgmester og rådmand for de fleste i byen.
Smeden Amjoft og jægeren Nagl er kendt af de fleste og nyder også stor respekt i lokalsamfundet.
Får du brug for at introducere yderligere bipersoner i byen, er her en række navne du kan benytte: Vår, Snø, Høy, Sjel, Gol, Eike, Stjarni, Lokbrá, Ég, Örn, Æla, Skátar, Dikta, Skytturnar,

Jætterne

Grev Væselssind har en gammel alliance med jættehøvdingen Hermigervill og hans stamme, der lever i udkanten af Østermark. Jætterne indfanger blandt andet mennesker, som de sælger som slaver til Greven – og deres betaling er våben, udstyr og andre gode forsyninger, de ellers ikke ville have adgang til.
Det må afhænge af den enkelte spilleder, om jætterne er ondskabens tjenere eller bare misforståede ofre for racekrig. Måske er sandheden et sted midt i mellem – i hvert fald opfatter de fleste jætter mennesker som omtrent lige så nyttige som andre husdyr, om end de udmærket er klar over at nogle mennesker er ret farlige.
Jætternes største ønske er at leve videre – gerne så nemt og rart som de kan slippe af sted med, og vil derfor ikke kaste sig i døden uden grund.
Generelt for jætterne er, at de ligner menneske med spidse øre og kraftig hårvækst – men de varierer i størrelse fra fuldvoksne jætter på størrelse med små børn og unge jæætteknægte i voksealderen, der allerede har rundet 2,5 meter.
Får du brug for nogle navne til jætterne, er der her en liste, som du kan plukke fra: Lára, Úlpa, Mugison, Ensími, Byltan, Kjavik, Rafgashaus, Isidor, Sólstafir, Hjálmar, Trysil, Hastika, Litfried, Fegur.

Historiens forløb:

Historien er delt op i tre akter – samt en indledning til at varme op med og komme godt i gang med rollespillet. Derudover er der også lagt an til en form for afslutning på scenariet, hvor du kan runde det hele af.

Opvarmning:

Det er ikke altid, der lige er nogle i gruppen, som tager initiativet, når der sidder fire-fem andre fremmede mennesker omkring sig. Det er jo ikke lige den vante spilgruppe - og selv erfarne rollespillere, kan have brug for at varme lidt på. I sidste ende er den første halve time af scenariet meget afgørende for spillernes engagement de resterende timer I skal spille rollespil sammen.

Derfor har vi valgt at lave et oplæg til lidt opvarmning, den første del, hvor du som spilleleder skal tage de første skridt for at få spillerne med ind i varmen. Og når spillerne så får snakket sig varme, kan spillet for alvor komme i gang. Opvarmningen giver også mulighed for at finde ud af hvordan spillerne opfatter både deres egen og de andres spilperson.

Bare rolig – der er ikke tale om at du og spillerne skal hoppe rund og lave forskellige teater-øvelser. Opvarmningen er i stedet en del af scenariet, hvor spillerne langsomt bliver trukket op i gear.

Den måde opvarmningen skal fungere på er, at du på skift stiller spillerne en række spørgsmål, hvor de skal improvisere et svar ud fra deres viden om scenariets setting og deres spilperson. Det kan godt minde lidt om fortællerollespil, hvor det er spillerne, der styrer handlingen.

Vi har lavet en række spørgsmål, du kan stille spillerne under opstarten, hvor du vil kunne komme mere ind på hvem spilpersonerne er og hvordan de oplever den situation, de står i.

Opvarmningen forgår mens heltene er på vej fra Kongens slot til det grå og triste Østermark. Det er groft sagt tale om en slags fortæller-rollespil med flashbacks tilbage til festmiddagen på Kongeslottet, hvor heltene var festens midtpukt og blev hyldet for deres gerninger.

Ideen med opvarmningen er, at spillederen tager initiativet og hjælper spillerne i gang med at træde ind i deres roller. Det gøres efter at rollerne er fordelt og spillerne så småt er klar til at gå i gang. Der er en række løse ender i scenariet mellem de begivenheder der går forud – hvor heltene befriede Prinsesse Underskøn og besejrede Grev Væselsind – og frem til at heltene er på vej til Østermark. Det er det hul, som spillerne får lov til at fylde ud samtidig med at de kommer lidt i gang med at spille. Det skulle også giver spillerne en chance for at lære deres enge og de andre spilleres roller lidt bedre at kende.

Du begynder bare at stille spillerne forskellige spørgsmål på skift, så alle kommer med, og beder dem fortælle deres spilpersons version af hvad der skete:

Eksempler på spørgsmål:

Til Ridder Jernfred

Hvad følte du, første gang du så Prinsesse Underskøn?
Hvornår opdagede du, at dine brødre var misundelig på den hæder og ære du fik?
Hvad var det, som du hørte af rygter om at Grev Væselssindsborg er hjemsøgt?

Til Væbner Godmod

Hvordan var det nu, at du i smug reddede Ridder Jernfred liv, da i kæmpede mod Grevens Jætter?
Hvordan skaffede du det nye tøj som Ridder Jernfred ville have på til festen på Kongens slot?
Hvilke af Grev Væselssinds hemmeligheder ser du mest frem til at afsløre, når I kommer til hans gamle borg – hans skat, hans trolddomsbøger eller noget tredje?

Svale Skarnsdatter

Hvad skete der, da du blev nødsaget til at flygte fra pengeopkræverne fra Tyvens Laug – de to bøller Lusk og Kno?
Hvornår hørte du første gang om den store skat, som efter sigende skulle være gemt ude på Grev Væselsinds borg?
Hvis du kunne vælge – hvad ville du så helst have? En mand der elskede dig for den du er, eller at du kunne ændre hvem du var, så du kunne elske en mand?

Løvendåd

Hvorfor fortalte du ikke Kongen, hvem du i virkeligheden er, da du havde chancen?
Hvilken begived har gjort, at du forsat stoler på Navnløs?
Hvornår gik det op for dig, at I bare er blevet sendt til Østermark fordi Kongen er utryk ved at have jer ved hoffet?

Navnløs

Hvordan lykkedes det dig, at holde din sande identitet skjult overfor kongen?
Hvilke af Grev Væselsinds hemmeligheder håber du på at kunne ødelægge, inden de falder i forkerte hænder.
Hvad skete der på Kongeslottet, der gør, at du ikke længere stoler på Prinsesse Underskøn.

Første Ark: Ankomsten.

Heltene hører inden deres afrejse fra kongeslottet rygter at der er gemt rigdomme – større end hvad nogen ville kunne forstille sig – i kældrene under Grevens slot. Det skulle eftersigende være både sikkert og vidst, at der er en hemmelig kælder under slottet!

Vores helte drager ud mod deres nye slot og forventningerne om rigdom og magt ligger i deres baghoveder efter aftenens fest.

Vi skifter fra den varme luksuriøse kulisse og over til en mørk og kold rejse mod Greven Væselsinds borg i Østermark. Heltene er netop på vej mod byen, som de kan se i det fjerne - med borgens tårn der rejser sig over byens stråtækte tage.

Det er koldt, alle fryser og det lugter nu mere end nogensinde af, at det her er den værste de har begivet sig ud på sammen. Kulden gør sit for at gøre turen mere besværligt og stikker i deres kinder, som de har prøvet at dække til med kapper og tørklæder. Sneen fyr omkring dem og sætter sig i alle revner og sprækker i deres tøj og udstyr. Hestene er trætte og kan ikke klare meget mere.

Rejsen til slottet er lang, da det ligger ude ved kongerigets østgrænse. Grevens len er gråt, vådt og tåget. Det er efterår og træerne er ved at smide bladene, vejene er mudret og vejret er koldt – specielt om natten. Vandet i flod er sort som beg, og fuglene er i stort antal fløjet sydpå til varmere himmelstrøg.

Heltene når frem til borgen som de kan undersøge for interessante steder samtidig med at de tænder op i ildstederne. Når de er flyttet ind, kan vi overgive dem til deres næste skæbne; Der ankommer en brevdue med besked fra Prinsessen, hvor hun udtrykker sit ønske om at besøge hos de helte, der reddede hende fra Greven. Der står ikke noget nærmere tidspunkt for hvornår hun vil ankomme - men heltene kan nok forvente, at det sker snarligst, da det fremgår at hun allerede er taget af sted.

Når Heltene ankommer til byen, får de en noget kølig modtagelse - for selvom de har slået den onde Greve ihjel, så er bønderne bange for dem og slottet. Bønderne er relativt fattige, uudannede og overtroiske. De frygter med god grund natten og Mørkets Kræfter. Husene er rummelige, men svært barrikaderet og røgen der stiger op fra deres skorstene er tung og lugter af tørv. Der er, siger bønderne, en gammel ondskab der holder til i slotskælderen.

Folk tjener til dagen af vejen ved at opdrætte får og sende tømmer ned af floden. Den forpinte jord egner sig mest til rodfrugter - og korn (og dermed brød) er en mangelvarer.

I byen ligger en gammel nedslidt kirke, men bønderne benytter den ikke, da Kirken ikke har sendt en præst hertil i mange år (i virkeligheden skyldes det Greven, der har dræbt den tidligere præst, og undladt at bede Kirken om at sende en afløser). I stedet er folk vandt til at tage til de gudstjenester, som Greven har afholdt i borgens riddersal. Der har messen trukket kraftigt på den gamle og mørke folketro, og blot (blodsofre) har været anvendt.

Heltene må affinde sig med en gammel borg, som ikke har været vedligeholdt i lange stunder, uhøviske tjenestefolk - og værste af alt er det blevet rigtigt koldt i vejret. Der er ingen luksus og den gamle kælder er ikke rig på andet end skimmelsvamp. Heltene må gerne være tynget af mismod i det triste efterår.

Med sig har heltene Grevens Nøgle, som de tog fra Grev Væselssinds lig da de besejrede ham sidst. Nøglen er mærket med runer og tydeligvis magisk – men heltene kan ikke i første omgang finde nogen dør, som nøglen passer til. Det skulle gerne motivere heltene til at lede videre – og måske også få den tanke, at nøglen skal bruges for at få adgang til den skjulte skat i borgen.

Udgangen til første akt begynder da en brevdue ankommer fra Kongsborgen i Hovedstaden. Brevet er til Ridder Jernfred – men der er gode muligheder for at brevene bliver opsnappet af en eller flere af de andre helte – og kommer fra hans broder Tempelherre Gudsnåde. Brevet fortæller, at Navnløs er leder af den fordømte ridderordenen Dragens Børn, og advarer Jernfred om at passe på. Brevet fortæller også at Prinsesse Underskøn er forsvundet igen og at Kirkens Sandsierske har set varsler om at Grev Væselsinds ondskab er vendt tilbage. Brevet anklager Dragens Børn for at stå i ledtogt med Grev Væselsind.

Anden akt: Spændinger

I anden akt er der lagt op til at der bliver skruet op for presset på heltene. Bønderne i Østermark blander sig, interne spændinger mellem heltene vokser og Grev Væselsind begynder at vise sig i kulissen.

Begyndelsen til anden akt markeres med ankomsten af en enlig rytter i fuld fart på vej op mod Væselborg. Det viser sig hurtigt, at det er Prinsesse Underskøn. Hun fortæller, at hun kedede sig på kongsborgen og besluttede sig for at besøge sine redningsmænd. Hun vil flirte en del med Ridder Jernfred, for at vinde ham over på sin sin side – og hvis det kan berolige mistænksomme helte, vil hun også ty til gråd og fortælle at Grev Væselsind hjemsøger hende i hendes drømme (hvilket er sandt nok, men dog ikke er så ubehageligt og uønsket som hun giver udtryk for).

Prinsessen er påvirket af Grevens sorte trolddom, og hendes sjæl er tryllebundet til at elske ham. Hun vil vimse rundt og spille kostbar overfor vores helte, og stille og roligt få dem til at hjælpe med at skaffe de ting hun skal bruge til at få Greven tilbage til livet igen.

Heltenes kontakt med de lokale afslører bøndernes frygt, og snart vil landsbybeboerne trygle Heltene om at afholde en gudstjeneste, da de ikke har haft en længe og de er hjemsøgt af ulykker (det er Grevens spøgelse, men det ved de ikke).

Det ender nok med at heltene afholder en traditionel gudstjeneste i landsbyens kirke, mens bønderne ser skrækslagne til – for sådan plejer de ikke at gøre, og der blev ikke givet blot. Måske begynder bønderne at messe/råbe ”blot, blot, blot” indtil Heltene smider dem ud af kirken eller begynder på et hedensk og blodigt ritual i stil med den gamle Religion (her kan Navnløs træde til, da hun kender en del til de gamle ritualer)

Herefter kan Grevens Spøgelse snige sig rundt og gøre mælken sur, få folk til at falde ned af trapper og andre uheld – alt sammen nok til at bønderne bare vil af med Heltene, og med kyshånd vil tage imod Greven igen (uantastet at han er uddød).

Heltenes søgen efter skatten åbenbarer en hemmelig dør i kælderen, der er lukket med trolddom og beskyttet af runeristninger. De kan ikke umiddelbart få døren op, samtidig med at det går op for dem, at døren mest af alt er bygget for at holde ”noget” indespærret i kælderen, og ikke for at holde dem væk fra skatten. Skulle heltene helt glemme at søge efter skatten, bliver døren opdaget ved et ”tilfælde” af Prinsesse Underskøn mens hun ”går i søvne”.

Døren er låst, og er ikke umiddelbart til at åbne. Heldigvis har heltene Grevens Nøgle – og den kan åben døren.

Kort tid efter heltene har opdaget den skjulte dør videre ned i kælderen, ankommer en stamme af jætter op til slottet, for at sælge deres bytte af tilfangetagende mennesker som trælle. Jætter ved på den anden side ikke at Greven er død, og de forventer at få sædvanlige betaling for deres fangst. Helte kan handle med jætterne for at løskøbe trælle eller bare prøve at dræbe dem – selvom der er ret mange jætter. Hvis heltene ikke vil lade

jætterne spise en af trællene, drager Jætterne i stedet ned til byen for at finde et offer. Det samme vil ske som en hævnaktion, hvis Heltene prøver at dræbe jætterne.

Bønderne ved godt at trællene normalt skal ofres til Onskaben i kælderen, og hvis Heltene ikke er med på den ide, bliver bønderne overbevist om at Heltene er nogle slette karle, der kun vil landsbyen det ondt. Af frygt for at Heltene ikke kan beskytte dem ordentligt mod Ondskaben i kælderen, gør bønderne klar til at slippe af med Heltene.

Bønderne kommer op til slottet med fakler og høtyve. De vil brænde Heltene på bålet for at formilde Ondskaben. I baggrunden står en sort skyggeklædt mand, der minder om Greven (det er hans spøgelse). Det er ikke noget problem for Heltene at holde pøblen ude, men slottet er effektivt under belejring.

Tredje akt: Opgøret

Ved vejs ende er Heltene nødsaget til at gå trænge ned i kælderen, og der stå til ansigt med Ondskaben.

De finder Grevens troldmandskammer, hvor Greven har benyttet sortekunst til at fjerne sit eget hjerte og begrave det. Hvis hjertet kan blive sat ind i en ny krop, kan greven vende tilbage.

Er spillerne i humør til det, kan de også finde en skjult nedgang til nogle gamle jætter-stuer, der ligger gemt af vejen under højen som borgen er opført på.

I mørkets dyb lever en drage og gamle jættespøgelser. Der er med andre ord jeg mulighed for at tage på Dungeon-Quest hvis spillerne ikke har lyst til at rode rundt i interne stri-digheder over hvad de skal stille op med Grevens trolddomsbøger.

Noter til Anden Akt: Spændinger

Der er ikke nogle fastlagt handling for anden akt. Det er vores opfattelse, at scenariet bliver bedre og mere dynamisk, hvis du som spilleder har frie hænder – i stedet for at være bundet op af en række faste retningslinier.

For at hjælpe dig lidt på vej, har vi samlet en liste med ideer til hvordan du kan bringe spændingerne frem mellem heltene. Ved at smide en masse små ting op i en stor kasse som du kan tage frem, så gør vi det også nemt for dig eventuelt bare at tage og køre scenariet, uden at det bliver helt umuligt at passe dine egne ideer og tanker ind.

Tanken er kort sagt, at hvis du hele tiden har en masse tangenter at spille på, så du hele tiden kan friste spillerne med noget, som de tror, kan bruges til at opnå deres mål og drømme… samtidig med at det bliver mere og mere tydeligt, at alting er helt ad helvede til og snart vil gå vildt galt.

Jernfred er måske oppe om natten, han ligger måske mærke til en skikkelse ude på gangen, han følger efter og ser skikkelsen dreje rundt om hjørnet. Prinsesse Underskøn leger lidt tagfat med ham, for til sidst at ende oppe i Grevens værelse, hvor hun venter på ham.

Godmod bliver opsøgt at sin dæmon, Bedrag, som han begynder at tale med. De andre kan ikke se den, men Bedrag ved det og bruger det lidt til at få Godmod ud i situationer hvor han måske skal svare imens gruppen er omkring ham. Det kan også få de andre til at undre sig over hvad der sker med Godmod, når han står over i hjørnet og diskuterer med sig selv.

Navnløse kan måske også sættes op i forhold til at der "måske" er en drage fanget i kælderen, hun begynder at høre en kalde på hende.. Hun er trods alt leder af den gamle orden Dragens Børn, så hun oplever måske ting som andre ikke gør når det omhandler Drage yngel (igen kan det også blot være Grevens hvisken i ørene).
Der er spor efter en drage overalt på borgen; det kan være drageskæl, runeristninger der fortæller om dragen, smykker/kultegninger der forestiller dragen. Måske har Dragen optrådt som gude-billede i de gudstjenester Greven har afholdt overfor bønderne.
Der er også drømme om noget stort, der bevæger sig rundt i mørket. Lyden af læder, der bliver trukket hen over skæl - og skarpe klør der ridser klippen, og spidse tænder der tygger sig gennem urfjeldet.

Grevens troldsmandbøger rummer (nekromantiske) løfter om udødelighed.
Der er også en bog omkring Kongens familie, hvor der står noget omkring en ukendt søn født ved siden af ægteskab - en søn som Greven endnu ikke har kunne finde frem til. Men med noter om hvilke træk (stærk blå øjne, lyst hår, andre træk ved Løvendåd) Greven ville forvente at en sådan prins ville have efter Kongen - da kongeblod er tykt og sønnen formentlig vil prøve at træde i Kongens spor.
Andre bøger fortæller, at Grevens skulle bruge Kongens Blod til et ritual for at overtage magten i landet... (hvilket er det ritual, som heltene forpurrede dengang de dræbte Greven).
Der er måske også bøger om trolddom til hvordan folks vilje kan blive tryllebundet – og masser af ingredienser til at lave en stærk kærlighedseliksir (som Greven har brugt til at

tryllebinde Prinsesse Underskøn) – måske er der ligefrem en slags voodoo-dukke med løkker af prinsessens sorte hår.

Drømme til spillerne kan være et redskab til at få intrigerne til at bluse op. De kan enten begrænses til den af heltene, der sover i Grevens værelse, eller være mere udbredte

Mystikken breder sig: øjne der lyser rødt i natten, stemmer i drømme, lyde af listende fødder på den anden side af døren.

Der hænger jagt-trofæer på væggen - et af dem kunne vise sig at være et menneskehovede i et drømmesyn.

Flammerne i ildstedet danser forførende og heltene ser noget, som han gerne vil opnå eller som han frygter i flammerne (fx prinsessen eller kongens slot i flammer). Det kunne være dæmonen Bedrag som er på spil - eller bare efterdønningen af Grevens sortekunst

En pose med guldstykker bliver funder bag en løs sten eller under nogle gamle ting og sager. Er der mon mere guld? Og hvorfor er sækken med guld plettet af blod?

Der er placeret runer rundt omkring i borgen - på træværket, på gamle sted og andre steder. Jo mere folk kigger efter dem, jo flere er der. Deres betydning er svær at gennemskue, men det giver dem minder af forskellige art - de får tanker om, at runerne kan give dem det de drømmer om (Svale tror det er spor efter skatten, Løvendåd forveksler dem med tegn på at han er kongesøn, Navnløs tror de kan vække den gamle orden til live)

Spor efter jætter og trælle - det kan være rester af dyr, der er blevet spist (knogler, sod, blod, gamle knive etc).

En næsvis og pågående Krage. Den dukker op og sidder i vindueskarmen og er irriterende. Der kan jo også have været en eller flere krager ved Grevens lig, da heltene overvandt ham – og måske er Kraven grevens spion?

En hugorm eller flere bor i borge - kravler rundt, er lidt farlig men mere uhyggelig. Ligger og slikker sol på murværket, efterlade døde mus liggende i en seng, kravler rundt i folks senge og støvler.

Vinden trækker igennem borgen - får lys til at gå, bærer stemmer rundt, så folk kan følge med i hinandens samtaler. Måske forvrænger vinden lydene, så noget måske ikke er helt tydeligt, men andre ting blive forstørret – specielt hvis heltene snakker om hinanden. Bare det de høre deres navne blive nævnt sammen med noget, de måske ikke helt kan tyde – men er helt sikre på ikke er pænt sagt.

Murbrokker og tagsten falder ned på tidspunkter, hvor folk er i fare for at få dem i hovedet - der er ingen spor, der kan bekræfte om det bare er et uheld eller om borgen er forbandet.

Trolddom i Hedengang

I scenariet benytter vi reglerne fra Fusion – som ikke har regler for trolddom. Så der er du som spilleder lidt på egen hånd.

Trolddom er udstyret med detaljerede lister og formularer og ritualer – men i stedet har de folk, som kan magi, nogle fokusområder. Inden for hvert fokusområde, er der forskellige effekter – fx kan helbrede skade med ”helbrede” trolddom og skab forskellige former for lys med ”lys”.

Reglerne for trolddom er som følger: Spilleren beskriver en ønsket effekt, som falder inden for et eller flere af de fokusområder som hans spilperson kan lave trolddom indenfor. Sammen finder i en passende sværhedsgrad. Så slår spilleren sin Viljestyrke + Sejd + Trolddomskunst. Terningslaget afgør effekten – for eksempel kan graden af succes’er på ”helbrede” tolddom være retningsgivende for hvor meget skade, der bliver helbredt.

Lidt afhængigt af om du ønsker en mere eller mindre dominerede, kan du bestemme hvor mange sværhedsgrader, der skal være på trolddom.

Vi vil selv prøve at finde en mellemvej.

Trolddom kan være farligt – hvis trolddom ikke lykkedes, og troldmanden fumler, får han skade lig med antallet af 1’ere på terningslaget (der skal forsat slås Udholdende for at modstå skade, men rustninger hjælper ikke).

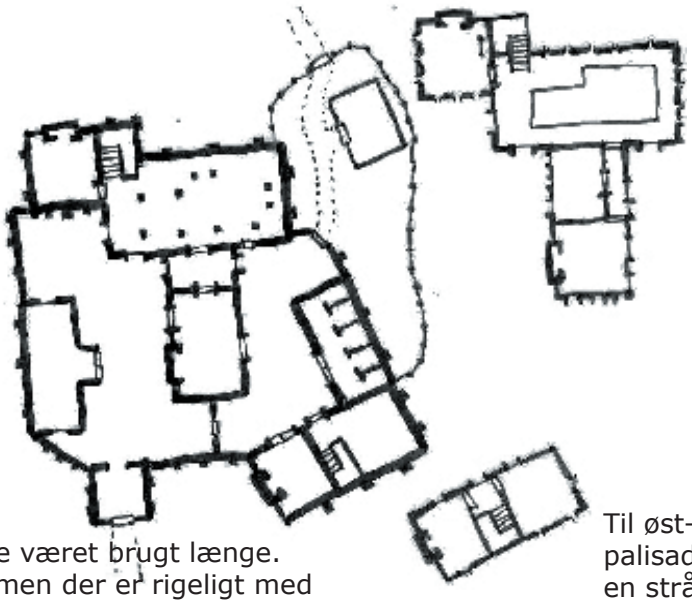
Væselborg - Østermark Len

Væselborg er ikke noget stort landsted – og langt fra så stort som Kongsborg i hovedstaden, hvor heltene netop har været gæster. Borgen ligger på en klippetop med udsigt over det meste af dalen med de lavstammede bondehytter, sorte træer uden blade og mudrede marker.

Borgen er opført af grå kampesten, der flere steder er dækket af mos og efeu. Borgen ser generelt gammel og slidt ud - og det er tydeligt at Grev Væselsind ikke har gjort meget ud af af vedligeholde den. Tagene er dækket af tegl og er flere steder utæt. Der bor svaler og flagermus under taget, rotter og mus i kældere

Hovedbygningen består af en entre, gildesal og et køkken i stueetagen.
Væggen i gildesalen og svalegangen over den er udsmykket med flere udstoppede dyrehoveder og gamle jætte-våben.
Fra gildesalen er der også en trappe op til førstesalen og ned til kælderen.

Der er bygget et tårn til hovedbygningen, hvor der er indrettet værelser i stuetagen og første sal til et par vagter/håndlangere. Fra toppen af tårnet er der god udsigt over hele dalen. Der er også et dueslag til brevduer og opstillet en bavneskål, hvor der kan tændes et bål til at signalerer om farer og fjender.

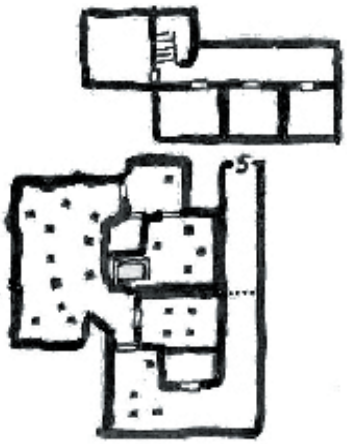


Laden i borggården er fyldt med forsyninger så som mad, klæde, vin, mjød og våben, som Grev Væselsind har indsamlet til betaling af de jætter, der bringer slaver til borgen.

Førstessalen af hovedbygningen består af en svalegang med udsigt over gildesalen. Over køkkenet er der grevens gamle studerkammer, hvor der er bøger, udstoppede dyr, runesten og forskellige genstande til alkymi - alligevel vil en nærmere gennemsøgning af lokalet give indtryk af at der "mangler noget". Grevens sovekammer er udrustet med en stor himmelseng og talrige skind - og det lugter fælt og indelukket (og alle der sover der, kommer til at lide af mareridt).

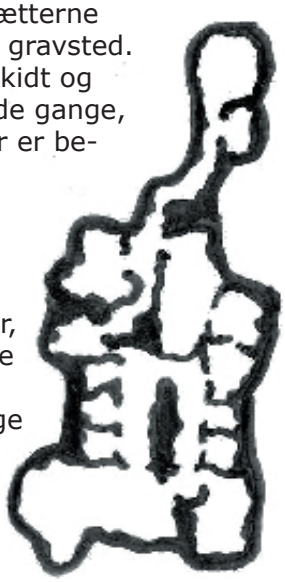
Smedjen har ikke været brugt længe. Stalden er tom, men der er rigeligt med havre og hø på loftet. Værelset over smedjen har været brugt af jætter.

Til øst-siden af borgen er der opført en palisade af træstammer, der beskytter en stråtagbygning, hvor grevens fogede bor. Indenfor palisaden er der også en stor have med urter, grøntsager og et par buske med bær.



Kælderen består af fire rum, kælderen under borgtårnet har været beboet af Grev Væselsinds jætte-håndlangere hvor de to rummer forråd og det sidste er indrettet som fangekælder.
I det ene forrådsrum er der en hemmelig dør, der leder til en lang gang, der skråner ned igennem klippen til den hemmelige kælder. Døren kan åbnes og lukkes med et trylleord - men lidt råstyrke og vold kan bryde den ned i stedet for.

Jættestuen stammer fra en fjern fortid hvor jætterne brugte højen som gravsted. Der er mørkt, beskidt og koldt i de snørklede gange, hvor talrige jætter er begravet. Knogler og offergaver er stablet over det hele - og der er masser af rum til at indsætte fælder, hævnånder. Måske er et drageæg - som en jættekonge fik med i graven - klækket og en ung drage gemt i mørket...



Nedgangen til den hemmelige kælder er spærret af en jernlåge, der kan åbnes med en Grevens Nøgle. De forskellige kælderrum er forstærket af gamle træstammer og der er meget støvet og indelukket i kælderen. Der er mange spor efter Grev Væselsinds arbejde med Sortekunst og der er Blotaltere til flere jætteguder og mørke-dæmoner. I det inderste kammer er et mausoleum - hvor Grevens livskræft er bundet til denne verden. Måske er der en nedgang til Jættestuen.

Fusion regler "light"

Introduktion

Egenskaber, Færdigheder og Specialer (se s. XX)
Grundideen i reglerne, er at kombinere Egenskaber, Færdigheder og specialer (værdien i de enkelte kategorier går fra 0-6). Egenskaberne er nærmest noget man er født med, de mest basale grundtræk ved ens person. Færdighederne er tillærte, og kommer af spilpersonens (SP'ens) uddannelse og erfaringer. Specialerne viser noget om SP'ens interesser og ekspertiseområder.

For at afgøre om en handling i spillet lykkes, slår man med 6-sidede terninger. Spillederen bestemmer hvilken Egenskab, Færdighed og evt. Speciale der skal kombineres, spilleren lægger tallene i de enkelte felter sammen og ruller et tilsvarende antal terninger. 6'ere betyder generelt succes, og 1'ere kan betyde fiasko.

Status
Status er udtryk for hvor rig, berømt eller indflydelsesrig en SP er. Spillederen kan tage hensyn til en SP's status i visse situationer.

Kamp og Våben
Våbenevner står for sig selv på arket. Her kan man skrive sin samlede evne for et våben, inklusiv våbnets bonus, alt efter hvor nemme de er at bruge.

Skade
Skade afgøres efter antal af succes'er i et slag. For hver succes skal modstanderen afkrydse et felt i den ramte kropsdel. SP'er slår deres UDHOLDENHED (Egenskab), for at reducere skaden (antal succes'er = antal skadespoint der kan fjernes).

Skæbne
Skæbne-kollonen nederst på arket, er systemets rygrad. Skæbne er udtryk for SP'ens psyke, gode og dårlige sider, og mentale balance. Spilleren vælger selv gode og dårlige skæbnetræk, i samråd med spillederen. Disse skæbnetræk er noget at spille personen udfra, men også et udtryk for held og uheld gennem livet, og i dag. SP'er kan få ny Skæbne i løbet af spillet, alt efter hvad de kommer ud for.

Grundprincippet

Når man skal afgøre om en ting lykkes eller mislykkes i Fusion, slår man for detektivens evne. Man finder værdien for den mest relevante egenskab, den mest relevante færdighed, og eventuelt det mest relevante speciale, og så lægger man de tre tal sammen. Det er det antal terninger man skal slå.

Det kaldes at slå for en evne.

Hvis man slÅr een eller flere 6'ere er slaget en succes, og handlingen er lykkedes. (Hvis handlingen er særligt let eller svær, kan antallet af seksere blive rettet efter at terningerne er slÅet.)

I særlige tilfælde kan man slÅ for to egenskaber og ingen færdigheder eller to færdigheder og ingen egenskaber - men kun hvis spillederen vurderer, at det er den mest relevante kombination.

Sværhedsgrad
Det er normalt nok, at slÅ een 6'er for at få succes. I særlige tilfælde er det dog lettere eller sværere. Det er suverænt op til spillederens vurdering.
Ved lette slag får man lagt 6'ere til de terninger man har slået efter at slaget er udført. Ved svære slag bliver

der fjernet 6'ere efter slaget. Løber man tør for 6'ere bliver der lagt 1'ere til i stedet.

Der kan godt være faktorer, der både gør slaget lettere og sværere på een gang. SÅ lægger man bare de forskellige modifikationer sammen.

Fiasko
Hvis antallet af 1'ere ved et slag for en evne overstiger enten ens egenskab eller færdighed, har man lavet en fiasko.
En fiasko er altid op til din og spillederens fortolkning, men den har normalt noget at gøre med den færdighed eller egenskab der er overgået af antallet af 1'ere. For det meste betyder en fiasko, at man ikke kan forsøge at slå for den samme handling igen lige med det samme.

Det kan godt lade sig gøre at lave både succes og fiasko på en gang. Det er op til spillederens fortolkning - han kan både vælge at acceptere succesen uden fiasko, at lade fiaskoen ødelægge succesen. Endelig er det også muligt at kombinere de to ting.

Modstillet slag
Hvis to personer konkurrerer eller arbejder imod hinanden, kan deres forsøg afgøres ved modstillet slag. Begge slår for deres respektive evne, og antallet af 6'ere sammenlignes. Den, der har flest 6'ere får succes, svarende til det antal 6'ere der er i overskud.

Denne metode bruges også til at slås i nærkamp. Se om det i kapitlet om Vold.

Fortsat slag
I nogle tilfælde er spørgsmålet ikke, om noget lykkes, men hvornår det lykkes. Det kan afgøres ved fortsat slag. Man slår for sin evne hver gang en fastsat tid er gået, og lægger antallet af succeser sammen løbende. Når det nødvendige antal succeser er slået, er handlingen afsluttet.

VOLD

Kamprunden
Ved rundens start erklærer alle, deres handlinger for den kommende runde. Der kan ikke ændres mening under vejs.

Derefter slår alle deres første slag, og handlingerne eksekveres efter initiativ.

En kamprunde vil normalt vare ca. 5 sekunder. I situationer, hvor folk går meget op i at se hinanden an og afvente hinandens handlinger kan spillederen afgøre at en runde svarer til længere tid.

Hvis folk foretager sig andet end at slås under en kamp, må disse handlinger altsÅ udmåles i forhold til at der går 5 sekunder for hver runde.

Kampevner
Kampformen afgør hvad egenskab og færdighed, der bruges til slaget:

Evneslaget for skydevåben slås på KOO + missilvÅben + "speciale" + en evnejustering for våbnet.
Evneslaget for kastevåben slås pÅ SMI + missilvåben + "speciale" + evnejustering for våbnet.
Evneslaget for nærkamp slås pÅ SMI + nærkamp + "speciale" + evnejustering for våbenet.

Husk at et speciale i en kampkunst ikke kan lægges direkte oven i et evneslag for nærkamp.

Hvem angriber først?
Når alle har slået rundens første angrebsslag eller evneslag for andre handlinger afgøres kamprundens initiativ.

Initiativet afgøres af antallet af 6'ere. Den med flest 6'ere handler først og så fremdeles ned til 0 6'ere. To personer med samme antal 6'ere handler samtidig.
Initiativet afgøres før der modificeres for sværhedsgrad.

Hvis en person har valgt en defensiv handling for runden træder den i kraft fra rundens start med mindre spillederen specifikt har afgjort, at den er afhængig af initiativet.
Derfor slås defensive handlinger normalt efter at alle handlinger er erklæret, men før angrebene udføres.

Flere handlinger i samme runde
Det er muligt at lave flere handlinger i samme runde, f.eks.:

Springe over en forhindring og slå en modstander ned. (STY+Idræt+spring / SMI+Nærkamp+næve)

Kaste sig ned og skyde med sin pistol. (SMI+Idræt+0 / KOO+Missilvåben+pistol)

Nikke en skalle og give et knæ i skridtet. (SMI+Nærkamp+hoved /SMI+Nærkamp+knæ)

Løbe sin vej mens man forklarer den taktiske situation over intercom'en. (STY+Idræt+løb / SNA+Missilvåben+taktik)

Uanset hvilke handlinger man vælger at kombinere, så bliver begge handlinger een grad sværere end ellers. 5 sekunder er ikke ret lang tid til at multi-taske i under stress.

Det betyder dog ikke, at der nødvendigvis skal slås for begge handlinger. Hvis handlingerne er meget lette eller endnu simplere vil der stadig være automatiske 6'ere til overs selv om sværhedsgraden øges med en.

Hvor rammer jeg?
NÅr man rammer en modstander i en kamp er det ofte vigtigt hvor. Et skud, der rammer hovedet eller kroppen er ofte mere dræbende end et, der rammer en arm eller et ben.

Kroppen er derfor delt op i følgende 6 dele:

1 Højre ben
2 Venstre ben
3 Højre arm
4 Venstre arm
5 Hovedet
6 Kroppen

For at se, hvilken kropsdel man rammer slår man to terninger. Afhængigt af det angreb man laver angiver enten den højeste eller den laveste, hvor man rammer:

Laveste terning: angiver hvor man rammer, hvis man bruger periferisøgende angreb.

Periferisøgende angreb er angreb, der foregår i buebevægelser eller med en roterende bevægelse. Eks: kastevåben med roterende bevægelse - lasso, bola, boomerang. Nærkampsvåben med hug eller slag - økser, sværd, køller, spark.

Højeste terning: angiver hvor man rammer, hvis man bruger centersøgende angreb.

Centersøgende angreb er angreb, der foregÅr i en direkte linie fra angriber til modstander. Eks: alle skydevåben, ikke roterende kastevåben og nærkampsvåben med stik eller speciel form - spyd, kårde, stillet, knytnæveslag.

Uafhængigt af terning: enkelte angrebstyper kan ikke blot beskrives med højeste eller laveste terning. De speciele regler er skrevet ud for det enkelte våben i tabellerne.
Når man nikker en skalle rammer man for eksempel altid hovedet. Et spark fra en utrænet kan ikke gå over bæltestedet og en albue kan ikke gå under.

Hvor meget skade gør jeg?
NÅr det er afgjort, at man rammer, skal skaden beregnes.

Et angreb gør skade på modstanderen svarende til det antal 6'ere der er tilbage efter de forskellige modifikationer + en justering, der står under skade for angrebsformen.

De fleste nærkampsvåben har en brøk skrevet ud for skadesjustering. Den angiver, at skaden er afhængig af angriberens styrke. Man deler angriberens styrke med tallet i brøken og runder ned, for at finde den relevante justering.

Skaden skal afkrydses på modstanderens personark ud for den ramte kropsdel. Men først må modstanderen slå et afværgeslag for at formindske skaden.

Afværgeslag
Afværgeslaget afspejler to ting. For det første, at der er forskel på hvor mange tæv folk kan klare at få - derfor indgår UDH i slaget. For det andet, at hjelme, skudsikre veste og lædertøj af og til kan afbøde en del af skaden.

Det antal terninger man slår på sit afværgeslag er ens UDH + værdien af den beskyttelse man eventuelt har på den ramte kropsdel. Beskyttelsen på kropsdelen kan desuden føre til at slaget er let eller meget let.

For hver 6'er i afværgeslaget nedsættes den skade man modtog med 1.

Handlinger og skade
Hvis man har taget skade i en runde, men stadig er ved bevidsthed, kan man godt fortsætte med de handlinger man har erklæret alligevel.

Alle handlinger bliver blot een grad sværere, og alle effekter af sårede legemsdele træder i kraft med det samme.

Kamp med skydevåben

I kamp med skydevåben slår alle involverede parter deres evneslag for det valgte våben, og alle kan teoretisk set nå at gøre skade i samme runde.
Angrebsslag og defensive slag er uafhængige af hinanden.

Angrebsslaget
Ved evneslaget slås altid et antal terninger svarende til KOO + Missilvåben + speciale + våbnets evnejustering.

En lang række faktorer kan dog påvirke sværhedsgraden af slaget.
Brug skemaet for almindelige skydevåben på denne side mens du læser de forskellige faktorer.

Dækning
Afhængigt af målets dækningsgrad stiger sværhedsgraden. 50% gør det en grad sværere, 75% to grader og 90% hele tre grader sværere at ramme.

Bevægelse
Et bevægeligt mål kan være en til to grader sværere at ramme. Dette kan være en følge af målets defensive bevægelse (uddybes senere i kapitlet).
Hvis målet bevæger sig så meget, at det er sværere at ramme, er det desuden umuligt at få bonus for at være på klods hold af det.

Klods hold
En række våben er lette at ramme med, når man er tæt på målet. Ud for disse våben vil der være angivet en afstand i meter under "Klods hold" på våbenskemaerne. Forsøger man at ramme et mål indenfor denne afstand er slaget en grad lettere.

Afstand
Alle våben bliver mere upræcise på længere afstand. Ud for hvert våben står der en afstand i meter under "Afstand" i våbenskemaerne.

Forsøger man at ramme et mål udenfor denne afstand er slaget en grad sværere.

Forsøger man at ramme et mål udenfor
det dobbelte af denne afstand er slaget endnu en grad sværere. Og så fremdeles.
Der gælder særlige regler for haglgeværer.

Styrkekrav
En række våben er tunge og/eller har en kraftig rekyl. Det er derfor nødvendigt at have en vis STY for at bruge dem effektivt. Opfylder man ikke det styrkekrav, der angives ud for våbnet bliver slaget en grad sværere for hvert point STY man mangler.

Flere skud
Ud for hvert våben er der angivet, hvor mange skud det kan skyde i runden. Det bliver dog sværere at ramme, jo flere skud man vælger at affyre.

For hvert skud ud over det første bliver alle angrebsslagene en grad sværere.

Sigte
Hvis ikke man bliver forstyrret kan man vælge at tage sig tid til at sigte ordentligt. Har man brugt den foregående runde på at sigte uforstyrret bliver slaget en grad lettere.

Ramt!
Når alle modifikationer er lagt til eller trukket fra afgøres slaget. Hvis der er nogen 6'ere tilbage er der ramt, og man gør en skade svarende til de tilbageværende 6'ere + justeringen for skade, samt slår to terninger for at afgøre, hvilken kropsdel der rammes.

Endelig slutter offeret med at slå sit afværgeslag før den tilbageværende skade skrives ind på hans personark.

Nærkamp

Initiativ
Når to modstandere er i nærkamp mod hinanden afgøres deres angreb altid samtidig, og altid når det er den hurtigstes tur til at få afgjort sit angreb.

Angrebsslaget
I nærkamp hænger angrebsslaget og det defensive slag sammen. Modstanderne sammenligner deres slag, og den der har flest succeser rammer. Antallet af succeser, der beregnes skade af er dog kun det antal 6'ere vinderen havde i overskud. PÅ den måde fungerer angrebsslaget samtidig som et forsvarsslag.

Man slår altså modstillede evneslag i nærkamp.

Ved evneslaget slåes altid et antal terninger svarende til SMI + Nærkamp + Speciale + angrebsformens evne-justering.

Der er en del faktorer, der kan påvirke sværhedsgraden af angrebsslaget i nærkamp, men de er i de fleste tilfælde specielle for den givne situation. Derfor er det mest op til spillederens bedømmelse.

Svækket modstander: Grundlæggende kan man sige, at folk, der ikke forsvarer sig, ligger ned eller er omtågede er en grad lettere at ramme end normalt. Folk der ikke har opdaget en eller bliver holdt fast af andre er to grader lettere at ramme, og folk der er bundet, bevidstløse eller på anden måde totalt ubevægelige er tre grader lettere at ramme.

Skade

Skadessystemet i Fusion omdanner skade til point, der kan indføres pÅ spillernes ark (Husk: Det gør mere ondt, at få beskrevet en brækket arm, end at miste nogle point på et stykke papir). Det er en teknisk og en ufølsom metode, men det er nødvendigt for at spillet kan spilles.

Nr ens krop bliver skadet krydser man point af på skadesskemaet. Man krydser kun point af ud for den eller de kropsdele, der faktisk er ramt. Resten af kroppen er stort set upåvirket.
Afhængigt af, hvor mange point man har krydset af, siges man at befinde sig i et af 4 skadesniveauer:

Buffer: (1. - 3. Point)
Buffer point er ikke faktisk skade. Det er point, der beskriver menneskets evne til at slippe fra ulykker uden varige men.

Spilteknisk er effekten af at miste buffer, at alle handlinger i runden bliver een grad sværere. Allerede i efterfølgende runde er effekten altså væk.

Buffer regenereres med 1 point / 8 timer - man kan altså få det hele tilbage på et døgn. Befinder man sig under stress eller barske ydre forhold kan man ikke regenerere buffer før forholdene forbedres.

Såret: (4.-6. Point)
Når en person har fået så mange point i skade, at han falder ind under kategorien såret, begynder skaden at få egentlig effekt. Man kan ikke bruge den ramte kropsdel så effektivt som før, og de fleste af os ville under normale forhold tage på skadestuen for at blive lappet sammen.

Effekten af at være såret er, at alle handlinger, der kræver brug af den skadede kropsdel bliver een grad sværere end normalt indtil hele såret er helet (der er ingen krydser ud for kropsdelen under ”sÅret”). Det vil altsÅ sige, at handlinger, der før var lette - og altsÅ ikke skulle slÅs for, pludselig skal slÅs for. En fiasko pÅ et slag, hvor man bruger en skadet kropsdel betyder, at sÅret er sprunget op, og der krydses et ekstra point skade af.

Point under ”sÅret” regenereres med 1 point pr. dag. For en nemheds skyld kan man give dem igen hver morgen, nÅr SP’erne har sovet.

Kvæstet: (7.-9. Point)
NÅr en person har fÅet sÅ mange point i skade, at han falder ind under kategorien ”kvæstet”, er sagen ved at være alvorlig. Man kan stort set ikke bruge den ramte kropsdel, og normale mennesker ville ringe efter en ambulance.

Når en person modtager sÅ meget skade, at han bliver kvæstet, skal han slÅ for UDH for at bevare bevidstheden. Lykkes det ikke besvimer han, og mÅ slÅ hver omgang for at komme til bevidsthed igen.

Effekten af at være kvæstet er, at alle handlinger, der kræver brug at den ramte kropsdel er to grader sværere end normalt, indtil kvæstelsen er helet (der er ingen krydser ud for kropsdelen under ”kvæstet”). Det vil altså sige, at der skal slås for handlinger, der før var meget lette. Som ved ”såret” betyder en fiasko på sådan et slag, at kvæstelsen springer op, og der krydses et ekstra point skade af.

Point under ”kvæstet” regenereres med 1 point om ugen. For en nemheds skyld kan man vælge at give alle kvæstede SP’er et point tilbage hver mandag, når arbejdsugen starter, uanset hvornår de har pådraget sig skaden.

Død?: (10. -11./12. Point)
Når en person har fået så mange point skade, at han kommer ind under kategorien ”død?”, er han som titlen antyder i overhængende livsfare. Inden der er gået 15 minutter skal der påbegyndes livreddende behandling. Hvis ikke denne behandling opnår mindst een succes dør ofret.

Alle mennesker har to felter til skade under ”død?” i de vitale kropsdele (hoved og krop) og tre felter i lemmerne (ben og arme). Får man skade, så man kommer ud over disse felter dør man øjeblikkeligt.

Når en person modtager skade, så han kommer op i kategorien ”død?”, skal han klare et svært slag for UDH, eller mister han bevidstheden, og kan først komme
til sig selv efter at livreddende behandling er lykkedes. Lykkes slaget skal han stadig klare et almindeligt slag for UDH for at bevare bevidstheden, hver gang han forsøger at foretage en handling.

Effekten af at være skadet i kategorien ”død?” er, at alle handlinger, der kræver den ramte kropsdel er umulige.

Skade under ”død?” regenereres med 1 point pr. måned. En let løsning er, at give pointet hver den første i måneden.

Behandling af skade:
Succesfuld lægebehandling af en skade kan øjeblikkeligt fjerne et skadespoint fra den ramte kropsdel. Desuden bringer det offeret udenfor livsfare.

Hvis man har speciale i medicin kan man behandle skader ved at slå på INT + Videnskab + medicin, ellers slår man på IND + Vildmarksliv + førstehjælp.

Skadens alvorlighed og det udstyr man har til rådighed påvirker sværhedsgraden af slaget.

Ny skade:
Hvis en kropsdel, der i forvejen er skadet bliver skadet igen lægges denne skade oven i den, man har i forvejen.

Regler for skæbne

Ny skæbne
Under vejs i historien har detektiven mulighed for at få positive eller negative skæbnepoint. Det er til dels et udtryk for, hvor godt eller dårligt de klarer sig i historien, men det er især et udtryk for, hvordan de handlinger de gør påvirker deres skæbne.

Uddelingen af positiv og især negativ skæbne er ikke nogen upåagtet affære. Når detektivens skæbne ændres, skal det helst komme som et slag i ansigtet.

Ny skæbne uddeles ikke som point, der sættes direkte på skalaen, men som terninger. Spillederen uddeler et antal terninger for god og/eller dårlig skæbne, afhængig af spillernes handlinger, og spilleren slår så for ændringen. For hver 6'er får man et skæbnepoint af den relevante art. Man kan altså aldrig være sikker på, at en handling fører til en ændring på skæbneskalaen.

SÅ snart noget sker uddeler spillederen de relevante terningtal til spillerne, der slÅr med det samme. PÅ den måde får spillerne også øjeblikkelig feed-back på, hvor påvirkede de er af situationen.
Hvis ændringen i spillerens skæbne fører til, at han får et nyt skæbnetræk, er det til gengæld en god ide, at vente til en rolig passage med at afgøre, hvad det skal være.

Brug af skæbne
Undervejs i spillet står det spilleren frit for at bruge sin detektivs positive skæbne aktivt.
I enhver krisesituation kan man vælge at bruge sin positive skæbne som heltepoint. Før ens normale slag, kan man vælge at bruge eet eller flere positive skæbnepoint på at forbedre sin chance.
1 positivt skæbnepoint giver een 6'er, der lægges til efter slaget (gør slaget en grad lettere), eller 1 positivt skæbnepoint giver 6 ekstra terninger på evnen.

Når et positivt skæbnepoint bruges på denne måde slettes det fra skæbneskalaen. Det siger sig selv, at man kun kan gøre dette i helt specielle situationer. Ellers løber man meget hurtigt tør for positiv skæbne.

Negative skæbnepoint kan aldrig bruges til at påvirke ens chancer med.

Held og uheld

Når man skal afgøre en detektivs held eller uheld, kan man referere til skæbneskalaen.

Sammenlignende held
Hvis man skal afgøre, hvem der er heldigst eller uheldigst blandt to eller flere detektiver, sætter man alle til at slå for skæbne - positivt for held, negativt for uheld. Den, der slår flest succeser er udvalgt.

Effekten af denne metode er, at erfarne detektiver langt oftere kommer ud for ting - både gode og dårlige, end uerfarne. Ene og alene fordi de har opsamlet mere skæbne.

Absolut held

Hvis man skal afgøre om en detektiv er heldig eller uheldig i en given sammenhæng, slår detektiven modstillet for positiv og negativ skæbne. Hvis der slås flest 6'ere for positiv skæbne er han heldig. Hvis der slås flest 6'ere for negativ skæbne er han uheldig.
Ved slag for absolut held er det altid vigtigt, på forhånd at fastslå, hvad der er det neutrale resultat. Det vil nemlig fremkomme, hvis de to slag udligner hinanden.