

Super-Light udgave af D20/Spycraft regler

Reglerne til scenariet er en light udgave af D20/Spycraft. For det meste skal du bare slå en d20 terning, og så selv bestemme hvad der sker. Har du lyst, kan du downloade en lidt tung light udgave fra AEG's hjemmeside.

Grundlæggende regler

Alle personer har seks Abilities (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom og Charisma), der viser deres fysiske og mentale egenskaber.

Når en spillerson skal tage en handling, slår spilleren en d20, og ser hvor højt slaget er. Til alle slag er der en DC (Difficulty Class), som terningen skal slå lig med eller højere end.

Sværhedsgraden (DC) er omtrent således:

- Meget nemt DC 5
- Nemt DC 10
- Lidt svært DC 15
- Almindeligt svært DC 20
- Ret svært DC 25
- Virkelig svært DC 30+

Der er en bonus til de fleste terningslag - for det meste fra en Skill. Spilpersonens Skill giver en bonus på terningslaget (Spot 5, giver altså +5 på slag for Spot).

Er der god tid til en handling, kan spilleren undlade at slå terningen og i stedet få et resultat svarende til at slå 10 på terningen.

Et terningslag på 1 fejler altid og på 20 lykkedes alting. Ved at bruge Action Dice, kan spilleren eller spillederen gøre 1'er til en Critical Failure og 20'er til en Critical Success.

Action Dice

Action Dice (AD) er det antal d6 terninger spillerne har til at gøre sin rolle til en helt. De kan bruges på en masse ting:

- Som bonus til et terningslag.
- Til at helbrede 1d6 Vitality.
- Til at helbrede 2 Wounds.
- Til at aktivere Critical Failure/Success.
- Til at slå Inspiration.

Spillederen begynder scenariet med 4 AD, og kan give spillerne AD når de har gjort noget særligt godt/sjovt - og spillederen får selv en ny AD, hver gang spillerne får en.

Inspiration er spilpersonernes evne til at få en god ide. Spilleren skal bruge en AD for at aktivere slaget, men klarer han sit DC, får han et spor fra spillederen, om hvad der er smart at gøre (spillederen sætter et højt DC hvis spillerne har masser af spor, og et lavt DC hvis scenariet er ved at gå i stå)

Saves

Spilpersonerne har tre forskellige Saves (Fortitude, Reflexes og Will), der bruges til at modstå forskellige typer af angreb:

Fortitude giver et billede af spilpersonens fysiske modstandskraft mod fx kulde.

Reflexes siger noget om reflekser og evnen til fx at komme i dækning fra en eksplosion.

Will er psykisk, og bruges fx til at modstå frygt og trolddom.

Divinity

Spilpersonernes Hellighed er angivet ved Divinity, der er et tal mellem 100 (en uskyldsren engel) og 0 (en dæmon). I yderste konsekvens er det også en %-chance for om man kommer i Himmelen uden en tur om Skærsilden, når man dør.

Når spilpersonerne oplever noget, der enten kan svække deres tro eller er så syndigt, at det kan koste dem deres hellighed, skal de slå d100 mod deres Divinity. Slår de højere end deres Divinity fejler de.

Spilpersonerne mister Divinity når de fejler et tjek - og nogen gange også, når de klarer et.

Eksempler på tab af Divinity:

Overvære dyremishandling	0/1d3
Finde et mishandlet lig	1/1d4+1
Overvære et grusomt dødsfald	0/1d6
Se en menneskelignede dæmon	0/1d6
Overvære et satanisk ritual	1/1d6+1
Møde en mægtig dæmon	1d4/1d20

Feats (Særlige Evner)

Spilpersonerne har en række Feats, der giver dem en fordel i forskellige situationer. Står der ikke andet, er alle fordele fra en Feat regnet med i de andre tal.

Kampregler

De oprindelige D20/Spycraft regler trækker kamp i langdrag. Derfor er de her skåret ind til benet, så du kan fokusere på at gøre kamp tempofyldt, hæslig og lettere kaotisk.

Ens evne til at modstå skade er udtrykt i Vitality og Wounds. Vitality er skade, der ikke er alvorlig (blå mærker, rifter og flænset tøj), mens Wounds er alvorlige sår. Kommer du ned på 0 eller lavere i Wounds, er du bevidstløs - mister du mere end det dobbelte af dine Wounds, dør du.

En kamp begynder med at alle slår Initiative + D20. Højeste sum får første handling. Rækkefølgen varer resten af kampen.

Alle har to kamphandlinger i en kamprunde - der kan bruges til at angribe to gange, angribe en gang og gøre noget andet - eller kun gøre en ting, der normalt ikke kan kombineres med en kamphandling (afmontere en bombe).

For at ramme slår du Attack + d20. Der er forskellige angrebsevner alt efter om du angriber ubevæbnet (Unarmed), med nærkampsvåben (Melee) eller et skydevåben (Ranged). Du rammer hvis summen er lig med eller højere end modstanderens Defense.

Damage trækkes først fra modstanderens Vitality, og når den går i nul, fra Wounds. En Critical Success på et angreb gør at skaden går direkte på Wounds. Laver du en Critical Failure rammer du måske en af dine venner eller noget tilsvarende grumt.

Heltene får alle deres mistede Wounds og Vitality tilbage når scenariet går videre til næste scene.

Angreb mod folk der fx er bundet eller sover og derfor ikke kan forsvare sig selv, kan laves som Coup de Grace. Du rammer automatisk, giver skade direkte på Wounds - og den ramte skal tage et Fortitude Save DC 10 + skaden eller dø.

Kendere af D20 reglerne vil måske foretrække at spille med alle de velkendte regler for Flanking, Feint, Blast Damage osv. Hvis du selv kender reglerne godt nok, kan du jo benytte dem efter behov. Kender spillerne reglerne bedre end dig, må du gøre op med dig selv, hvor meget de må styre spillet.

Bare du husker, at det skal være sjovt at spille - også for de spillere, der aldrig har spillet D20 før og som har meldt sig til scenariet for at prøve noget nyt. Selv buger jeg altid reglerne så lidt som muligt.

Skills

Balance: En 10 cm regnvåd bjælke har fx DC 20. Du taber balancen, hvis du fejler. Er det med mere end 5, så falder du. Har du tabt balancen, får du -2 på Attack og Defense. Bruges også til at komme forbi bevægelsesdetektorer uden at blive opdaget.

Bluff: Løgn og forledning. Bliver altid brugt overfor andre folks Sense Motive slag.

Climb: En ventilationskakt har DC 15, en regnvåd mudderbanke bjergside DC 25. Et reb sænker DC med 10, og falder du, kan et nyt slag med DC +20 hjælpe dig til at gribe fat i noget.

Computers: Bruges til at lave computerprogrammer (DC 15-30) og til at hacke ind på computere (DC 20+). Kan også bruges til at finde informationer i fx databaser og på internettet.

Diplomacy: Snakke fornuftigt med folk.

Disguise: Slaget er DC, for dem der vil gennemskue forklædningen. Du får -10, for at udgive dig for en person folk kender.

Driver: Køre bil. Et skarpt sving har DC 15, og en Critical Failure betyder at du kører galt. Regnvej og mudder giver +5 til +10 på DC.

Electronics: Kortslutte en bil har DC 15.

First Aid: Bringe folk til 0 Wounds DC 15. Med et First Aid kit er det muligt at give folk Vitality tilbage.

Gather Information: Indsamling af informationer. Almindeligheder DC 10, meget specifikke oplysninger DC 20 og farlige hemmeligheder DC 30.

Hide: Slaget giver DC på andres Spot slag.

Intimidate: Skræmme/True. DC er ofrets Level + 10.

Jump: DC 15, men tungt udstyr giver DC +5 til +10.

Knowledge (Forbidden): Den Forbudne Viden om dæmoner og Guds sande navn. Der er også en masse kabalistiske ritualer, rygter om at Maria Magdalena blev gravid med Jesus' søn og flere definitioner på hvad Helligånden egentlig er.

Listen: Slår mod andres Move Silently slag.

Mechanics: Reparation af mekaniske installationer. DC er normalt 15 til 25.

Move Silently: Giver DC på modstanderens Listen slag.

Open Lock: DC 20 for en almindelig lås og DC 40 for en rigtig indviklet lås.

Search: Gennem søge et rum har DC 15, for at finde fælder og lignende er DC 20+.

Sense Motive: Kan bruges til at afsløre løgn og forledning. DC afhænger af modstanderens Bluff slag.

Sleight of Hand: Fingerfærdighed. Snyder i kortspil er mod modstanderens Sense Motive, mens lommetyveri som regel har DC 20.

Sport: Aktiv udøver af en sportsgren.

Spot: Kan finde folk, der gemmer sig. DC afhænger af modstanderens Hide slag.

Surveillance: Overvågning af sted og folk. Kan give info om hvad folk laver, vagtplaner og lignende. DC er normalt 15 til 25. Bruges også til at skjule overvågningsudstyr, der bagefter kan finde med et andet Surveillance slag.

Survival: Overlevelse i naturen har normalt DC 15. Genstridigt vejr giver +5 til +15 DC.

Swim: DC 10. Oppakning giver +5 til +15 DC.

Tumble: Kan bruges til at optræde i et cirkus. Helte vil ofte bruge evnen til at smyge sig udenom laserstråler (DC 15-30) eller for at hoppe rundt i John Wo/Jackie Chan stil midt i en kamp (DC 20-25).