

Sort Påske

- Et Fastaval Junior 2019 scenarie for 3-5 børnespillere af Terese Nielsen



Kora synger som en engel og kan lokke hemmeligheder ud af enhver. Finn kan slet ikke lade være med at slås og er den stærkeste i skolen. Arabell ved alt om skoven og går aldrig nogen steder uden sin hund. Bill er så god til at liste, at han næsten kan gøre sig usynlig. Og Groa ved næsten alting og i hvert fald mere end lærerne.

Men er det nok til, at de kan klare det, der lurder i skoven? Det, som har taget dyreungerne og måske vil sørge for, at det aldrig bliver forår igen?

Et **Dungeon World**-scenarie for fire børn med mystik, kamp, forheksede chokoladeæg og talende dyr.

	1
Velkommen til	2
Tak til	2
Spilpersoner	2
Historien og dens skurk	2
Spilstil	3
Resten af teksten	3
Spilleaders Manual	4
Velkomst	4
Karaktervalg og regler	4
Verdens- og relationsbygning	4
Efterforskningen	5
Harens hule	6
Kamp og efterspil	7
Bipersoner og trylleformularer	8
Spillermateriale på de følgende sider	8
Kora. Korsangeren	9
Finn. Slagsbroren	11
Arabell. Spejderen	13
Bill. Snuseren	15
Groa. Stræberen / Den kloge	17
<i>Kora. Korsangeren. Light</i>	19
<i>Finn. Slagsbroren. Light</i>	21
<i>Arabell. Spejderen. Light</i>	23
<i>Bill. Snuseren. Light</i>	25
<i>Groa. Stræberen / Den kloge. Light</i>	27
Dungeon World. Regler	28
Grundlæggende træk, som alle har	30
Links	33

Velkommen til

Sort Påske trækker på tre inspirationskilder. For det første er det et Dungeon World scenarie, fordi det at rulle terninger, slå og gætte mysterier basalt set er fedt rollespil, som børn synes er sjovt. For det andet er det et Påskescenarie om forårets kommen og livets genopståen i form af dyrebørn og blomster. Og for det tredje er det inspireret af tanken om en ond, sort hare, dels fordi det må være oplagt, at harer ønsker sig magt og hævn efter at have været byttedyr i utallige børnesange i årevis, dels fordi jeg faldt over billeder af Rachel Young's Black Rabbit skulpturer på nettet. Jeg foreslår, du søger på Black Rabbit Sculpture for at nyde de meget skræmmende billeder.

Tak til

Louis, Tobias, Dagmar, Embla, Ronja, Sigrid, Ea, Karoline, som reddede foråret og Påskehare Jr. af to omgange den 20. April 2019. Det var en fornøjelse at skræmme jer.

Spilpersoner

Spillerne er 3-5 børn, og de kan vælge mellem spilpersonerne Kora, Finn, Bill, Arabell og Groa. De er oversættelser og forsimplinger af Dungeon World klasserne Bard (Kora), Fighter (Finn), Ranger (Arabelle), Thief (Bill) og en blanding af Paladin og Wizard (Groa). Spilpersonerne er ca. 10 årige børn, og de er venner og går i klasse sammen.

Historien og dens skurk

Den Sorte Hare er påskeharen, som sædvanligvis bringer foråret ved at mane forårsblomster frem og sørge for, at der kommer æg og dyreunger. Men i år har haren fået nok. Påskeharen vil ikke være byttedyr længere. Den har fået ind i hovedet, at hvis den og dens unger drager næring fra lig, kan de omsider få hævn over ræven, grævlingen og bjørnen, og den er ligeglad med, at foråret aldrig kommer, hvis ikke den gør sin pligt.

Tanken er, at spilpersonerne har påskeferie, og deres familier har sat dem til at gøre rædsomme ting derhjemme: gøre rent, passe små søskende eller lignende. Derfor er de mødtes ude i skoven. Men skoven er underligt stille - dyreungerne er væk. Spilpersonerne skal ledes til at undersøge, hvorledes det kan være. Mens de undersøger mysteriet, kan de møde en række spor og bipersoner, og til sidst konfronterer de Den Sorte Hare i dens hule, hvor den netop er ved at tvinge sine harekillinger til at æde en af dens egne - den største harekilling og arving, Påskehare Junior, der har gjort oprør og bare ønsker at spise almindelige planter og mane foråret frem. Forhåbentlig nedkæmper de heltmodige børn Den Sorte Hare og befrier den nye påskehare. De får en krukke med Søndenvinden, og når de slipper den løs, bliver det forår, og blomster og dyreunger kommer frem, som det sig hør og bør.

Spilstil

Tanken er, at du beskriver verdenen og bipersonerne, og at spillerne bruger deres evner og slår en masse terninger. De starter som level 1 og skal helst nå at stige et level eller to, så de kan få fornøjelsen af at vælge en ny evne; det lykkedes for omkring halvdelen af spillerne til Fastaval Junior 2019. Husk at opmuntre alle ideer, sørg for, at alle kommer til orde, og hold et godt tempo, så I får en tilfredsstillende, afrundet historie på den tid, der er til rådighed.

Resten af teksten

Her følger først en manual til at køre historien. Herefter følger oversigt over bipersoner og deres stats. Til sidst kommer spillermaterialet, i form af grundregler og karakterark.

God fornøjelse med spillet. Skriv gerne til mig på terese.m.o.nielsen@gmail.com og fortæl, hvis du har brugt scenariet. Jeg vil være stolt og glad over at bidrage til at introducere nye generationer til verdens bedste hobby.

Spilleders Manual

Velkomst

Sig velkommen til spillerne. Hvis du spiller med børn, er det ekstra vigtigt, at de føler sig trygge ved dig og ved hinanden. Spørg dem om, hvad de kender til rollespil. Læs foromtalen højt, og mind dem om hvilken slags historie, I skal spille.

Karaktervalg og regler

Der er fem karakterer, således at den sidste ud af 4 spillere også har to karakterer at vælge mellem. Vis de fem karakterer frem. Gennemgå kort reglerne for terningslag: når man laver et træk, sår man 2 sekssidede terninger, og det kan gå godt (ved 10 eller mere), godt med komplikationer (ved 7-9) eller gå galt og give XP (ved 2-6). Lad spillerne vælge karakterer. Forklar, at Skade T8 betyder, at man slår en 8-sidet terning, når man giver skade. Mind dem om, at Arabell skal navngive sin hund, Finn skal navngive sit våben, Groa skal vælge to evner under Sandhedssøger, og Kora skal vælge et emne hun har særlig viden om. Find ud af, om de selv kan læse deres særlige træk - ellers må du hjælpe dem.

Vent med at gennemgå de grundlæggende træk, som alle har. Jeg foreslår, at du sidder med dem og udpeger dem, når det er relevant, når spillet er gået i gang for alvor. Så får spillerne introduceret dem drypvis.

Verdens- og relationsbygning

Start historien med at fortælle, at det er mandag i påskeferien, og det er koldt. Selv om det er marts, er der ingen vintergækker eller erantis. Børnene keder sig. Stil nogle spørgsmål for at få etableret, at de er venner og kender hinanden godt og plejer at være sammen. Du kan bruge listen nedenfor eller finde på noget selv.

Relationsspørgsmål

- Hvad hedder den lærer, I plejer at drille?
- Hvem gik tur med Arabells hund, den gang hun var på hospitalet?
- Hvorfor hjalp Bill Kora med at få dirket kirkedøren op?
- Hvem er det, Finn har tævet for at redde Groa fra at blive drillet?
- Hvem får hjælp af Groa med lektierne?
- Snyder Bill i kortspil? Opdager Groa det?
- En af spilpersonerne har en mor, der synes Kora er helt vildt nuttet. Hvem?

Børnene skal mødes udenfor. Men først opdager to af dem, at noget er galt.

Hvem har en kanin? Spil en scene, hvor de opdager, at kaninens unger er sporløst forsvundet. Få spilleren til at fortælle, hvilken farve de har, så du kan beskrive totter af pels fra dem, der bliver fundet i Harens Have. Buret er blevet gnavet op af store, flade tænder. Kaninen er rædselsslagen. Arabell kan opdage spor, der fører mod skoven.

Hvem skal fodre høns? Alle æggene er klækket, men der er ikke spor af kyllingerne. Igen er der spor, der fører mod skoven.

En tredje har en lillebror, som han eller hun skal passe. Få spilleren til at navngive ham. Spil en scene, hvor lillebror er ulykkelig over at blive efterladt alene i haven, hvor der er en sandkasse. Lad evt. Lillebror være bange for skoven. Det skal være usikkert i resten af scenariet, om lillebror er blevet taget af haren.

De tre børn, der ikke passer lillebror, stikker af fra at skulle vaske op, besøge en meget kedelig faster eller fordi de er alene hjemme, mens mor og far er på arbejde, og det er kedeligt.

Efterforskningen

Børnene mødes og finder ud af, at de hellere må finde ud af, hvor dyreungerne er blevet af. Som sagt fører sporene ud i skoven, hvor der er underligt stille. Ingen dyr pusler, ingen fugle synger, og der er ikke tegn på forårsblomster eller lysegrønne blade.

Børnene kan finde fortryllede chokoladeæg og møde skovens dyr. Det er vigtigt, at børnene kan forstå dyresprog, i hvert fald delvis. Denne evne kan komme fra en fortryllet kilde, fra fuglen eller fra at Arabell tager evnen Vild Indlevelse, når hun stiger i Level.

Fortryllede æg

I skovbunden ligger chokoladeæg til menneskeunger- og andre æg (af orme, planter eller kød - hvilket Arabells hund er ret interesseret i) til andre dyrebørn. Når man spiser af dem, bliver man ramt af

Glem-dit-hjem: Slå +Vis for at kunne huske, hvorfor du er her, hvilken retning du bor i, og hvem dine venner er. Fortryllesen hæves efter en tid, når vennerne snakker med dig og tiden går.

Visdommens kilde

I skovbunden vælder klart vand op Jorden. Når man drikker den, får man

Unge-Tunge: Slå +Int. Ved succes får du en fortryllelse, så du taler dyrebørnesprog. Dvs ikke udviklede begreber, men et basalt ordforråd.

Fuglen

Børnene møder en fugl. Den er den eneste i skoven, der synger, og den synes selv, den synger meget, meget smukt. Men det, den synger, er en sørgesang. Dens unger er blevet stjålet af en

sort hare på to ben med en mærkelig halskæde med et kranie i. Den kan pege børnene i en cirka retning, ind hvor skoven er mørk og dystert.

Ræven

Ræven er gnaven og har travlt med at samle mad - siger den. Dens unge er væk, stjålet af haren. Ræven fortæller sig selv, at ungen bare er stukket af. Den bryder sig ikke om mennesker, men hvis de måske kan hjælpe med at spore ungen, er den måske samarbejdsvillig. Den benægter kraftigt, at der er en sort hare, der stjæler dyrebørn. For harer er ikke farlige. Overhovedet. De er byttedyr! Men den ved godt, hvor haren bor, og kan vise dem vej. Og så ville den ønske, det snart blev lidt varmere, og der var nogle muse- og fugleunger at fange.

Hvis børnene eller Arabells hund vil slås, har ræven 6 HP og giver 1 T6 i skade. Men den overgiver sig hurtigt, hvis den er ved at tabe og lover at hjælpe børnene.

Harens have

Børnene finder vej til Harens Have, som er en lille firkant jord, hvor der er gravet nogle rækker til at plante gulerødder i. Lillebrors børne-skovl og børne-rive ligger ved siden af. De er forsvundet fra sandkassen i haven og har en størrelse, der ville passe til en kæmpe stor hare på to ben. Arabells hund vil prøve at grave i jorden, hvis børnene ikke gør det af sig selv. Nede i jorden ligger døde dyrebørn - kaninunger og kyllinger - som bliver brugt som gødning. Et stykke derfra finder de store, rødlige gulerødder. Børnene har ikke fået frokost eller har madpakke med, så de kan lokkes til at prøve at bide i gulerødderne. De smager af blod.

Eventuelt kan børnene møde Lammet, hvis de skal puffes i den rigtige retning. Ellers møder de det i Harens Hule, som de finder i nærheden.

Harens hule

Børnene finder harens hule i den mørkeste og tætteste del af skoven. Den er i en gammel gravhøj, og den har to indgange, hvis I har brug for det.

Børnene finder et hul ind til et forkammer. De skal grave lidt for at kunne komme igennem. Indenfor er der mørkt, og der er to skinnende øjne i mørket: det er lammet.

Lammet er ængsteligt og har hjemve. Det blevet bortført af haren og tvunget til at være dens tjener. Det er ved at slæbe en sæk gulerodsfrø ud til haven. Lammet kan fortælle, at Den Sorte Hare vil lære sine unger at spise kød, og at haren er træt af at være påskehare og byttedyr.

Længere inde i hulen er der en større sal, hvor haren er ved at skændes med sin største unge Påskehare Junior. Junior vil ikke stjæle dyrebørn længere, men vil slippe foråret løs og plante blomster. Haren skælder Junior ud og minder den om de mange, mange år, hvor harer er blevet forfulgt og jaget. Til sidst beslutter Haren, at de andre killinger må få Junior til aftensmad. De har rigtig godt af at lære at spise kød, og Junior er ikke bedre værd.

Dette er et udmærket tidspunkt at lægge et billede af Rachel Youngs Black Rabbit Bronze skulptur på bordet (<https://www.blackrabbitsculpture.com/black-rabbit-bronze>). Supplér gerne med hendes Sorte Kanin fra Inlé (<https://www.blackrabbitsculpture.com/x0yqbhvzyddmkz7wgqag11wd4kxtwb>)

Formentlig vil spillpersonerne ønske at redde Junior. Begge holdene til Fastaval Junior fik desuden den ide, at Lillebror måske var blevet taget, da de fandt hans graveredskaber fra sandkassen ved Harens Have. Den ide kan du også puste lidt til.

Kamp og efterspil

Haren har adskillige harekillinger, som er i hareboets bagerste kammer - som man også kan komme ind i ad en bagindgang. Når man slås med Den Sorte Hare, bruger man følgende

Den Sorte Hare

20 HP

T10 skade ved at sparke med stærke bagben eller bide med gule gnaverfortænder

To trylleformularer, som den kan bruge én gang i scenariet.

Hareskare: Den kalder på sit afkom. Der dukker T10 harekillinger op.

Zig-zag: Ved 7+ står den pludselig i et andet hjørne af rummet.

Harekilling

Skal slå to sekssidede terninger for at turde angribe. Angriber på 7+.

5 HP

1 T6 ved at sparke eller bide.

Når spillpersonerne har nedkæmpet Den Sorte Hare, kan de tale med Junior, som påtager sig Påskeharens almindelige pligter og giver dem en

Krukke med Søndenvind

Når de åbner låget udenfor, strømmer varm, fugtig luft ud. Temperaturen stiger, fugle begynder at synge, og mus og egerne pusler, og anemonerne skyder op i skovbunden. Hvis de åbner låget indenfor, kaster en voldsom storm dem op mod væggene og blæser døren i smadder - og så har vinden den samme virkning udenfor.

Børnene kommer hjem. De har reddet foråret, og hønsene har allerede lagt nye æg, og kaninen er gravid igen - og det er mindst én af mødrene også. Ingen voksne ved, at det er børnene, der er skyld i, at det blev forår alligevel, og de får skæld ud for at have snavset deres tøj til.

Sig tak for spillet, og snak lidt om, hvad der gik godt og skidt.

Bipersoner og trylleformularer

Fortryllede æg

Glem-dit-hjem: Slå +Vis for at kunne huske, hvorfor du er her, hvilken retning du bor i, og hvem dine venner er. Fortryllelsen hæves efter en tid, når vennerne snakker med dig og tiden går.

Visdommens kilde (eller fuglen)

Unge-Tunge: Slå +Int. Ved succes får du en fortryllelse, så du taler dyrebørnesprog. Dvs ikke indviklede begreber.

Ræven

6 HP, 1 T6 i skade

Slå +Konstitution for ikke at få en infektion, hvis man bliver bidt

Den Sorte Hare

20 HP

T10 skade ved at sparke med stærke bagben eller bide med gule gnaverfortænder

To trylleformularer, som den kan bruge én gang hver under kamp.

Hareskare: Den kalder på sit afkom. Der dukker T10 harekillinger op.

Zig-zag: Ved 7+ står den pludselig i et andet hjørne af rummet.

Harekilling

Skal slå to sekssidede terninger for at turde angribe. Angriber på 7+.

5 HP

1 T6 ved at sparke eller bide.

Spillermateriale på de følgende sider

Spillermaterialet findes i to versioner. Næmlig først (s. 9-18) en næsten **fuld Dungeon World version** som oversættelse af 5 karakterklasse. Derefter (s. 19-29) i en *light version* med lidt færre valg, men med de evner og beskrivelser, der faktisk var i brug til Fastaval Junior. Brug den fulde version, hvis spillerne skal lære Dungeon World at kende, eller hvis scenariet er starten på en længere række eventyr med de samme spilpersoner. Brug light versionen, hvis du har 3-5 8-12 årige i 2 timer og bare vil hurtigt i gang.

Kora. Korsangeren

Du synger i kirkekoret og også i skolen.

Level 1		XP
Grund-opførsel <u>God:</u> Udøv din kunst for at hjælpe nogen. <u>Neutral</u> Undgå konflikter eller fjerne farer i en spændt situation. <u>Kaotisk</u> Anspor andre til at gøre noget vildt.	Helbredspoint Max 17	Skade T6
Styrke 8 Du har -1 til +Styrke rul	Behændighed 12 Du har +0 til +Behændighed rul	Konstitution 9 Du har +1 til +Konstitution rul
Intelligens 13 Du har +1 til +Intelligens rul	Visdom 15 Du har +1 til +Visdom rul	Udstråling 16 Du har +2 til +Udstråling rul
Level 1 træk. Du starter med disse.		
Åben og smilende Når du taler åbent med nogen, kan du stille et spørgsmål fra listen, og de vil svare ærligt. De kan til gengæld stille dig et spørgsmål, som du besvarer ærligt. <ul style="list-style-type: none"> ● Hvem er din herre? ● Hvordan kan jeg få dig til at _____? ● Hvad ønsker du mest? 	Sange og viser Vælg et emne <ul style="list-style-type: none"> ● Døde og udøde ● Bæster og vilde dyr ● Helte ● Guddomme <p>Når du første gang møder noget fra det område du har valgt, kan du stille GM et spørgsmål om det. GM vil spørge, hvilken sang eller vise du kender svaret fra.</p>	

Kora. Korsangeren**Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk****Helende sang**

Når du **synger blidt og opmuntrende**, genfinder dine venner deres kræfter. Hel
+1T8

Skru helt op!

Når du **giver en fantastisk optræden**, kan du vælge en, der kan hører dig og rulle
+Udstråling.

- Ved 10+ angriber de deres nærmeste allierede
- Ved 7-9 angriber de deres nærmeste allierede, men de lægger mærke til dig og er vrede!

Det høje C!

Når du **synger den højeste tone**, du kan, kan du vælge en, der kan høre dig og rulle
+Konstitution.

- Ved 10+ tager de 1T10 i skade og er døve og omtågede i et par minutter.
- Ved 7-9 tager de 1T10 i skade, men du har ikke styr på din sang, så det gør et andet væsen i nærheden også - GM vælger hvem.

Finn. Slagsbroren

Du går til brydning og kommer altid i problemer i skolen, fordi du kommer op at slås.

Level 1		XP
Grund-opførsel <u>God</u> : Forsvar de svage <u>Neutral</u> : Vind over en værdig modstander <u>Kaotisk</u> : Gør skade på en forsvarsløs fjende	Helbredspoint Max 25	Skade T10
Styrke 16 Du har +2 til +Styrke rul	Behændighed 9 Du har +0 til +Behændighed rul	Konstitution 15 Du har +1 til +Konstitution rul
Intelligens 13 Du har +1 til +Intelligens rul	Visdom 8 Du har -1 til +Visdom rul	Udstråling 12 Du har +0 til +Udstråling rul
Start Træk		
Bøje stænger, løfte vægte Når du bruger din styrke på at ødelægge noget, kan du rulle + Styrke. Ved 10+, vælg 3 Ved 7-9, vælg 2 <ul style="list-style-type: none"> ● Det tager ikke ret lang tid ● Der går ikke noget værdifuldt i stykker ● Det larmer ikke ● Du kan reparere tingen igen 	Dit særlige våben <i>Som du altid har med</i> Vælg en type <ul style="list-style-type: none"> ● Sværd ● Økse ● Hammer ● Næver Vælg to fordele <ul style="list-style-type: none"> ● Savtakker.+1 skade ● Skarp. +1 gennem rustning ● Magi: lyser når et bestemt væsen er i nærheden. Bliv enig med GM. ● Gigantisk. Det kan vælte folk omkuld. Vælg udseende <ul style="list-style-type: none"> ● Oldgammelt ● Uden fejl ● Udsmykket ● Blodpletet ● Skummelt 	

Finn. Slagsbroren

Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk

Uden nåde

Giv ekstra +1T4 i skade

Arvestykke

Når du taler med ånden i dit særlige våben, kan det give dig viden om situationen og stiller måske nogle spørgsmål igen. Rull +Udstråling

- Ved 10+ vil GM give dig detaljerede svar
- Ved 7-9 vil GM give dig et løseligt indtryk.

Forhør

Når du **forhandler med trusler om vold**, må du bruge Styrke i stedet for Udstråling.

Arabell. Spejderen

Du elsker skoven og at fiske og sove i bivouak. Du har altid din hund med dig.

Level 1		XP
Grund-opførsel <u>God</u> : Vove livet for at kæmpe mod noget unaturligt. <u>Neutral</u> : Hjælp et dyr eller en ånd fra vildniset. <u>Kaotisk</u> : Befri nogen fra fangenskab.	Helbredspoint Max 21	Skade T8
Start Træk		
Styrke 9 Du har +0 til +Styrke rul	Behændighed 15 Du har +1 til +Behændighed rul	Konstitution 13 Du har +1 til +Konstitution rul
Intelligens 12 Du har +0 til +Intelligens rul	Visdom 16 Du har +2 til +Visdom rul	Udstråling 8 Du har -1 til +Udstråling rul
Start Træk		
Følge spor Når du følger spor, så rul +Visdom. Ved 7-9 kan du følge sporet til der sker en vigtig ændring. Ved 10+ kan du derudover vælge 1 af <ul style="list-style-type: none"> ● Få en bid nyttig information af GM ● Finde ud af, hvorfor sporet slutter 	Trofast hund: <i>Vælg et navn.</i> Du har en overnaturlig forbindelse til din hund, som altid gør, hvad du ønsker. Din hund har 3 HP. Kommando Når du arbejder sammen med din hund om noget, I har trænet <ul style="list-style-type: none"> ● Og du angriber, læg 2 til din skade ● Og I sporer noget, læg 2 til dit slag ● Og du gennemskuer det ukendte, læg 2 til dit slag ● Og du forhandler, læg 2 til dit slag ● Og nogen blander sig, læg 1 til dit rul. 	

Arabell. Spejderen

Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk

Vild indlevelse

Du kan tale med og forstå alle dyr.

Kamouflage

Når du står helt stille i naturen, kan fjende ikke opdage dig, før du bevæger dig.

Menneskets bedste ven

Når din hund tager et slag, der var beregnet på dig, gør det ingen skade på dig, men på hunden. Den kan ikke dog ikke komme ned på under 0 HP.

Du kan ikke lægge +2 til din skade, før din hund er ok igen, og dens vildskab HP er mindst 2.

Bill. Snuseren

Du vinder altid i gemmeleg. Du hører, hvad de voksne siger, når de ikke tror, der er børn til stede. Og af og til kommer du til at tage små, fine ting, der ikke er dine.

Level 1		XP
Grund-opførelse <u>On:</u> Skyd skylden på de andre eller bring dem i fare. <u>Neutral:</u> Undgå at blive opdaget. <u>Kaotisk:</u> Kast dig ud i noget farligt uden planer.	Helbredspoint Max 15	Skade T8
Styrke 8 Du har -1 til +Styrke rul	Behændighed 16 Du har +2 til +Behændighed rul	Konstitution 9 Du har +0 til +Konstitution rul
Intelligens 15 Du har +1 til +Intelligens rul	Visdom 13 Du har +1 til +Visdom rul	Udstråling 12 Du har +0 til +Udstråling rul
Start Træk		
Tricks Hvis du dirker låse op, finder fælder eller laver lommetyveri , rul +Behændighed. <ul style="list-style-type: none"> • Ved 10+ lykkes det uden problemer. • Ved 7-9 lykkes det, men GM giver dig et valg mellem 2 farer eller omkostninger. 	Fælder Når du bruger et øjeblik på at danne dig overblik over et område, så rul +Behændighed. <ul style="list-style-type: none"> • Ved 10+ kan du stille 3 spørgsmål fra listen, når du går gennem området. • Ved 7-9 kan du stille 1 spørgsmål fra listen, når du går gennem området. Spørgsmål <ul style="list-style-type: none"> • Er der et fælde her? Hvad udløser den? • Hvad gør fælden, når den udløses? • Hvad er der skjult her? 	

Bill. Snuseren

Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk

Skyd først

Du bliver aldrig overrasket. Hvis en fjende vil angribe, får du lov at handle først.

Lusk og baghold

Når du angriber nogen bagfra, giver du +1T6 i skade.

Forsigtighed

Når du bruger **fælder** evnen, kan det ikke gå galt. Selv hvis du ruller 6 eller derunder, tæller det som 7.

Groa. Stræberen / Den kloge

Du er den bedste til ALLE fag i skolen - undtagen idræt. Du er formand for elevrådet og går op i politik.

Level 1		XP
Grund-opførelse <u>God</u> : Brug din viden til at hjælpe en anden. <u>Lovlydig</u> : Altid efter reglerne. Vis ingen nåde, heller ikke over for en slagen fjende. <u>On</u> : Brug din viden til at skræmme og skabe utryghed.	Helbredspoint 19	Skade T4
Start Træk		
Styrke 9 Du har +0 til +Styrke rul	Behændighed 8 Du har -2 til +Behændighed rul	Konstitution 15 Du har +1 til +Konstitution rul
Intelligens 16 Du har +2 til +Intelligens rul	Visdom 13 Du har +1 til +Visdom rul	Udstråling 12 Du har +0 til +Udstråling rul
Start Træk		
Rådgiver Hvis dine venner spørger dig om råd, og de følger rådet <ul style="list-style-type: none"> • får de +1 på næste terningslag, • og du får 1 XP 	Sandhedssøger Hvis du sværger at løse et mysterium, må du vælge to af disse <ul style="list-style-type: none"> • Kompassans. Du kan altid finde retningen til _____ • Usårlighed overfor _____ • Løgnsans, der ser gennem bedrag. • Frihed fra sult, tørst og træthed. Til gengæld skal du sværge en af følgende <ul style="list-style-type: none"> • <u>Ære</u>. Du eller dine venner må ikke kæmpe fejlt - feks med baghold. • <u>Sandhed</u>. Du eller dine venner må ikke lyve. • <u>Gæstfrihed</u>. Du eller dine venner må ikke sige nej til nogen i nød. 	

Groa. Den kloge

Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk

Hvis du vælger **forstå magi** eller **ritual**, skal du fortælle, hvorfra du kender til magi.

Forstå magi

Når du har tid til at studere en magisk genstand eller en besværgelse, kan du spørge GM, hvad den gør, og GM svarer sandfærdigt.

Ritual

Når du fornemmer magi et sted, kan du lave et ritual, så du kan bruge den. Fortæl GM, hvad du gerne vil opnå. Det kan sagtens lade sig gøre, men GM vil give dig 1 til 4 af disse forhindringer.

- Det vil tage dagevis.
- Du skal først _____
- Du får brug for hjælp fra _____
- Det bliver dyrt.
- Du kan kun gøre noget lidt mindre kraftigt, og det er ikke helt sikkert, at det virker.
- Du bringer dig selv og dine venner i fare for _____
- Du skal ødelægge _____ for at have kraftig nok magi.

Kloge Åge

Når du **bruger din viden**, som de andre ikke har, må du lægge +1 til dit næste terningslag.

Kora. Korsangeren

Du synger i kirkekoret og også i skolen.

Level 1	XP	
Helbredspoint Max 17	Skadesterning T6	
Styrke -1	Behændighed +0	Konstitution +1
Intelligens +1	Visdom +1	Udstråling +2
Level 1 træk. Du starter med disse.		
<p>Sange og viser om bæster og vilde dyr</p> <p>Når du første gang møder et vildt dyr, kan du stille GM et spørgsmål om det.</p> <p>GM vil spørge, hvilken sang eller vise du kender svaret fra.</p>	<p>Åben og smilende Spørgsmål og svar.</p> <p>Når du taler åbent med nogen, kan du stille et spørgsmål fra listen, og de vil svare ærligt.</p> <p>De kan til gengæld stille dig et spørgsmål, som du besvarer ærligt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvem er din herre? • Hvordan kan jeg få dig til at _____? • Hvad ønsker du mest? 	

Kora. Korsangeren**Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk****Helende sang**

Når du **synger blidt og opmuntrende**, genfinder dine venner deres kræfter. Hel
+1T8

Skru helt op!

Når du **giver en fantastisk optræden**, kan du vælge en, der kan hører dig og rulle
+Udstråling.

- Ved 10+ angriber de deres nærmeste allierede
- Ved 7-9 angriber de deres nærmeste allierede, men de lægger mærke til dig og er vrede!

Det høje C!

Når du **synger den højeste tone**, du kan, kan du vælge en, der kan høre dig og rulle
+Konstitution.

- Ved 10+ tager de 1T10 i skade og er døve og omtågede i et par minutter.
- Ved 7-9 tager de 1T10 i skade, men du har ikke styr på din sang, så det gør et andet væsen i nærheden også - GM vælger hvem.

Finn. Slagsbroren

Du går til brydning og kommer altid i problemer i skolen, fordi du kommer op at slås.

Level 1	XP	
Helbredspoint Max 25	Skadesterning T10	
Start Træk		
<p>Styrke +2 Du har +2 til +Styrke rul</p>	<p>Behændighed +0 Du har +0 til +Behændighed rul</p>	<p>Konstitution +1 Du har +1 til +Konstitution rul</p>
<p>Intelligens +1 Du har +1 til +Intelligens rul</p>	<p>Visdom -1 Du har -1 til +Visdom rul</p>	<p>Udstråling +0 Du har +0 til +Udstråling rul</p>
Start Træk		
<p>Bøje stænger, løfte vægte</p> <p>Når du bruger din styrke på at ødelægge noget, kan du rulle + Styrke.</p> <p>Ved 10+, vælg 3</p> <p>Ved 7-9, vælg 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Det tager ikke ret lang tid • Der går ikke noget værdifuldt i stykker • Det larmer ikke • Du kan reparere tingen igen 	<p>Dit særlige våben <i>Som du altid har med</i></p> <p>Vælg en type</p> <ul style="list-style-type: none"> • Økse • Hammer • Næver <p>Vælg to fordele</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savtakker: +1 skade • Skarp: +1 gennem rustning • Magi: lyser når et bestemt væsen er i nærheden. Bliv enig med GM. • Gigantisk. Det kan vælte folk omkuld. <p>Vælg udseende</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oldgammelt • Uden fejl • Udsmykket • Blodpletet • Skummelt 	

Finn. Slagsbroren

Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk

Uden nåde

Giv ekstra +1T4 i skade

Arvestykke

Når du taler med ånden i dit særlige våben, kan det give dig viden om situationen og stiller måske nogle spørgsmål igen. Rull +Udstråling

- Ved 10+ vil GM give dig detaljerede svar
- Ved 7-9 vil GM give dig et overordnet indtryk.

Forhør

Når du **forhandler med trusler om vold**, må du bruge +Styrke i stedet for +Udstråling.

Arabell. Spejderen

Du elsker skoven og at fiske og sove i bivouak. Du har altid din hund med dig.

Level 1	XP	
Helbredspoint Max 21	Skadesterning T8	
Start Træk		
Styrke +0 Du har +0 til +Styrke rul	Behændighed +1 Du har +1 til +Behændighed rul	Konstitution +1 Du har +1 til +Konstitution rul
Intelligens +0 Du har +0 til +Intelligens rul	Visdom +2 Du har +2 til +Visdom rul	Udstråling -1 Du har -1 til +Udstråling rul
Start Træk		
<p>Følge spor Når du følger spor, så rul +Visdom.</p> <p>Ved 7-9 kan du følge sporet til der sker en vigtig ændring.</p> <p>Ved 10+ kan du derudover vælge 1 af</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Få en bid nyttig information af GM ● Finde ud af, hvorfor sporet slutter 	<p>Trofast hund: <i>Vælg et navn.</i> Du har en overnaturlig forbindelse til din hund, som altid gør, hvad du ønsker.</p> <p>Din hund har 3 HP.</p> <p>Kommando Når du arbejder sammen med din hund om noget, I har trænet</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Og du angriber, læg +2 til din skade ● Og I sporer noget, læg +2 til dit slag ● Og du gennemskuer det ukendte, læg +2 til dit slag ● Og du forhandler, læg +2 til dit slag ● Og nogen blander sig, læg 1 +til dit rul. 	

Arabell. Spejderen

Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk

Vild indlevelse

Du kan tale med og forstå alle dyr.

Kamouflage

Når du står helt stille i naturen, kan fjende ikke opdage dig, før du bevæger dig.

Menneskets bedste ven

Når din hund tager et slag, der var beregnet på dig, gør det ingen skade på dig, men på hunden. Den kan ikke dog ikke komme ned på under 0 HP.

Du kan ikke lægge +2 til din skade, før din hund er ok igen, og dens vildskab HP er mindst 2.

Bill. Snuseren

Du vinder altid i gemmeleg. Du hører, hvad de voksne siger, når de ikke tror, der er børn til stede. Og af og til kommer du til at tage små, fine ting, der ikke er dine.

Level 1	XP	
Helbredspoint Max 15	Skadesterning T8	
Start Træk		
Styrke -1 8Du har -1 til +Styrke rul	Behændighed +2 Du har +2 til +Behændighed rul	Konstitution +0 Du har +0 til +Konstitution rul
Intelligens +1 Du har +1 til +Intelligens rul	Visdom +1 Du har +1 til +Visdom rul	Udstråling +0 Du har +0 til +Udstråling rul
Start Træk		
Tricks Hvis du dirker låse op, finder fælder eller laver lommetyveri , rul +Behændighed. <ul style="list-style-type: none"> • Ved 10+ lykkes det uden problemer. • Ved 7-9 lykkes det, men GM giver dig et valg mellem 2 farer eller omkostninger. 	Fælder Når du bruger et øjeblik på at danne dig overblik over et område, så rul +Behændighed. <ul style="list-style-type: none"> • Ved 10+ kan du stille 3 spørgsmål fra listen, når du går gennem området. • Ved 7-9 kan du stille 1 spørgsmål fra listen, når du går gennem området. <u>Spørgsmål</u> <ul style="list-style-type: none"> • Er der et fælde her? Hvad udløser den? • Hvad gør fælden, når den udløses? • Hvad er der skjult her? 	

Bill. Snuseren

Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk

Skyd først

Du bliver aldrig overrasket. Hvis en fjende vil angribe, får du lov at handle først.

Lusk og baghold

Når du angriber nogen bagfra, giver du +1T6 i skade.

Forsigtighed

Når du bruger **fælder** evnen, kan det ikke gå galt. Selv hvis du ruller 6 eller derunder, tæller det som 7.

Groa. Stræberen / Den kloge

Du er den bedste til ALLE fag i skolen - undtagen idræt. Du er formand for elevrådet og går op i politik.

Level 1	XP	
Helbredspoint Max 19	Skadesterning T4	
Start Træk		
Styrke +0 Du har +0 til +Styrke rul	Behændighed -2 Du har -2 til +Behændighed rul	Konstitution +1 Du har +1 til +Konstitution rul
Intelligens +2 Du har +2 til +Intelligens rul	Visdom +1 Du har +1 til +Visdom rul	Udstråling +0 Du har +0 til +Udstråling rul
Start Træk		
Rådgiver Hvis dine venner spørger dig om råd, og de følger rådet <ul style="list-style-type: none"> ● får de +1 på næste terningsslag, ● og du får 1 XP 	Sandhedssøger Hvis du sværger at løse et mysterium, må du vælge to af disse <ul style="list-style-type: none"> ● Kompassans. Du kan altid finde retningen til _____ ● Usårlighed overfor _____ ● Løgnesans, der ser gennem bedrag. ● Frihed fra sult, tørst og træthed. Til gengæld skal du sværge en af følgende <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Ære</u>. Du eller dine venner må ikke kæmpe fejlt - feks med baghold. ● <u>Sandhed</u>. Du eller dine venner må ikke lyve. ● <u>Gæstfrihed</u>. Du eller dine venner må ikke sige nej til nogen i nød. 	

Groa. Den kloge**Level 2-4 træk. Når du stiger i level, må du vælge et af disse træk**

Hvis du vælger **forstå magi** eller **ritual**, skal du fortælle, hvorfra du kender til magi.

Forstå magi

Når du har tid til at studere en magisk genstand eller en besværgelse, kan du spørge GM, hvad den gør, og GM svarer sandfærdigt.

Ritual

Når du fornemmer magi et sted, kan du lave et ritual, så du kan bruge den. Fortæl GM, hvad du gerne vil opnå. Det kan sagtens lade sig gøre, men GM vil give dig 1 til 4 af disse forhindringer.

- Det vil tage dagevis.
- Du skal først _____
- Du får brug for hjælp fra _____
- Det bliver dyrt.
- Du kan kun gøre noget lidt mindre kraftigt, og det er ikke helt sikkert, at det virker.
- Du bringer dig selv og dine venner i fare for _____
- Du skal ødelægge _____ for at have kraftig nok magi.

Kloge Åge

Når du **bruger din viden**, som de andre ikke har, må du lægge +1 til dit næste terningslag.

Dungeon World. Regler

Bonusser fra stats

Når en evne f.eks. siger "rul +Styrke", slår man sin Styrke-tal op og får bonus på sit slag ifølge denne oversættelsestabel. Se også karakterarkene.

Stat	Bonus til terningeslag
16 eller mere	+2
13-15	+1
9-12	+0
6-8	-1
5 eller mindre	-2

Træk

Slå to sekssidede terninger. Læg evt bonusser til.

10+	Du får det som du vil have det.
7-9	Det går godt, men med komplikationer
6-	Det går galt. Du får et XP

Level du stiger i Level ved 3 XP. Når du stiger i Level, må du vælge et nyt træk fra side 2 på dit karakterark. Hvis I spiller med de fulde regler, må du lægge 1 til en af dine stats.

Du får **1 XP**

- Ved fejlede slag
- Når du opfører dig i overensstemmelse med din grund-opførsel
- Ved kamp, udforskning og skatte

Grundlæggende træk, som alle har

Slå på tæven

Når du **angriber en fjende i nærkamp**, rul +Styrke.

Ved 10+ gør du skade på modstanderen og undgår deres angreb. Du kan vælge at gøre +1T6 skade, men blotte dig for deres angreb.

Ved 7-9 gør du skade på modstanderen, som til gengæld angriber dig.

Skyd!

Når du **sigter og skyder** på en modstander på afstand, rul +Behændighed

Ved 10+ er der ingen forhindringer i vejen - gør din skade.

Ved 7-9 må du vælge én af følgende

- Du er nødt til at flytte dig lidt og placere dig selv et farligt sted. GM beskriver det.
- Du må gøre det så godt du kan. -1T6 skade.
- Du må skyde flere gange og mister ammunition.

Forsvar

Når du **forsvarer en person, en ting eller et sted, som bliver angrebet**, rul +Konstitution.

Ved 10+, vælg tre muligheder fra listen, som beskriver dit forsvar.

Ved 7-9, vælg en mulighed fra listen, som beskriver dit forsvar.

- Få noget, der ville ramme det du forsvarer, til at ramme dig selv.
- Halver angrebets skade.
- Få angriberen til at blotte sig, så en af dine venner får +1 på et angreb.
- Gør skade på angriberen svarende til dit level.

Trodse faren

Når du **handler på trods af en trussel eller kommer ud for et uheld**, så forklar, hvordan du håndterer det.

- Ved at mose på, rul +Styrke
- Ved at komme af vejen eller handle hurtigt, rul +Behændighed
- Ved at udholde det, rul +Konstitution
- Ved at tænke hurtigt, rul +Intelligens
- Ved mental styrke, rul +Visdom
- Ved charme og social ynde, rul +Udstråling

Ved 10+ lykkes dit forehavende, og truslen bliver ikke til noget.

Ved 7-9 snubler, tøver eller fumler du. GM vil finde på en værre situation eller et svært valg.

Brug din viden

Når du **graver i din hukommelse** om noget, rul + Intelligens.

Ved 10+ fortæller GM dig noget spændende og nyttigt.

Ved 7-9 fortæller GM dig noget spændende. Du må selv finde ud af, om det er nyttigt og hvordan.

GM kan stille spørgsmålet "Hvor ved du det fra?".

Hjælpe eller blande sig

Hvis du **hjælper en PC med noget eller forhindrer dem i noget**, rul +relationer - dvs +1 hvis I har en relation, ellers +0.

Ved 10+ lægger din ven +1 til sit slag, hvis du hjælper. Din modstander lægger -2 til sit slag, hvis du forhindrer dem i noget.

Ved 7-9 får en ven +1 og en modstander -2, men du bringer dig selv i problemer.

Gennemskue det ukendte

Når **du nøje undersøger en situation eller en person**, slå +Visdom.

Ved 10+ stil GM 3 spørgsmål fra listen nedenfor. Læg +1 til dit næste rul, hvor du bruger en oplysning.

Ved 7-9 stil 1 spørgsmål fra listen nedenunder. Læg +1 til dit næste rul, hvor du bruger en oplysning.

- Hvad er der sket her for nylig?
- Hvad kommer der til at ske lige om lidt?
- Hvad bør jeg holde øje med her?
- Er der noget her, der er nyttigt eller værdifuldt for mig? Hvad?
- Hvem er det egentlig, der bestemmer her?
- Hvad er der her, som ikke er, hvad det ser ud til at være?

Forhandling

Rul +Udstråling, når du har noget, en NPC ønsker eller har brug for, og **du gerne vil manipulere NPCen**.

Ved 10+ gør de det, du ønsker, hvis du lover dem det, de gerne vil have.

Ved 7-9 vil de gøre, hvad du beder om, men de skal have noget for det *lige nu*

Links

<http://www.dungeon-world.com/>

<https://www.blackrabbitsculpture.com/black-rabbit-bronze> Historiens Skurk