

*Spilleregler*

# Spilleregler

## Formål

Spillet går ud på at besejre Wizor, den onde troldmand som hersker over Dystopia. Spillerne arbejder sig gennem en række forskellige baner ved på sin vej at besejre de monstre, der befinder sig i rummene og korridorerne. Hver bane har sit eget mål og dette mål vil fremgå af introduktionen til banen.

## Spillets Start

Spillerne vælger først hvem af dem der vil tage skikkelse af Wizor. Denne spiller styrer spillet, heriblandt monstrene, og er i øvrigt ansvarlig for at stille banen op i takt med at heltene bevæger sig.

De resterende spillere vælger hvilken af heltene de hver især vil spille. Troldmanden er speciel og kan *ikke* vælges. Dernæst laver de hver et eventyrkort, som indeholder antal energipoint og antal guldmønter. Hvor mange energipoint spillerne starter med fremgår af heltekortet. De starter alle med 0 guldmønter.

Spillerne afgør hernæst i hvilken rækkefølge heltene skal styres i hver runde. Dette lægger sig fast i hele spillet og kan således ikke ændres undervejs. Wizors runde er altid til sidst.

## Heltene

Der er fem helte: Krigeren, dværgen, elveren, bueskytten og troldmanden. Alle har de et heltekort, hvoraf deres specielle egenskaber fremgår. Et heltekort består af følgende:

- \* Angrebsstyrke: Hvor stærk helten er i angreb.
- \* Forsvarsevne: Første tal angiver hvor god helten er til at forsvare sig mod angreb og andet tal angiver hvor mange energipoint helten starter med og maksimalt kan genskabe.
- \* Rækkevidde: Angiver fra hvilken afstand helten kan angribe en modstander. Første tal angiver hvor tæt på modstanderen minimum skal befinde sig og andet tal angiver hvor langt fra der maksimalt kan angribes.
- \* Hastighed: Hvor mange felter helten højest kan flytte sig pr. runde.
- \* Intelligens: Heltens intelligens. Bruges bl.a. i kamp mod monstre.

## Monstrene

Det er den spillers opgave, som har valgt at styre Wizor, at styre monstrene på banen. Disse styres ligesom heltene, og deres egenskaber fremstår af monsterkortene.

Monstrene styres altid efter spillernes runde. Hvilke monstre, der bevæger sig hvornår, er Wizor herre over og kan således skifte fra runde til runde, afhængigt af, hvad der viser sig taktisk bedst.

## *Energipoint*

Spillerens energipoint angiver hans fysiske tilstand. Et lavt energipoint viser at spillerens helbred er stærkt medtaget; hvis en spiller når helt ned på et energipoint på 0 er han død.

Spilleren vil fortrinsvis miste energipoint i kampen mod monstre, men fælder m.m. er også ansvarlig for tab af energipoint.

Der er flere måder, hvorpå spilleren kan få genskabt tabte energipoint. Mad og drikke kan findes eller købes undervejs, og en god nats søvn genskaber også ofte energipoint; dette vil alt sammen fremgå af historien. Bemærk dog at antal energipoint *aldrig* kan overstige det oprindelige, som står noteret på heltenes kort.

## *Udstyr*

Spillerne er fra start udstyret med mindst et eller andet form for våben. Dette vil følge dem gennem hele spillet uanset hvad der måtte ske.

Det er også muligt at supplere med andre former for våben undervejs. Sommetider finder spillerne f.eks. våben i bestemte rum, eller også køber de udstyr fra lokale handlende mellem de forskellige baner. Dette vil fremgå af historien.

Bemærk at det kun er muligt at bære på *ét* angrebsvåben og *ét* forsvarsvåben ad gangen. Hvis en spiller får muligheden for at supplere med endnu et våben, må han vælge at lade det ene af dem ligge eller overdrage det til en medspiller. Dette gælder

dog ikke besværgelser; disse kan man bære på så mange man har lyst til.

Spillerne kan vælge at skifte våben undervejs. To spillere kan ligeledes udveksle inventar (udstyr, guld, besværgelser osv.), hvis de befinder sig på to tilstødende felter. Dette koster begge spillere en tur. Spillerne kan også vælge frit at udveksle inventar mellem banerne.

Hvis en spiller dør undervejs kan de andre spillere samle spillerens inventar op og opføre det på deres eventyrkort.

## *Spillet's gang*

Udover at bevæge sig på banen kan en spiller i sin tur gøre en af følgende ting:

- \* Angribe et monster.
- \* Benytte en besværgelse.
- \* Åbne kister eller søge i reoler.
- \* Indtage et måltid mad, alkohol, m.m.
- \* Skifte våben.
- \* Overdrage udstyr eller besværgelser til en spiller på et tilstødende felt.

Spilleren kan enten bevæge sig før eller efter dette, men ikke både bevæge sig før og efter. Dette gælder ligeledes for monstre.

At åbne kister, søge i reoler, m.m. kræver at spilleren står på et felt umiddelbart ved siden af genstanden.

## Bevægelse

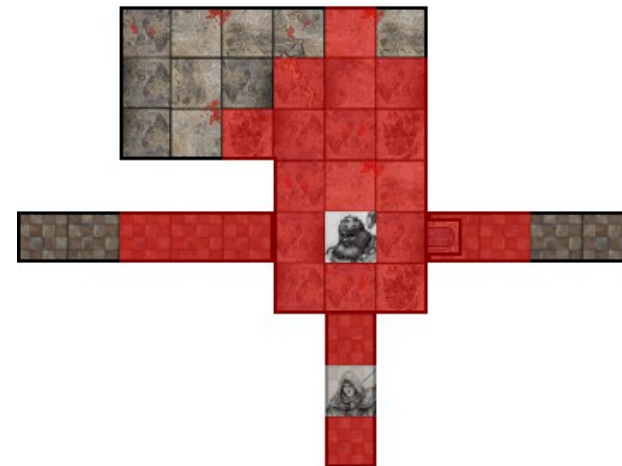
Hver spiller og monster har en bevægelseshastighed, som fremgår af deres kort. Dette angiver hvor mange felter de hver især kan bevæge sig i deres runde. Man kan kun bevæge sig til højre, til venstre, op og ned; man kan altså ikke bevæge sig skråt på banen.

Hvis man står ved siden af en uåben dør kan man vælge at åbne denne. Dette er det samme som at flytte sig et felt og kræver dermed, at man har mindst ét ryk tilbage i runden. Når man åbner en dør bevæger man sig *ikke* automatisk indenfor, men alt, hvad der findes i rummet, afsløres derimod. Hvis man efter at have åbnet en dør har flere ryk tilbage i runden kan man vælge at bevæge sig yderligere.

Man kan til enhver tid vælge at stoppe og ikke bevæge sig, uanset hvor mange ryk man har tilbage i runden.

Det er ikke muligt at stå to eller flere på samme felt. En spiller kan kun passere et felt med en anden spiller på, hvis han får lov af denne spiller. En spiller kan dog ikke passere et felt med et monster på. Monstre kan ligeledes ikke passere felter med spillere eller andre monstre på.

Følgende eksempel illustrerer hvilke felter dværgen (i midten) kan bevæge sig hen på i sin tur. Bemærk at det kræver ét ryk at åbne døren og at han får lov til at passere bueskytten.



## Kamp

På sin vej gennem en bane vil det ofte komme til kamp mellem spillere og monstre. I sin tur kan en spilleren vælge at angribe et monster; et monster kan i sin tur ligeledes vælge at angribe en spiller. Spillere kan også angribe hinanden.

Et angreb kan udføres, hvis angriberen er indenfor angrebsafstand, har mindst ét ryk tilbage i runden og der kan trækkes en lige linje til modstanderen, som ikke går gennem vægge eller lukkede døre.

Angrebsafstanden er den rækkevidde, der står opført på angriberens kort. Afstanden måles i antal felter fra angriberen til modstanderen. Dvs. at hvis en spiller står på feltet ved siden af et monster er afstanden 1. Skrå felter tæller som ét felt.

Følgende eksempel illustrerer hvilke felter krigeren kan angribe.



Følgende eksempel illustrerer hvilke felter bueskytten kan angribe. Bemærk at han kan angribe gennem den åbne dør til venstre og gennem krigeren.



Et angreb udføres således:

- \* Først slår angriberen med de to røde angrebsterninger og lægger antal øjne terningerne viser sammen. Derefter lægges angriberens angrebsstyrke til, hvorved den faktiske

angrebsstyrke fås.

- \* Dernæst forsvarer modstanderen sig ved at slå med de to hvide forsvarsterninger. Øjnene lægges sammen med forsvarsevnen, hvorved den faktiske forsvarsevne fås.
- \* De to tal sammenlignes; hvis angrebsstyrken er større end forsvarsevnen såres modstanderen og mister ét energipoint. Hvis angrebsstyrken er mindre end eller lig forsvarsevnen lykkes det modstanderen at forsvare sig og mister således *ikke* nogen energipoint.
- \* Hvis modstanderen med den ene terning slår en enhjørning forsøger denne sig med snuhed og intelligens at afværgre angrebet og samtidig selv sætte et modangreb ind. Hvis modstanderens intelligens er større end angriberens intelligens lykkes denne manøvre og *angriberen* mister et energipoint såfremt denne er indenfor angrebsafstand. Hvis derimod modstanderens intelligens er mindre end angriberens mislykkes forsvaret og modstanderen mister et energipoint. Hvis de to har samme intelligens forsvarer begge sig og intet hænder.

## Besværgelser

Besværgelser er ældgamle formularer, som magiens mestre gennem tusinder af år har nedfældet på papir, men som er blevet stjålet og efterladt af skødesløse monstre. En spiller kan bære rundt på vilkårligt mange besværgelser og kan bruge dem når som helst i sin tur.

## Skatte

På deres færd i eventyret vil spillerne uundgåeligt finde skatte. Det vil for det meste være guldmønter, som de kan bruge på et senere tidspunkt, men det kan også være magiske besværgelser, som vil hjælpe dem i deres kamp.

Spillerne kan søge efter skatte i skatkister, på gravpladser og i reoler. Spilleren skal stå ved siden af genstanden for at søge i den. Der kan altid søges efter skatte, også selvom der er monstre i rummet og spilleren bliver angrebet.

Sommetider hænder det også at spillerne finder skatte i lommerne på monstre. Hver gang en spiller besejrer et monster finder han automatisk de skatte, monstret måtte bære på.

## Fælder

Sommetider vil spillerne støde på fælder undervejs. De fleste fælder er usynlige, og dem kan spilleren ikke se, førend han bevæger sig hen på feltet, hvor fælden befinder sig. Når dette sker slår spilleren med de to forsvarsterninger. Hvis den ene terning viser en enhjørning eller de to terninger tilsammen viser mindre end spillerens intelligens, er han hurtig og undgår at blive skadet. Ellers mister han et energipoint.

Efter at have udløst fælden flyttes spilleren tilbage på feltet, hvorfra han umiddelbart kom, og mister sin tur. Fælden bliver hermed synlig på banen og kan ses af de andre spillere.

Når en fælde er synlig kan man vælge at springe over den, hvis man har en hastighed på mindst 6 og har mindst 2 ryk tilbage i

sin runde. Dette betyder f.eks. at dværgen ikke kan springe over fælder. Denne regel gælder også for monstre.

## Forbandelser

Farer lurder overalt. Ikke alle kister indeholder guld, men er forbandet af Wizer; ej heller kan man altid stole på at Shamyren ikke har blandet sin helende drik op med en portion forbandelser.

Når en spiller tildrager sig en forbandelse trækkes et tilfældigt forbandelseskort fra bunken af forbandelser. Kortet lægges straks tilbage, og bunken blandes til næste gang.

Nogle forbandelser går væk af sig selv, mens andre forbandelser kun kan kureres af Lyra og af Shamyrens helende drik.

## Opstilling af banen

Det er den spillers opgave, som har valgt at styre Wizer, at opstille banen i takt med at spillerne bevæger sig rundt.

Spillerne kan kun se de rum og korridorer de allerede har været i; alt andet på banen er skjult. Monstre kan kun bevæge sig rundt i allerede opstillede rum og korridorer og kan aldrig afsløre nye ting på banen.

Et rum placeres på banen når:

\* En tilstødende dør åbnes.

En korridor opstilles på banen når:

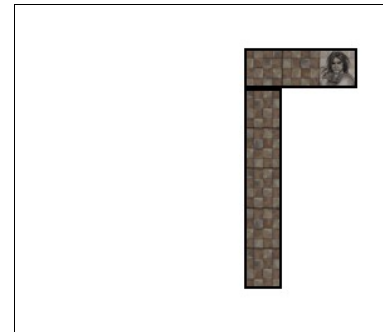
\* En tilstødende dør åbnes.

\* En spiller bevæger sig ind i en tilstødende korridor.

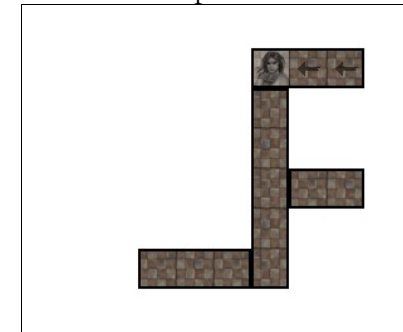
Monstre og andre elementer (såsom skattekister) opstilles så snart det bliver synligt for spilleren.

Følgende er et eksempel på opstilling af banen:

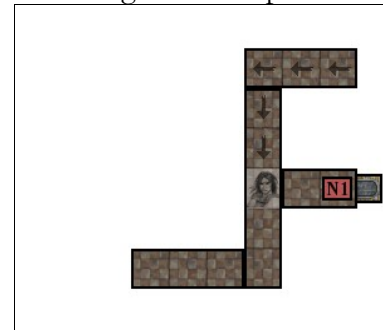
Start



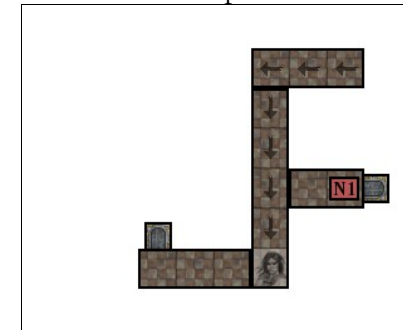
Tilstødende korridorer opstilles



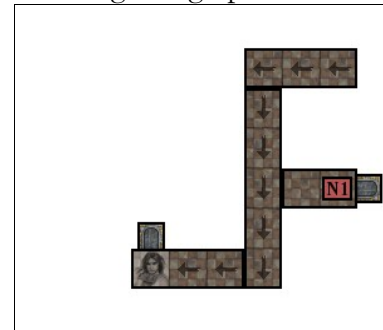
Dør og Norcon opstilles



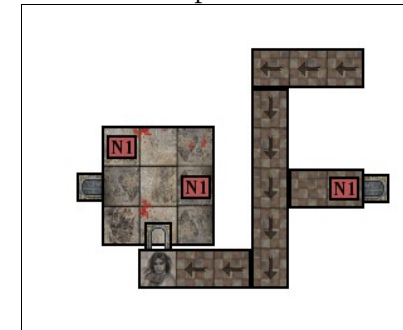
Dør opstilles



Ingenting opstilles



Rum, Norcon'er og døre opstilles



## *Troldmanden*

Den gode troldmand er speciel blandt heltene. Han er den eneste der kan beskytte jer mod Wizors trolddom, men er taget til fange og befinder sig et for spillerne ukendt sted. Det er spillernes opgave at finde og befri troldmanden og føre ham til kamp mod Wizar. Hvis troldmanden ikke overlever færdens til Wizar, kan spillerne dog vælge at fortsætte uden ham.

Når spillerne har fundet troldmanden skal de blive enige om, hvordan de vil styre ham; dette er ikke på forhånd fastlagt. Spillerne kan vælge at lade ham gå på tur og således skiftes til at styre ham i en runde af gangen; de kan vælge at lade en bestemt spiller styre ham hele tiden; eller vælge at styre ham i fællesskab. Dette er helt op til spillerne.

Troldmanden er ikke selv stærk i kamp. Derfor er det vigtigt for spillerne at passe på ham og forsvare ham mod monstrene på deres vej mod Wizar. Det vil sikkert vise sig som en god idé at lade ham gå bagerst, så faren for at han bliver angrebet mindskes.

Mange besværgelser kan kun benyttes af troldmanden. Han kan kun benytte disse, når han har sit skepter. Til gengæld kan han ikke miste sit skepter, når han først har fundet det.

## *Spillet afslutning*

Spillet slutter, når alle spillere er døde eller når Wizar er besejret.

## *Banens Elementer*

### *Monstre*

#### *Dødelige monstre*

**N1** - Norcon

**G1** - Globnic

**G2** - Gork

**G3** - Gragoil

**M1** - Mordor

**U1** - Uzyr

**W1** - Wizar

#### *Krigere fra Underverdenen*

**S1** - Skeloch

**S2** - Skelgrium

**S3** - Scarz

**U2** - Ukrigrum

#### *Neutrale væsener*

**S4** - Shamyr

**L1** - Lysa