

Det sælsomme selskab

af Morten Greis Petersen

Et rollespil til Vandrekønkørende V inspireret af Hell Boy og League of Extraordinary Gentlemen.

Spillet er for en spilleder og 3-5 spillere. Der skal bruges 12-sidede terninger til spillet..

Det sælsomme selskab handler om et hold halvmennesker, halvmonstre a la Hellboy eller Mina Harker, som bekæmper kriminalitet og onde genier.

At lave spilpersonen

1) Koncept: Beskriv din spilperson med en sætning.

2) Vælg et navn: Von, van, ibn- eller di- skal indgå i navnet

3) Kort fysisk beskrivelse

4) Færdigheder:

Fordel bonusser og minusser ved de fire evner i hver af de fem kategorier. Der er fem kategorier af færdigheder: At kæmpe, at være social, at søge, at kunne, at lade hænde. Der skal fordeles +3, +2, +1 og -2

5) Særlig evne:

For at forstå hvad spilpersonens særlige evne er, er vi nødt til at forstå, hvad det er, som gør spilpersonen til menneske, og hvad der gør spilpersonen til et monster. Skriv tre til fem stikord ved menneske og lige så mange ved monster.

- Hvad gør mig til menneske?
- Hvad gør mig til monster?
- Min særlige evne er ...

Vælg en af de seks særlige evner og beskriv, hvorledes den virker for din spilperson.

Færdigheder

At være social

- Intriger
- Etikette
- Bedrage
- Charmere

At kunne

- Latin
- Musik
- Dans
- Blomsterbinding

At søge

- Rygter
- Myter
- Efterforske
- Samle spor

At kæmpe

- Undvige
- Nærkamp
- Afstandskamp
- Planlægge

At lade hænde

- Sort uheld
- På rette tid og sted
- Tilfældet råder
- En ud af en million

Ved hver kategori skal fordeles +3, +2, +1 og -2. Hver spilperson er således god til tre ting og dårlig til en ting.

Særlig evne

Hver spilperson mestrer en færdighed på grund af sin særlige evne. Vælg en færdighedskategori. Opskriv bonussen fra +3 til +4.

Vælg en evne fra listen:

- **Hvad, der i virkeligheden hændte**

Stikord: Drøm, illusion, hypnose, hurtigere end øjet, list

Kan anvendes efter at man har fejlet et færdighedsrul og efter spilleder har fortalt nederlaget. Nederlag vendes til succes, men den negative konsekvens gælder fortsat. NB. evnen kan også anvendes efter at en anden spiller har overgået handlingen til at sikre sig succes på trods af, om den anden spiller havde succes eller ej.

- **Skæbnebetvinger**

Stikord: spådomme, indsigt, telepati, manipulator, helbreder

Hver gang evnen aktiveres, kan spilpersonen omfordele fire monster- og/eller baggrundspoint mellem spilpersonerne. I løbet af omfordelingen må et monsterpoint veksles til et baggrundspoint eller vice versa. Efter omfordelingen får spilpersonen sit monsterpoint for aktiveringen af evnen.

- **En runde mere**

Stikord: enorm styrke, massiv udholdenhed, regenerer, veltalende, tålmodig

Ignorer nederlaget og den negative konsekvens (men ikke baggrundspointet) og tag en runde mere. Kan kun anvendes, hvis konflikten ikke blev afsluttet på anden vis.

- **Ekspertise**

Stikord: Specialist, ekspert, veltrænet, mester

EtablEr et faktum, som giver din spilperson +3 ekstra til terningrullet. Skal erklæres, inden der rulles. Hvis rullet fejler, kan det ikke overgås af en anden spilperson. Evnen kan anvendes, når man forsøger at overgå en anden.

- **Uden for rækkevidde**

Stikord: Listig, snedig, usynlig, hurtig, heldig

AktivEr evnen og flyt konflikten fra en færdighedskategori til en anden og flyt konflikten fra en spilperson til en anden.

- **Splid**

Stikord: Rænkesmed, provokatør, spilopmager

Indled en konflikt med en anden spilperson. Når konflikten indledes, får I begge et baggrundspoint. NB. Taberen af konflikten får de naturlige konsekvenser af nederlaget, herunder et ekstra baggrundspoint.

Hver gang den særlige evne anvendes, får spilleren et monsterpoint.

Konflikt

Når man havner i en situation, hvor der er en konflikt, vælger man en relevant færdighed, ruller 1d12 og føjer bonus eller minus til rullet. Den samme færdighed kan ikke rulles to gange i træk - også selvom der går flere scener mellem, at der rulles terninger.

- *Succes*: Spiller fortæller hvorledes handlingen lykkes
- *Nederlag*: Spilleren får 1 negativ konsekvens, 1 baggrundspoint - og en anden spilperson i samme scene kan vælge at overgå handlingen. Spilleleder fortæller udfaldet af scenen, og tager højde for om en anden spilperson vil forsøge at overgå handlingen.

- *At overgå handlingen*, hvis en anden spilperson har fejlet sit færdighedsrul, kan en anden spilperson forsøge at overgå handlingen. Spilpersonen anvender samme færdighed og forsøger samme handling, men der er en ekstra bonus på +4. Man kan kun forsøge at overgå en handling en gang i en scene. Kan kun bruges, når de to spilpersoner er oppe imod noget tredje (dvs. man kan ikke bruge den, hvis man er i konflikt med hinanden).

- *Negativ konsekvens* - Spilleren markerer en færdighed i samme kategori, som den fejlede færdighed. Den markerede færdighed kan ikke bruges. Hvis alle fire færdigheder i en kategori er markeret, er spilpersonen besejret - og spiller og spilleleder forhandler om, hvorvidt dette betyder spilpersonens død eller ej.

- *Markerede færdigheder* - markerede færdigheder kan ikke bruges, og for at få adgang til en markeret færdighed, kan spilleren enten spendere *to baggrundspoint* til at re-introducere færdigheden, eller spilleren kan spendere *to monsterpoint*.

Passiv modstand - rul højere end sværhedsgraden (let = 5, middel = 7, svær 10, meget svær 13). Spilleleder fastsætter sværhedsgraden. Spilleren kan anmode spilleleder om at hæve sværhedsgraden en kategori (så let bliver middel, middel bliver svær etc.).

Aktiv modstand - rul højere end modstanderen. Hvis de ruller det samme rul, skal begge forsøge rulle mod deres dårligste færdighed i kategorien "at lade hænde". Dårligste rul taber, og taberen må fortælle hvorfor det går galt. Hvis de ruller ens, går noget galt, og spilleleder kan enten forværre situationen eller afbryde situationen.

Baggrundspoint

Baggrundspoint bruges til at indskyde flashbacks, montager og andre små scener, hvor spilleren kan introducere udstyr, særlig viden eller bekendtskaber, eller re-introducere en markeret færdighed.

- **montage** (2 point): Ved hjælp af en montage-scene kan du forklare og beskrive, hvorledes du har bygget den helt rette gadget eller gizmo til at løse problemet. Du kan enten få en +1 bonus til færdighedsrullet, eller du kan få lov til at anvende din dårligste umarkerede færdighed med en +2 bonus til at løse et problem, der ellers ikke kunne håndteres (begge handlinger kan forsøges overgået, hvis dit færdighedsrul fejler).
- **flashback** (3 point): Du sætter en flashbackscene til en episode, hvor monstret i din spilperson trængte frem til overfladen og tog kontrollen. Udspil en scene, hvor det gik din karakter grueligt galt, og mindet om hændelsen plager stadig din karakter. Efter scenen er udspillet, kan du gøre brug af en af de andre særlige evner, som du ikke besidder. Brugen af evnen giver naturligvis monsterpoint etc.
- **netværk** (1 point): Din spilperson kender en birolle i scenen, og I kender hinanden via en af spillets skurke eller lignende tvivlsomme personager, som bragte jer sammen. Du har +1 bonus på sociale konflikter med birollen i denne scene, til gengæld er du nødt til at lade de andre spilpersoner vide, hvorledes I kender hinanden.
- **re-introduktion** (2 point): Spilleren sætter en flashback-scene til en lignende hændelse, hvor spilpersonen fandt sin indre styrke ved sin menneskelige side til at overkomme forhindringen. Spilleren kan nu afmarkere en færdighed.

Monsterpoint

Hver gang den særlige evne anvendes, får spilleren et monsterpoint.

Hvert monsterpoint giver -3 på færdighedsrul, hvor spilpersonen skal omgås normale mennesker på en normal og positiv måde (dvs. typisk alle former for sociale færdigheder og situationer). Har spilpersonen et eller flere monsterpoint, får spilleren +1 på sine terningerul til at omgås monstre med (igen i sociale situationer og des lige). Hvis en spiller opnår et negativt resultat på et færdighedsrul på grund af sine monsterpoint, så går han amok resten af scenen under spilleders kontrol, og han får *et ekstra monsterpoint!*

Den eneste måde at komme af med monsterpoint er at spendere dem på at få markerede færdigheder igen. Hvis spilpersonen ikke har nogen markerede færdigheder, kan monsterpointene ikke spenderes. Når monsterpointet spenderes, beskriver man, hvorledes ens menneskelige træk spiller ind.