

Oversigt over reglerne til Hinterlandet

Tjeks – når der handles

Når din karakter vil opnå noget, hvor der er tvivl, om det vil lykkes, eller hvor andre stiller sig i vejen, skal der laves et "tjek". Tjeks består i at rulle en 20-sidet terning, føje bonusser til, og rulle lig med eller højere end sværhedsgraden. Nogle tjeks er specialiserede, og kaldes f.eks. angrebsrul og resistensrul.

- Tjek: 1t20 + bonus fra evnetal + evt. anden bonus VS sværhedsgrad

Bonus fra evnetal

Evt. anden bonus

Evnetal	Bonus	
1-4	-2	Særlig evne fra Race/klasse
5-8	-1	Angrebsbonus (klasse/niveau)
9-12	+0	Resistensbonus (klasse/niveau)
13-16	+1	Bonus fra udstyr
17-20	+2	Bonus fra trolddom
21-24	+3	Særlige situationer (mørke etc.)
osv.	-	

Standardtjeks

Visse typer af tjeks laves oftere end andre:

- Førstehjælp: 1t20 + visdomsbonus + evt. førstehjæpsbonus VS 10
- Parlay-handling: 1t20 + karisma bonus + særlig evne VS morale
- Sanse (høre, se, lugte, bemærke): 1t20 + visdom bonus + særlig evne
- Kundskabstjek (lærdom, viden, omtanke): 1t20 + intelligens + særlig evne
- Liste og snige (gemme sig, skjule, lydløs): 1t20 + behændighedsbonus + særlig evne

Andre typer af tjeks

Kollektivt tjek: Der laves et tjek for hele gruppen af karakteren med den dårligste bonus (eller værste straf).

Gradbøjet tjek: For hver 4 point rullet over sværhedsgraden opnås ekstra bonus.

Fordel & Ulempe

- Har man *fordel*, rulles to 20-sidede terninger, og det bedste resultat vælges.
- Har man *ulempe*, rulles to 20-sidede terninger, og det værste resultat vælges.

Sværhedsgrader

- Nemt tjek: 4-6
- Standard tjek: 8-10
- Svært tjek: 12-15
- Meget svært tjek: 16+

Ekstrem succes & automatisk forbier

De følgende to resultater gælder for angreb.

Ekstrem succes: En 20'er på terningen er en ekstrem succes. Modstanderen bliver automatisk ramt, og angriber vælger en følgende effekter:

- Skadet:** Skade rulles to gange og bedste resultat vælges
- Svækket:** Modstander har *ulempe* på angreb og færdigheder indtil næste runde.
- Våbeneffekter:** Våbnets effekt aktiveres

Obs. Magiske våben har en ekstra effekt. Visse våben eller evner udvider chancen for en ekstrem succes eller

Automatisk forbier: En 1'er på terningen er en automatisk forbier. Der er ingen andre ulemper.

Rejsetjeks – planlægning & rygter

- Planlægning: 1t20 + intelligens + særlig evne + assistance VS sværhedsgrad 10
- Assistere planlægningen: 1t20 + intelligens + særlig evne VS sværhedsgrad 10
- I stedet for planlægning:* Indsamle rygter: 1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 12
- I stedet for planlægning:* Anskaffe kort: 1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 8/10/12*

I stedet for planlægning, rygte-indsamling og kort anskaffelse kan foretages et *gøremål* inden afgang. Se specialreglerne.

Rejsetjeks – at rejse

- Rejse gennem kendt terræn: 1t20 + intelligens + særlig evne VS 8
- Rejse gennem ukendt terræn: 1t20 + intelligens + særlig evne VS 10
- Udforske og kortlægge: 1t20 + intelligens + særlig evne VS 14
- At fouragere under rejsen: Rejsetjek mod rejsens sværhedsgrad (8/10)*
- At slå lejr og fouragere: Rejsetjek mod rejsens sværhedsgrad (8/10)*

Kamp og forsvar

- Nærkamp: 1t20 + angrebsbonus + styrkebonus + særlig evne VS Forsvar
- Afstandskamp: 1t20 + angrebsbonus + behændighedsbonus + særlig evne VS Forsvar

Forsvar (ikke et tjek)

- 10 + rustning + skjold + behændighedsbonus + særlig evne

Resistens

- **Heltes resistens:** 1t20 + resistensbonus + bonus fra evner + særlige evne VS modstanders angreb
- **Modstanderes resistens:** 1t20 + bonus fra evner + særlige evne VS modstanderens resistensværdi

Andre tjeks – hvilken bonus?

Tjek: 1t20 + bonus fra evnetal + evt. anden bonus

Kraft – brug styrke. Eksempler: Løfte, bøjle, trække, klatre, svømme, slæbe, skubbe, vælte, dreje, svinge, mase, springe.

Adræt – brug behændighed. Eksempler: Hoppe, balancere, snige, liste, dirke låse, skjule, gemme, undvige, dukke, gribe, kaste, jonglere, reflekser, hurtighed

Hårdfør – brug udholdenhed. Eksempler: Tålmodighed, udholde, holde vejret, løbe, modstå sygdomme, modstå gifte og infektioner, holde sig vågen, fitness, form, vedholdende, udholde temperaturer, udholde smerte, hårdet.

Indsigt – brug intelligens. Eksempler: Lærdom, kundskab, viden om, mindes, erindre, genkende.

Sanse – brug visdom. Eksempler: Høre, lytte, opdage, undersøge, lede efter, gennemrode, bemærke, bemærke løgne eller usandheder, viljestyrke, fornuft.

Personlighed – brug karisma. Eksempler: Forhandle, diplomati, small talk, sladre, bluffe, lyve, overtale, charmere, forføre, selvværd, selvsikkerhed.

Sår, skader og helbredelse

Skade

- **Nærkamp:** Våbnets terning + styrkebonus + evnetal + evt. magisk bonus
- **Kastevåben:** Våbnets terning + styrkebonus + evnetal + evt. magisk bonus
- **Missilvåben:** Våbnets terning + evnetal + evt. magisk bonus

Skader og dødsfald

- 0 livspoint: Bevidstløs
- Negativ livspoint: Døende (mister 1 livspoint hver runde)
- Negativ livspoint lig værdien af udholdenhed: død

Helbredelse af sår efter en kamp

- Førstehjælp: 1t20 + visdomsbonus + evt. førstehjæpsbonus vs 10
- Karakterens førstehjælpsterning må kastes og det antal livspoint helbredes, dog ikke mere end det antal karakteren mistede i kampen
- Der må laves 1 tjek på en såret karakter.

Stabilisering af døende karakter

- Førstehjælp: 1t20 + visdomsbonus + evt. førstehjæpsbonus vs 6+(antal livspoint under 0)
- Ved succes er karakteren på 0 livspoint og bevidstløs.
- Hver karakter må lave 1 tjek på en døende karakter

Helbredelse efter en nats hvile

- Karakteren får sin førstehjælpsterning + værdien af udholdenhedsevnen.

Udforskningen af huler

Døre:

Døre kan brydes op, hvis de binder eller er låste. Døren åbnes med et styrke-tjek (*Vælte og nedbryde*-evnen giver +4 bonus). Døre kan blokeres med jernspigre.

Låse

Simple låse dirkes op med et behændighedstjek (*Dirke låse & omgå fælder*-evnen giver *fordel*).

Komplekse låse kan kun dirkes op, har man evnen *Dirke låse & omgå fælder*. Hvis man ikke har et sæt dirke til rådighed, er der *ulempe* på forsøget.

Fælder

Fælder er ofte skjult og kan forsøges fundet med et intelligenstjek. En fælde kan forsøges demonteret, med evnen *Dirke låse & omgå fælder*. Kan fælden ikke demonteres, er det nødvendigt at omgå den. Hvis et forsøg på at demontere en fælde fejler, aktiveres fælden ikke nødvendigvis – nogle fælder aktiveres kun, hvis demonteringsforsøget fejler med mere end 4.

At snige sig rundt og skjule sig

Brug behændighedstjek til at skjule sig eller at snige sig rundt. Evnen *Listig* giver +2 bonus på at snige sig. Rustning og andet udstyr med karakteristika "Støjende" giver -2 til at snige sig.

Magiske skatte

Magiske skatte kan identificeres via evnen *Sanse magi* og nogle gange med kundskabstjek (intelligens). Genstanden skal studeres nærmere.

Magiske mønter	Sanse magi-tjek 10; kundskabstjek 14
Magiske olier	Sanse magi-tjek 11
Trylledrik	Sanse magi-tjek 8; kundskabstjek 14 (identifikation kræver at man forsigtigt smager)
Fortryllede pulvere	Sanse magi-tjek 13
Magiske stearinlys	Sanse magi-tjek 14
Magisk grej	Sanse magi-tjek 11; kundskabstjek 17
Kulturelt	Sanse magi-tjek 10; kundskabstjek 14
Magisk udstyr	

Mødet med andre væsner: Initiativ-systemet

I mødet med andre væsener kan der ske mange ting. Der forhandles, der kæmpes, der flygtes, og imens emmer luften af trolddom, og listige eventyrere skjuler sig.

For at finde ud af, hvornår en handling finder sted i forhold til andre handlinger, følges begivenhederne fra runde til runde. Hver runde varer nogle sekunder, og rækkefølgen af handlinger fastsættes i runden via initiativsystemet.

Hvad gør du?

Når I står over for andre væsener, skal I beslutte jer for, hvad heltene gør. Spilleleder fastsætter i det skjulte, hvad væsener vil gøre, derefter spørges spillerne, som på skift erklærer deres handlinger, indtil der er enighed om, hvem der gør hvad.

Typen af handling

Vil du tale med væsenerne – true dem, forhandle med dem, snyde dem til at gå en anden vej, bestikke dem med mad eller skatte eller noget helt tredje? – Så er det en **Parlay-handling**.

Vil du trække dig tilbage – flygte i fuld firspring, trække dig tilbage til en defensiv position, stikke af mens du vælter hindringer i forfølgernes vej – eller noget lignende? – Så er det en **Retræte-handling**.

Vil du hjælpe dine venner – opildne dem, assistere dem, give dem en hånd, udøve førstehjælp eller noget lignende? – Så er der en **team-handling**.

Vil du gøre noget – svinge i lysekronen og hugge ud efter fjenden, vælte søjlen ned over fjenden, snige dig ud af syne, slå flikflak gennem valpladsen eller noget lignende? – Så er det en **Stunt-handling**.

Vil du angribe – svinge våbnet, storme ind i kamp, affyre buen, lave en finte, låse fjendens våben, kæmpe defensivt eller noget lignende? – Så er det en **Udfaldshandling**.

Vil du bruge trolddom – bruge en tryllestav, smide flammepulver, anvende en magisk evne, smide en formular eller noget lignende? – Så er det en **trolddomshandling**.

Bemærk: Visse handlinger er specialiserede handlinger og medfører bestemte effekter. Se regelheftet for den fulde beskrivelse af handlingen, og hvordan den foretages.

Handlingstypen og initiativ

Når I har fundet ud af i hvilken kategori, din handling falder, så kender I handlingens **initiativværdi**:

- Parlay-handling: +0
- Retræte-handling: +2
- Team-handling: +3
- Stunt-handling: +4
- Udfaldshandling: +6
- Trolddomshandling: +7

Rul initiativ

- 1t10+initiativværdi
- *Der er ingen bonus til initiativ-tjekket ud over bonus fra selve handlingstypen.*
- Lavest initiativ agerer først.

Situationen kan godt ændre sig drastisk i runden, og man kan afbryde sin handling, hvis situationen ændrer sig, f.eks. hvis mødet med orkerne bliver til forsigtige forhandlinger, kan man sagtens afbryde sit stormangreb på orkerne og lade forhandlerne fortsætte deres samtale.

Til hver handling i runden følger typisk et tjek af en art. F.eks. et karisma-tjek ved forhandlinger, et angrebbrul ved udfald og et magisk angreb-tjek ved trolddom.