

Spillederens vejledning til Hinterlandet



En stor tak til Hinterlandets mange bidragsydere, Cecilie Juel, Nis Baggesen, Peter Brichs, Kamilla Brichs, Ryan Hougaard, Erik Warming, Troels Flanagan, Troels Pedersen, Christina Goddard, Kristoffer Sørensen, Susanne Meldgaard, Henrik Krøjmand, Elias Helfer, Thomas Mørch, Kristian Bach Pedersen, Andreas Skovse, Henrik Maegaard, Christian Iversen for at have arbejdet med, skabt, udviklet, bygget på, inspireret til og drømt om Hinterlandet – og en stor tak til Hinterlandets mange spilledere og spillere, som tør udforske, hvad vi andre drømt frem.

At læse Hinterlandet

Hinterlandet består af et sæt regler med dertilhørende tillæg og et hulesystem. Hulesystemet er den tekst, du skal kende bedst, for det er scenariet, I skal spille. Regelsystemet er det værktøj, som I arbejder med, når I spiller, og det er en retro-klon af D&D, så hvis du allerede er bekendt med Dungeons & Dragons eller Pathfinder, kender du allerede kernen i regelsystemet. Til regelsystemet er en masse ekstra materiale i form af beskrivelser af evner, trylleformularer, magiske skatte, karakterer osv. Dem behøver du ikke at kende grundigt, da kun de dele, som er til rådighed for spillerne, mens I spiller, har relevans for jer. Du behøver derfor ikke studere hver en evne eller trylleformular grundigt.

Til gengæld bør du sætte dig ind i karakterskabelse – og evt. prøve det af – da I begynder spillet med at lave karakterer, og det må gerne gå stærkt med karakterskabelsen.

Før spillet begynder

Når din gruppe sidder samlet foran dig, er det en god ide, I tager jer en snak om, hvad der skal ske nu. I skal spille oldschool dungeon exploration-rollespil, som det så ud i 1970'erne og i begyndelsen af 1980'erne. Hinterlandet er en tolkning af oldschool rollespil, der vægter udforskning/exploration. Det handler ikke om at gå fra rum til rum og smadre alt, hvad der er i hvert rum, og det handler ikke om taktiske kampe med figurer og terræn. Kampe tager gerne 10-15 minutter og varer 2-3 kamprunder, og mange rum indeholder ikke monstre, men ting man kan udforske og forundres over.

Man stiger niveau undervejs via erhvervelse af Eventyrpoint, som fås for udforskning – mere om det senere – men det betyder, at der ikke er point for at slå monstre ihjel.

Snak om, hvad I har af erfaringer med dungeon exploration, med oldschool rollespil og med at spille Dungeons & Dragon og Pathfinder. Derefter går I i gang med at lave karakterer, og så kan historien begynde.

At lave karakterer

At lave karakterer til Hinterlandet er enkelt. Der er kun få valg at træffe – hvilken klasse skal vælges, og hvordan skal de otte evnetal fordeles, dog skal troldfolk vælge tradition og helligfolk vælge kult. Det er med vilje, så I hurtigt kan komme i gang. De fleste valg kommer først fra niveau 2 og fremefter.

Det er heller ikke vigtigt, hvordan gruppen er sammensat. Der skal ikke være en af hver klasse. Det kan være praktisk, og det kan være sjovt, men det er ikke nødvendigt. Erfaringer viser, at grupperne kan klare sig fint uden helligfolk til at hele, troldfolk til at trylle, lykkeriddere til at slå ting i stykker, og eventyrere til at være listige. Ujævne sammensætninger gør, at spillerne løser problemerne på andre måder. Lad spillerne hver især vælge, hvad de har lyst til. Fordel evnetallene og derefter stik hver spiller en udstyrspakke, så I kan hurtigt komme til kommandant Lucinius' briefing.

Forhistorien

En gang for længe siden lå der en prægtig civilisation i hvad, der nu er ødemarken. De byggede mægtige byer og fantastiske undere, mange mestrede enorme magiske kundskaber, men det er alt sammen borte nu. Riget er glemt, og de færreste husker dets navne, men dele af riget lever videre. Den trolddomskunnen, som de udviklede, eksisterer endnu, selvom ophavet er glemt, og de udødelige, som riget hædrede, bliver stadig æret nogle steder. Men riget er borte. Kun ruiner, rester og levn findes fortsat.

Et sted er der, hvor rigets hovedstad lå. Det er en øde egn bestående af bjerge, moser, dybe skove og vidtstrakte enge, som kun er sparsomt beboet. Skjult ude i det tomme landskab ligger talrige ruiner, som er kældre, krypter, katakomber og kloaker efter riget, der forsvandt. I dag kaldes dette land for Hinterlandet, da det ligger på grænsen til Kejserriget. Ude i denne ødemark begyndte en ældgammel ondskab vågne, Dødekongen, som var en magtfuld nekromantiker, som i sin tid blev stoppet af sine egne, men de er nu borte. Dødekongen kaldte alskens onde væsner til at samles og lyde hans bud.

På grænsen til Hinterlandet ligger en ensom fæstning, som er Kejserrigets yderste forpost, og her har kommandant Lucinius til opgave at beskytte riget. Til hverdag er de spredte bander ikke noget, som de kejserlige tropper under Lucinius' ledelse ikke kan tage sig af, men Dødekongen ændrede på det hele. Kejserriget ville ikke sende legioner til at hjælpe en gammel kommandant, der mente, at der skjuler sig noget i det tomme Hinterland, har Lucinius i stedet sendt bud efter rigets vovemodige mænd og kvinder, som han vil belønne godt for at udforske og kortlægge ødemarken og standse ondskaben i dens mange former.

Således flokkedes talrige på sidste års Fastaval for at bekæmpe dødekongen. Ekspedition efter ekspedition drog ud i ødemarken for at overvinde Dødekongens løjtnanter og for at samle spor til, hvor Dødekongens grav var. I august måned lykkedes det en flok eventyrere at besejre Dødekongen, og Hinterlandet var atter frit. Efteråret og vinteren blev brugt på at udforske Hinterlandet og den mystiske kult af illusionister, som havde efterladt mystiske kamre og ruiner overalt. Kulten er næsten helt udforsket, og nu har opmærksomheden vendt sig mod syv legendariske dværgesværd, som er gået tabt i Hinterlandet. Til hver af sværdene følger ledetråde, og spillerne kan i hvert eventyr enten samle en ledetråd eller erhverve sig et af de forunderlige magiske sværd.

Hvad heltene ved

Borte er det riget, som lå, hvor ødemarken er nu. I stedet er der Kejserriget, og det har udvidet sine grænser gennem succesfulde erobringer i generationer. Rigets grænser strækker sig viden om, og i takt med at Kejserriget er vokset, er rigets grænser også vokset. De store grænser er vanskelige at bevogte, og langs de strækninger, hvor truslen synes beskeden, ligger ensomme fæstninger med en lille stab af soldater, som til dagligt vogter over åbne landskaber, der ses som rigets grænse. I dette tilfælde kaldes landet for Hinterlandet, og det er sparsomt beboet. Der bor små stammer af folk kaldet Hinterlændinge. De fleste bor nu inde for Kejserrigets grænser og er civiliserede hinterlændinge, som nyder godt af rigets civilisatoriske gaver, mens andre er uafhængige stammer som bebor ødemarken. I Hinterlandet er også monstre, men ofte i små grupper og bander, som fra Kejserrigets synsvinkel er harmløse og kan holdes i ave af Fæstningen, hvor kommandant Lucinius er øverstbefalende.

Kommandant Lucinius har ladet et kald gå ud til rigets unge mænd og kvinder fra alle egne af riget for at belønne dem, der er heltedige nok til Fæstningen og derfra udforske Hinterlandet. Lønnen er fin, og chancerne for hæder og ære gode, så mange er flokkedes til den ensomme fæstning på randen til Hinterlandet.

Historien begynder

Alle udforskninger begynder med, at kommandant Lucinius har samlet en eller flere flokke af helte, som han enten mødes med på sit kontor, ude på borgpladsen, på fæstningsmuren eller et lignende sted. Her forklarer han dem deres mission: Drag ud i Hinterlandet til en ruin, der ligger så og så mange dagsrejser herfra og undersøg, hvad det er der foregår. Mine spejdere eller andre helte har berettet, at de har bemærket noget. Som løn vil I have plyndringsretten og hver modtage 25 guldstykker ved succesfuld gennemførsel af opgaven og tilbagevenden (25 guldstykker er rigtig mange penge i denne verden).

Rejsen til hulerne

Enhver udforskning af hulesystemet begynder med rejsen dertil. Den tager flere dage og fører heltene gennem en menneskeforladt ødemark, hvor der er ældgamle ruiner fra hine dage. Der strejfer røverbander og monstre omkring, og rejsen kan være farefuld.

I kan udspille rejsen via rejsereglerne i regelheftet, eller I kan bruge tid på at beskrive den og udspille den. Rejsen hjem fra hulerne kan gøres på samme måde, men det er OK efter en lang aften med at plyndre huler, at krydsklippe tilbage til fæstningen, hvis heltene slipper fra hulerne uden at have monstre i hælene.

Hvorfor rejse så langt?

Isolation er vigtigt for oplevelsen. Heltene er langt fra deres sikre havn. De kan ikke smutte ned på kroen og hyre hjælpere eller hen til smeden for at skaffe nye våben. De skal være sikre på, at de har forsyninger nok eller omkomme af sult i ødemarken (eller begynde at jage og lede efter føde).

Det handler også om, at heltene ikke bare kan slå lejr, hver gang trylleformlerne er spenderet.

At slå lejr sker i vildmarken, hvor sultne dyr jager, og det kan koste dyrt i helbred at lade troldfolk overnatte for et par formularers skyld, og det samme gælder, hvis man slår lejr inde i hulerne.

Hulesystemerne

Hulesystemerne er til for at blive udforsket. De er blandinger af ruiner og grotter med hver deres forhistorie, hemmeligheder og undere. De er rammerne for jeres eventyr, og de rummer mystiske hemmeligheder, som det er målet at opleve.

Guiden til hulesystemer

Intro-teksten til hulesystemet fortæller lidt om hulesystemets baggrund og forhistorie, om der er særlige træk ved hulesystemet, og hvordan området omkring hulesystemet ser ud. Der er også en oversigt over de eventyrpoint, som karaktererne får for at udforske og kortlægge hulesystemet. Pointene udbetales, når heltene forlader hulerne, og det er muligt at stige niveau mellem to udforskninger af et hulesystem.

Når heltene er i eller ved hulesystemet, er der en chance for, at der pludselig dukker et monster op. Det finder man ud af via "omstrejfende væsner"-tabellen. Typisk skal der tjekkes en gang hver halve eller hele time i fiktionen – altså ikke hvor lang tid I har siddet om bordet, men hvor lang tid der er gået for heltene. Det betyder særligt noget, hvis de beslutter sig for at slå lejr i eller ved hulerne.

Der er også lidt om genbefolkning af hulesystemet, da hulerne sjældent står stille, og hvis heltene går ind og dræber en række af monstre, er der retningslinjer for, hvordan nye monstre kommer til, og hvorledes de tilbageværende monstre reagerer. Brug til det at skabe forandring og udvikling. Giv spillerne et billede af, at den verden, deres karakterer er i, ikke står stille.

Til hulesystemet er et kort, hvor de vigtige steder i hulesystemet er udstyret med et nummer, og det matcher et rum i beskrivelsen af hulesystemet. Bagerst i teksten er to appendikser. Det ene appendiks indeholder beskrivelserne af de magiske skatte, som er unikke for hulesystemet, og en beskrivelse af monstre. Unikke monstre er beskrevet i selve teksten.

Monsterbeskrivelser og rumbeskrivelser

Monstre og deres stats finder du sidste i scenariet i appendikset sammen med beskrivelserne af de magiske skatte, som er i hulesystemet. I selve scenarieteksten er angivet, hvor mange monstre der er, og om der er særlige forhold, som gør sig gældende inde i lokalet. I rumbeskrivelserne er der både stemningsbeskrivelser (*tekster i kursiv*), og der er oplæg til begivenheder (scener), samt beskrivelser af særlige forhold, som hvis der f.eks. er en kæmpe gryde, som heltene kan vælte omkuld for at skolde deres fjender.

Tekster i kursiv

Rundt om i beskrivelsen af de enkelte rum og gange i hulesystemet er der tekster i kursiv. Det er stemningstekster, som giver en fornemmelse af, hvad rejseselskabet ser, når de åbner en dør eller træder ind i et lokale. Teksten kan læses højt, men det bedste er nok at genfortælle den med dine egne ord for at skabe stemning. Det vigtige med teksterne er at bruge dem til at skabe stemning og liv i hulesystemet.

Magiske skatte

Magiske skatte er i Hinterlandet mere end et *longsword+1* eller et *shield+2*. De væsentlige magiske skatte er unikke genstande med særegne kræfter og bizarre evner. På samme måder som huler kan udforskes, kan magiske skatte det også. Lad spillerne undersøge dem, prøve dem af i kampe – giv vejledende spørgsmål, det handler ikke om at narre spillerne, men at lade dem forundres over, hvad tingene kan – og lad dem rulle nogle terninger for at se, om de kan identificere skattens magiske aura eller erindre de legender, som er knyttet til skatten.

Nogle magiske ting har karaktertrækket dragende. Det betyder, at tingene har en egen vilje, og at de gerne vil tages i anvendelse. De lokker folk til i svage eller ubevidste øjeblikke at gøre brug af de magiske ting på godt og ondt.

Senest når scenariet er slut, giv spilleren, der har samlet en unik magisk ting op, beskrivelsen af skatten, så spilleren lettere kan bruge den i senere eventyr.

Hvorfor omstrejfende væsner?

I næsten alle hulesystemer strejfer væsner omkring. Det er væsner, som dukker op på tilfældige tidspunkter, når spilleder ruller det rigtige på terningerne. Væsnerne har til formål at skabe et element af tilfældighed, og det har

til formål at minde spillerne om, at der sker ting uden for deres kontrol. Hvis de sætter sig for at holde en halv times frokostpause, kan det sagtens ske, at der dukker noget op. Hvis de beslutter sig for regelmæssigt at slå lejr foran dørene til monsterrederne, vil de snart blive rendt over ende af væsner, som strejfer omkring.

Selv uden for hulesystemet er der risiko for, at der dukker noget op. Heller ikke her, kan der med sikkerhed slås lejr, og hver gang heltene har overlevet en kamp, bliver det et spørgsmål, om det er bedre at presse på eller slå lejr og risikere at møde en masse omvandrede uhyrer.

Dødelighed

Hulesystemerne er ikke alt for dødelige. Det handler ikke om at forsøge at eliminere karaktererne eller fange spillerne i en fejl eller slå ned på dem for at gøre noget forkert eller dumt. Det handler om at udforske, og det er ikke ufarligt, men heller ikke meget dødeligt. Heltene vil derfor komme sejrrigt gennem de fleste kampe – og de vil primært være truet af de unikke monstre og af store flokke af monstre, som kan lave mange angreb på en gang.

Dog er der visse monstre og visse fælder, som er ekstreme.

Der er ting i hulesystemet, som kan dræbe på et fejlet terningkast. Det kan være en magisk fælde, som trækker al livskraft ud af sit offer, eller det kan være et monster, som kan bide hovedet af en modstander i et hug. Det er meningen. Hulesystemerne er farlige, og de rummer ikke balancerede *encounters*, men ting som af og til er yderst livsfarlige. Af samme grund er der ikke en lige vej gennem hulerne, og ofte er der ikke et decideret boss monster i hulerne, og ofte er hulernes store, farlige monstre på tilfældige steder i hulerne.

Improvisation

Scenariets møde med spillerne er altid en spændende oplevelse. Spillerne er fyldt med kreativ energi og skæve ideer, og de opfatter ofte situationen anderledes, end du gør.

En god måde at få et godt forløb ud af det og en spændende spiloplevelse er at ride med på deres ideer og være klar til at improvisere. Scenarieteksten du har er et oplæg til en spiloplevelse, ikke et tekst mejslet i sten, og din opgave er at formidle essensen af scenariet til spillerne, og improvisere, når det kræves.

Har du fået dræbt en Uglebjørn på Fastaval 2013?



Hvis ikke, så smut forbi *Hinterlandet* i
lokale XXX og få muligheden!

Eventyrpoint

Eventyrpoint repræsenterer, hvor meget en helt har oplevet, og summen af oplevelserne styrker og bedre heltene. Eventyrpoint kommer næsten altid fra følgende kilder:

Udforskning og korttegning – for hvert rum besøgt i et hulesystem opnår heltene et fast antal eventyrpoint (typisk 50-100). Måden at registrere dette på er, om spillerne får tegnet kortet, eller simpelthen holde øje med, hvor mange rum de har været igennem, når de forlader hulerne. Vær opmærksom på, at ikke alle steder beskrevet i hulesystemerne tæller som rum, og derfor er det ikke alle nummerede steder, der giver eventyrpoint.

Hvis heltene famler gennem et rum i fuldstændigt mørke, eller de spæner de gennem grotten, så går de glip af, hvad der gemmer sig derinde. I sådanne tilfælde får de ingen eventyrpoint.

Fælder – Fælder har to pointværdier alt efter, hvordan fælden opleves. Hver gang heltene støder ind i en fælde, får de point. Hvis fælden undgås, demonteres eller på lignende vis gøres harmløs, fås kun den lave pointværdi. Hvis en eller flere oplever fælden i sit fulde omfang, fås den større værdi (ja, at dratte i en faldgrube giver flere eventyrpoint, end hvis den man springer til side i sidste øjeblik).

Mysterium – Nogle ting er mærkelige eller mystiske, og de afslører lidt om fortiden, universet og livet, og det giver eventyrpoint at opleve, men de er også ofte farlige at have med at gøre.

Under – Andre ting er ikke så meget mærkelige eller mystiske, som de er smukke og forunderlige og beriger heltens liv, og de rummer ingen farer. Det giver eventyrpoint at opleve.

Skatte – skatte giver en smule ekstra point, men på en anden måde. Summen af skatten i guld, som heltene får slæbt hele vejen hjem, fordeles mellem heltene, så f.eks. får 4 helte slæbt 500 guld hjem i skatte, får de hver 125 eventyrpoint. Hvis en helt sikrer sig en række skatte for sig selv, er det kun den helt, der får pointene for de skatte. Magiske skatte har ingen guld-værdi og giver derfor ikke point. Lækkert udstyr er ikke skatte, og giver derfor ikke point.

Særlige kilder: Visse hulesystemer rummer magiske effekter eller bizarre fænomener, som også tildeler eventyrpoint, men ofte ikke uden en vis pris.

Ting, der ikke giver eventyrpoint: At slå monstre ihjel, at samle magiske skatte, at bruge karakterernes evner, eller at rollespille sin karakter på bestemte måder.

Uddelingen af eventyrpoint: Når heltene forlader et hulesystem får de tildelt eventyrpointene (når der lige er en pause til det. Har de et monster i hælene, må det vente). Hver karakter får den samme mængde (har fire helte udforsket to rum á 100 point, får alle fire 200 point), og det er således muligt at stige niveau, mens et hulesystem udforskes. Går heltene ind igen, får de ikke point for de ting, de allerede har udforsket og oplevet. Hvis rejseselskabet deler sig op, og de oplever hver deres ting, får de ikke samme mængde eventyrpoint, men kun point for de ting, de hver især har oplevet. Eventyrpointene for skatte er dog nødt til at vente til de er kommet helt hjem.

Korttegning

Korttegning var i forne tider en hæderkronet tradition, og den kunne betyde liv og død for de helte, som vovede sig ned i et hulesystem. For man vild, kunne det være næsten umuligt at komme sikkert ud, og mangt en gruppe er gået tabt, fordi de ikke tegnede deres kort ordentligt. Nu om stunder spilles der på *grids* og på *floorplans*, og kun i kampene kigger man på et kort, men i gamle dage tegnede man kort over stederne, man udforskede.

I Hinterlandet skal der også tegnes kort – eller det anbefales i hvert fald. For rejseselskaber, der tegner kort, vil langt lettere komme sikkert gennem deres strabadser, men det er op til dem selv, hvor præcist kortet skal tegnes.

Korttegning og eventyrpoint

Det er lettere at dele eventyrpoint ud, hvis spillerne tegner kort, da du kan nøjes med at tælle antallet af rum, de har udforsket (og hvis det er anden tur ind i hulerne, skal kun de nye rum tælles). Selv om rummene ikke tegnes, vinder de stadig eventyrpointene for udforskningen af rummene.

Korttegning i praksis

Hvert felt på kortene repræsenterer typisk 3m*3m, og de retvinklede rum er relativt lette at tegne. Når du først har givet den generelle beskrivelse af rummet, så afhænger det af situationen, om der er tid til at komme med en mere konkret beskrivelse, som korttegneren kan bruge til at kortlægge rummet med, eller om der er en fælde eller nogle monstre, man er nødt til at tage sig af først.

At beskrive for korttegneren

Med beskrivelserne er det praktisk at arbejde med hulesystemernes standardmål, hvor ting typisk er i enheder á 3m. En gang ind i et rum er således 3m bred, og hvis rummet er seks meter bredt, er det halvdelen af væggen, som er sat af til gangen. Og nu et par eksempler:

- *Fra indgangen til rummet strækker væggen sig 3m til venstre for åbningen og 3m til højre for åbningen.*
- *Rummet er 9m dybt, og der er en udgang i midten af vestvæggen.*
- *Rummet er 12m dybt og 6m bredt. Der er to udgange. Den 1 kom af, som er i den nordlige ende af vestvæggen, og den anden befinder sig i sydvæggen seks meter fra vestvæggen (og 3m fra østvæggen).*

Fejl og småfejl i korttegningen

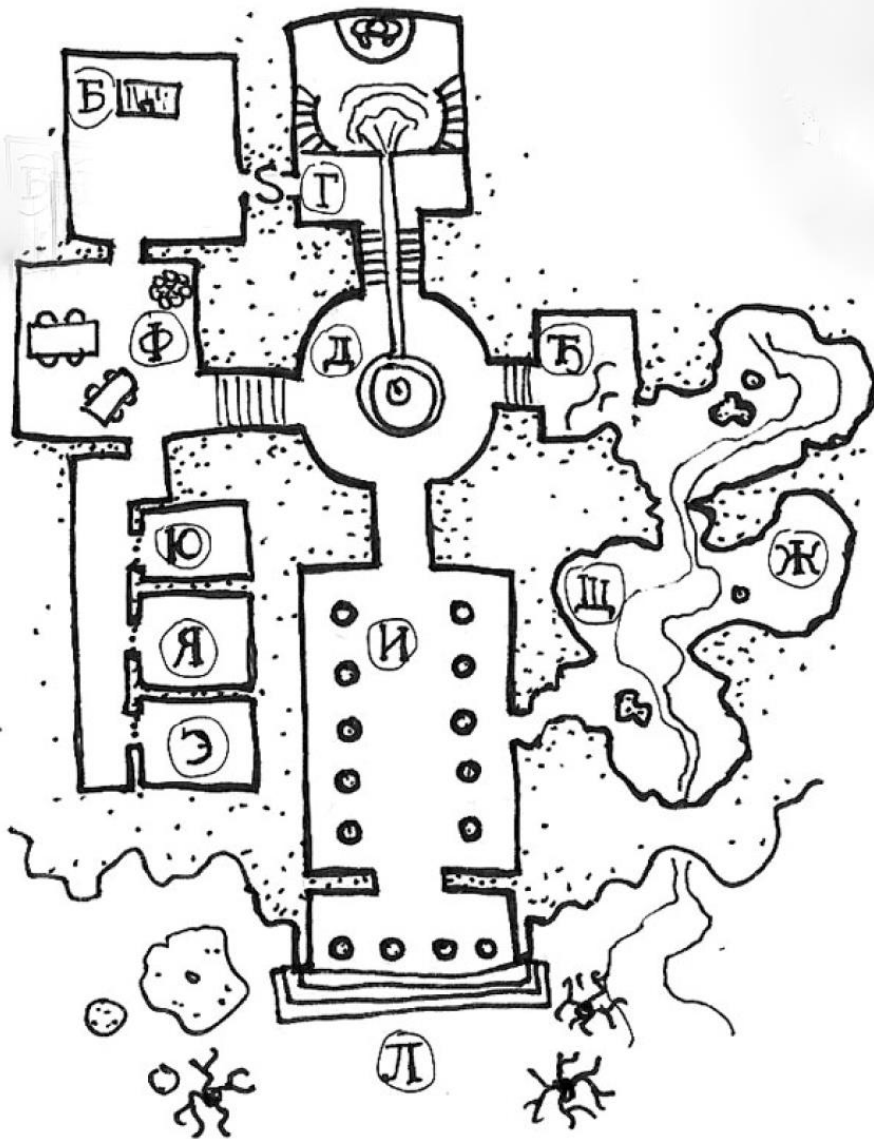
Hvis en spiller er ved at tegne et kort drastisk forkert – typisk fordi der er uklarhed eller misforståelser i kommunikationen – er det passende at give en hjælpende hånd og rette de værste fejl. Ligeledes hvis rummet er skævt vinklet og har mange sjove former, er det fint at gå ind og rette de mest uklare dele.

Andre rum – grotter f.eks. – er generelt så ujævne, at det i forvejen ikke er til at tegne dem præcist, så der er fejl almindeligvis acceptable. Hvis der er småfejl i kortet, en gang, der er tegnet for kort, eller et rum, der er vinklet lidt forkert, vil det muligvis skabe forvirring og gøre det lidt mere til en udfordring at finde rundt, og det er en del af oplevelsen.



Velkommen til...

Hinterlandet



Savner du sværd, huler, orker, guldstykker og erfaringspoint, så drag ud i **Hinterlandet** - årets store fantasy Helcon på Fastaval.

Udforsk en enkelt dungeon eller før din karakter helt op i levels.

Lad dig hverve i lokale XXX - scenarier i alle blokke.

Anvendelsen af reglerne

Handlinger: Når en karakter gerne vil foretage sig noget, hvor der er en relevant risiko for at fejle, og hvor det er interessant, at terningkastet fejler, skal spilleren rulle en 20-sidet terning. Det gælder altid om at rulle højt, og spilleren lægger eventuelle bonusser, fordele og ulemper til terningkastet. Målet er at nå sværhedsgraden eller bedre. *Kun i kamp er en 1'er en automatisk forbier og en 20' en ekstraordinær succes.*

Bonusser: Bonusser kommer typisk fra fire ting: *Evnetal, klasseevner, formularer og magiske skatte.* Høje evner giver bonusser og lave evner giver minusser, men bonussen fra disse er næsten altid begrænset til +1 eller +2. Hver klasse har nogle særlige evner, som giver fordel, +2 eller +4 på en handling. Formularer og magiske skatte giver typisk +2 eller +4 på en handling.

En karakter vil typisk have +0, +1 eller +4 på sine handlinger.

Fordel og ulempe: Hvis der er et forhold i situationen, som gør noget lettere eller sværere, får karakteren enten fordel eller ulempe. Har man *fordel*, ruller man to 20-sidede terninger og vælger den bedste, og har man *ulempe*, ruller man to 20-sidede terninger og vælger den værste. Fordel og ulempe ophæver hinanden, så har man både fordel og ulempe, er der ingen effekt. Man får ikke gavn af flere fordele eller mere besvær af flere ulemper, så har man f.eks. to gange fordel, ruller man stadig kun to 20-sidede terninger, og det samme gælder, hvis der f.eks. er tre gange ulempe, der rulles stadig kun to 20-sidede terninger.



Bemærk, til sammenligning med klassernes bonusser til forskellige handlinger, at en fordel svarer løseligt til en +4 bonus, og ulempe svarer løseligt til en -4 straf.

Sværhedsgrader: Den gennemsnitlige sværhedsgrad for en handling er 8. Ved svære udfordringer sættes sværhedsgraden til 12, meget svære til 15 og yderst svære til 18. Ved farlige udfordringer, hvor der er stor risiko for at miste meget, sættes sværhedsgraden til 6 eller 8. I situationer, hvor hele gruppen påvirkes, sættes sværhedsgraden typisk til 6, 8 eller 10 afhængigt af, hvor farligt det.

Chancen for succes: Ved gennemsnitlige sværhedsgrad for en handling på 8, giver det kun 65% chance for succes, og ofte vil en karakter have svært ved at opnå mere end +6 bonus under gode forhold, som øger chancen for succes til 95%. Har karakteren fordel, vil karakteren løseligt have 85% chance for succes. Det kan lyde af meget med 85% chance for succes, men de mange terningkast, spillerne kommer til at lave i løbet af spillet, vil betyde, at der er en betragtelig mængde terningkast, som fejler.

Det betyder at ting på sværhedsgrad 15 vil få de fleste spilpersoner i en spilgruppe til at fejle, og at sværhedsgrad 6 eller 8 stadig kan være en udfordring, særligt hvis prisen for at fejle er høj, eller hvis det er en effekt, der påvirker hele gruppen; 5 spillere, der alle skal klare et tjek på 6, vil typisk betyde 5 forsøg på 15-25% risiko for at fejle, hvilket betyder at risikoen for, at mindst en fejler, er pænt stor. Hvis du er erfaren med andre versioner af D&D, hvor du ofte udstikker sværhedsgrader på 15 og opefter, så træk gerne 10 eller flere point fra sværhedsgraden.

At tolke reglerne

Regelsystemet til Hinterlandet, *næsten Dungeons & Dragons* (nD&D), er ikke rigt på detaljerede mekanikker, men benytter i stedet tre kerneregler, som de fleste ting og situationer kan improviseres over.

1. Kerneregul: Kast en 1t20

I næsten alle tilfælde kan man bede spilleren kaste en 20-sidet terning, lægge bonus til for evnetal og evt. særlige evner eller for karakterens niveau mod en sværhedsgrad på 8, 10 eller 12. De fleste terningkast mod monstre vil typisk være mod monstrets morale, dets resistens eller dets forsvar.

Stræb efter, at det er spillerne, som ruller terningerne! F.eks. hvis et monster skjuler sig, rulles der for, om heltene får øje på det, frem for om monstret gemmer sig. Hvis et væsen lyver, rulles der for, om heltene gennemskuer det, frem for om væsenet lyver succesfuldt. Hvis en ork holder en dør stangen, rulles der ikke for, om orken får holdt døren lukket, men om heltene kan skubbe den op.

2. Kerneregul: Fordel og ulempe

Der opstår en situation, som påvirker chancen for succes eller risiko for et nederlag. Tildel *fordel* eller *ulempe* i de situationer. Hver *fordel* ophæver en *ulempe* og så videre. Undgå at dele en masse bonusser ud, men kast i stedet en ekstra terning.

3. Kerneregul: Initiativsystemet

De fleste handlinger er lagt ind i initiativsystemet i en eller anden form. Dets mere aggressiv eller magisk handlingen er, dets senere i runden kommer den. Når der er tvivl om, hvem gør hvad, og hvornår noget finder sted, brug initiativsystemet til at strukturere rækkefølgen af handlinger.

Der er ikke bonusser til initiativhandling ud over handlingernes standard værdi!

Tips til initiativsystemet

Med ivrige spillere eller med store grupper kan kampe og møder med væsener let gå i stå eller trække ud, fordi alle snakker i munden på hinanden. Tag ordet og spørg rundt til spillerne på skift, hvad de vil gøre. Når alle er blevet hørt, rulles der initiativ tjek.

Begynd derefter med klar stemme at tælle op nedefra, og så snart en spillers initiativ nævnes, er det spillerens tur. Har to spillere samme værdi, vælger de til at agere først. Hvis væsener og helte har samme værdi, agerer enten heltene først, eller begge parter agerer samtidigt (så de f.eks. i kamp kan hugge hinanden ned samtidigt).

Sig ja

Sidst men ikke mindst er der en gyldne regel om at sige ja. Hvis spillerne vil forsøge noget, så sig ja til det. Kan noget gå galt? Så find frem til kernen i konflikten og lad spilleren rulle en terning.

Delvis succes

Ethvert tiltag behøver ikke at være knald eller fald. Der er rum for mange alternative udfald, og det står dig frit for at vælge andet end at handlingen fejler. *Hvis eventyreren sniger sig ind på orken, behøver et fejlet tjek ikke betyde, at eventyreren støjer. Hun kan lige så vel være uheldig, at orkvagtposten går sin vagtrunde eller bliver erstattet. Hvis lykkeridderen svinger sig gennem et lokale og fejler sit tjek, kan det betyde, at rebet knækker, og at han lander oven i orkerne, og de ligger nu alle sammen på jorden slået om kuld.*