

ET ROLLEPILL AV R.I.S.K. DELTAKER 542

~~FORORD~~

Hei og velkommen til en verden av muligheter og kombinasjoner!

Det rollespillet du leser nå er et enkelt, men underholdende spill. Alt som trengs for å spille er et par kortstokker (eller flere hvis dere er flere enn fire personer), en kopi hver av rollekortet (det finner du helt til slutt) og skrivesaker. Dere må også velge en som skal være spilleleder. Det er spillelederens oppgave å holde styr på alt som foregår i historien og fortelle spillerne hva som hender når rollepersonene gjør et eller annet.

Spillelederopp-gaven kan rullere hvis det er ønskelig, da hver historie ikke trenger å henge sammen med den forrige. Nei, faktisk er noe av essensen i spillet at det er så dynamisk. Kortene bestemmer noe, men til syvende og sist er det du som bestemmer hvor du vil gå med kortene.

Velkommen til Quovis,

enjoy!

- Forfatteren

QUOVIS

Innhold

Forord	Side 2
Innhold	Side 3
Hvordan spille?	Side 4
Tabeller	Side 7
Profesjoner, egenskaper og utstyr	
Å spillede	
Eksempeleventyr	
Alternativer	
Rolleark	

~~HVORDAN SPILLE?~~

I denne delen vil du lære hvordan man spiller Quovis.

Som sagt vil dere trenge to kortstokker. Hvis dere er flere enn fire, vil dere trenge tre kortstokker – d.v.s. to kortstokker, pluss én kortstokk for hver ekstra fjerde spiller (to kortstokker opp til 4, tre opp til 8). Mest sannsynlig er dere ikke mer enn 4-5 som spiller, men det kan jo hende dere er flere. Det er også lurt med notatsaker og en utskrift av rollekortet, som du finner helt til slutt. Del den ene kortstokken inn i følgende bunker før dere lager rollepersonene deres: Alle billedkort i en bunke, spar 1 (ess) – 10 i en annen, ruter 1-10 i en tredje, og resten (kløver 1-10 og hjerter 1-10) i en fjerde. Den andre kortstokken kan dere ta billedkortene ut av og gi hver spiller 1-10 som senere skal bli brukt til å måle livspoengene til rollepersonene. Kortstokken som ble brukt til å lage rollepersoner med kan spillederen bruke til å holde styr på figurene han eller hun styrer, i tillegg må dere ha en bunke med 1-10 som dere kan trekke fra når dere skal utføre tester og tevlinger. Mer om det senere.

Å lage rolleperson:

Det å lage en rolleperson i Quovis tar kort tid, er enkelt og morsomt. Om du vil beholde den samme rollepersonen i eventyr gjennom eventyr eller lage en ny foran hvert eventyr (som jo er noe av moroa), er opp til deg, men hva rollepersonen er, er opp til kortene...

Det første du gjør når du skal lage rolleperson er å trekke et billedkort fra bunken med billedkort (stokk den godt før hver gang noen skal trekke). Kortet du får sier deg hvilken profesjon du har. Det finnes i alt 12 forskjellige profesjoner med en del egenskaper og muligheter i spillet. Det finnes tabeller litt lenger ut som forteller deg hvilken profesjon hvert enkelt kort gir. Når du har funnet din profesjon legger du kortet tilbake i bunken, stokker og trekker et nytt kort. Dette kortet viser hvilken egenskap rollepersonen din har. Egenskaper er spesielle evner rollepersonene besitter. I samme tabell som viser profesjonene, står det også egenskapene det enkelte kortet gir (husk at selv om det står både en profesjon og en egenskap på et kort, så betyr altså ikke det at du får begge deler – du trekker en av gangen). Hvis du er kjapp i hoderegning vet du nå at det finnes 144 mulige profesjon-egenskap kombinasjoner.

Når du har bestemt profesjon og egenskap kan du notere dette og en del andre data på rollekortet ditt. Sett navnet ditt øverst, og gi så rollen din et navn. Du kan også gi rollen alder, kjønn, hårfarge, høyde, vekt, øyefarge og rase. Rase? Tenker du kanskje. Det har seg nemlig sånn at Quovis foregår i en fantasy-setting, så du kan velge for eksempel alv, dverg, hobitt, menneske, ork, rise, troll, noe annet, eller finne på en rase selv. Det er fullt mulig å spille Quovis i en annen setting enn fantasy. Mer om det under Alternativer.

Nå ser du kanskje at det er fire felt nederst på kortet ditt hvor det står våpen, rustning, utstyr og magiske formler. Før du fortsetter kan du sette "dolk" under våpen, alle rollepersoner starter med en dolk. Så kan du stokke bunken med ruter 1-10 og trekke et kort og se hvilket våpen du fikk. Så gjør du det samme med spar 1-10 og ser hva slags rustning du fikk før du gjør det nok en gang med hjerter/kløver 1-10 og ser hva slags utstyr du fikk. En del av profesjonene har spesielle regler for hvordan enkelte av disse kortene trekkes (det står beskrevet under hver profesjon).

Nå har du altså et våpen, en rustning og noe utstyr, men du skal få mer. Finn et ess, en toer, en treer og en firer, stokk dem sammen og trekk et kort. Tallet på kortet sier deg hvor mye mer du får. Stokk så sammen alle kort fra 1-10 og trekk det antallet du fikk. Hvis du får noe du har fra før og ikke vil ha to av, eller får noe du ikke trenger (fordi du har noe bedre fra før), kan du trekke et nytt kort (dette gjelder også etter at du har trukket det nye kortet). Før så alt du har fått ned på rollekortet.

Eksempel: Gunnar skal lage en rolleperson og trekker et billedkort. Han får Spar Knekt, tyv, som profesjon og Kløver Konge, Magisk Rustning som egenskap. Deretter trekker han et våpenkort, et rustningskort og et utstyrs kort. Han får 2 når han skal finne ut av hvor mye ekstra utstyr han får. Han trekker 2 kort, men trekker det samme våpenet som i stad og velger å trekke et nytt kort og får noe han vil ha.

Nå gjenstår det bare en ting: Å velge ferdigheter. Ferdighetene du har er ting du er ekstra trent i enn vanlig. Velg én ferdighet du har 2 i (får en bonus på 2 når du utfører), og tre du har 1 i. Ferdigheter kan være alt hva du måtte ønske, men ikke for snevert eller for generelt. Det må også være realistisk (hoppe er greit, fly er ikke). Eksempler kan være er hoppe, svømme, dikte, sanse, fremføre. Du kan ikke ha snike, dirke lås, finne feller, stjele eller forkle deg eller andre ferdigheter som nevnes spesielt i en profesjon, med mindre du er en profesjon som kan dette. Du trenger ikke "ha noe" i en ferdighet for å bruke den. Du kan forsøke å hoppe eller fremføre et dikt uten å ha ferdighet i noen av delene. Det er ikke mulighet for å ha noen som helst ferdighet som har noe med kamp å gjøre. Våpenet ditt dekker den biten. Når alle spillerne har laget en rolleperson, kan dere starte spillet.

Å spille:

Det finnes mange måter å spille Quovis på. Man kan søke huler og dype skoger for å jakte monstre, finne skatter og redde fagre jomfruer i nød – eller man kan delta i intriger på slottet, redde byer fra katastrofer eller andre ting. Men for å gjøre slike ting må man ha et system for å finne ut av hva rollepersonene faktisk klarer.

Prinsippet er ganske simpelt, hvis du skal gjøre noe som er ganske vanskelig må du ta en test. Det skjer ved at du tar en bunke med kort fra 1-10, stokker den og trekker et kort. Verdien på kortet du trakk er resultatet ditt, pluss eventuelle bonuser (for eksempel fra ferdigheter). Det finnes en rekke vanskelighetsgrader. De fleste oppgaver har vanskelighetsgraden 6-7, av og til 8. Noe enklere ting har 5, mens vanskeligere ting har 8-9+. Spillederen bestemmer vanskelighetsgraden.

Når det ikke er snakk om å gjøre noe, men å gjøre noe mot eller med noen, tar du ikke en test, men en tevling. Da trekker begge parter et kort fra 1-10 og legger til sine bonuser. Den som får høyest vinner tevlinga. Den vanligste tevlinga er kamp. For å finne ut hvem som handler først i en kamp, trekker man et kort. Man går fra høyeste til laveste resultat etter tur. To stykker kan reagere samtidig. Hvis du skal slå noen trekker du et kort og legger til eventuelle våpenbonuser. Den som forsvarer seg trekker også et kort, men legger til sine bonuser for rustning. Hvis angriperen slår forsvarereren, gjør han 1 skade. Man gjør kun 1 skade per treff, og kan normalt bare angripe en gang for hver gang man handler i kamp. I stedet for å angripe kan man også kaste formel eller bruke en egenskap eller ferdighet. Man kan alltid bevege seg i tillegg til å gjøre noe annet. Man beveger seg om lag 10 meter på en kamprunde.

Andre typer tevlinger finner sted hvis man skal snike seg, forkle seg (blir man gjenkjent?) eller overtale noen. Hver gang det blir likt resultat i en tevling står det likt. I kamp betyr det at den som angriper ikke treffer, hvis du prøver å overtale noen vil han ikke bli overbevist, men han vil heller ikke være uenig og hvis du sniker deg klarer du ikke gjemme deg godt nok (men det er heller ikke sikkert at du blir oppdaget for det) –for å komme med noen eksempler.



I kamp tar man skade. Som helt tåler man noe, men ikke allverdens. For å finne ut hvor mye skade rollepersonen din kan ta, tar du en bunke kort med verdiene 1-10 og legger nedover, som vist til venstre. Når du så tar skade snur du det øverste kortet opp-ned og legger ved siden av "livsraden" din. Når raden er tom, besvimer rollepersonen. Hvis den ikke blir sett til umiddelbart av noen andre kommer den nok til å dø ganske fort.

~~TABELLER~~

I denne delen finner du tabeller for profesjoner, egenskaper og utstyr m.m.

Billedkort ♦♣♥♠	Profesjon	Egenskap
Ruter knekt (♦J)	Magiker	Ekstra formel
Ruter dame (♦Q)	Skald	Diplomatisk
Ruter konge (♦K)	Ridder	Magisk våpen
Kløver knekt (♣J)	Kriger	Sunn
Kløver dame (♣Q)	Heks	Provoserende
Kløver konge (♣K)	Jeger	Magisk rustning
Hjerter knekt (♥J)	Druide	Rolig
Hjerter dame (♥Q)	Prest	Livsberøring
Hjerter konge (♥K)	Tempelridder	Strateg
Spar knekt (♠J)	Tyv	Akrobatisk
Spar dame (♠Q)	Snikmorder	Listig
Spar konge (♠K)	Åndemaner	Dødsberøring

Våpen ♦

- ♦1 – Kastekniver (0)
- ♦2 – Stav (1)
- ♦3 – Spyd/lanse (2)
- ♦4 – Bue (1)
- ♦5 – Hellebard (3)
- ♦6 – Armbrøst (2)
- ♦7 – Stridsøks (3)

- ♦8 – Sverd (2)

- ♦9 – Kasteøkser (2)

- ♦10 – Stridsklubbe (1)

Rustning ♠

- ♠1 – Lite skjold (1)
- ♠2 – Lærrustning (1)
- ♠3 – Hjelm (1)
- ♠4 – Ringbrynje (2)
- ♠5 – Beinrustning (1)
- ♠6 – Full panser (3)
- ♠7 – Stort skjold (2)

- ♠8 – Brystplate (2)

- ♠9 – Panserhansker
(1)

- ♠10 – Samurai
rustning (2)

Utstyr ♥

- ♥1 – Tau
- ♥2 – Helsedrikk
- ♥3 – Telt
- ♥4 – Sovepose
- ♥5 – Lykt
- ♥6 – Fakkell
- ♥7 – Klatreutstyr

- ♥8 –
Førstehjelpsutstyr

- ♥9 – Fyrtøy

- ♥10 – Diamant

Utstyr ♣

- ♣1 – Hest
- ♣2 – Ryggsekk
- ♣3 – Sekkepipe
- ♣4 – Gresk ild
- ♣5 – Vin, øl eller
vann
- ♣6 – Fine klær
- ♣7 – Stor, rund
metallting som lager
rare lyder
- ♣8 – Egg
(trekk for hva slags)
- 1. Drage
- 2. Hippogriff
- 3. Pegasus
- 4. And
- ♣9 – Båt
(trekk for hva slags)
- 1. Robåt
- 2. Seilskute
- ♣10 – Bok (velg emne)

Våpen gir tallet i parentes som våpenbonus til å treffe, rustningene som rustningbonus til beskyttelse.

Magiske formler**Magiker ♦**

- ♦1 – Usynlighet
- ♦2 – Fly
- ♦3 – Ildkule
- ♦4 – Teleport
- ♦5 – Magisk pil
- ♦6 – Magisk lys
- ♦7 – Magisk rustning
- ♦8 – Oppdag magi
- ♦9 – Motvirke magi
- ♦10 – Velg en

Heks ♣

- ♣1 – Forbannelse
- ♣2 – Mørke
- ♣3 – Tilkall
flaggermus
- ♣4 – Usynlighet
- ♣5 – Magisk lys
- ♣6 – Magisk rustning
- ♣7 – Fly
- ♣8 – Forme vær
- ♣9 – Skade
- ♣10 – Velg en

Prest ♥

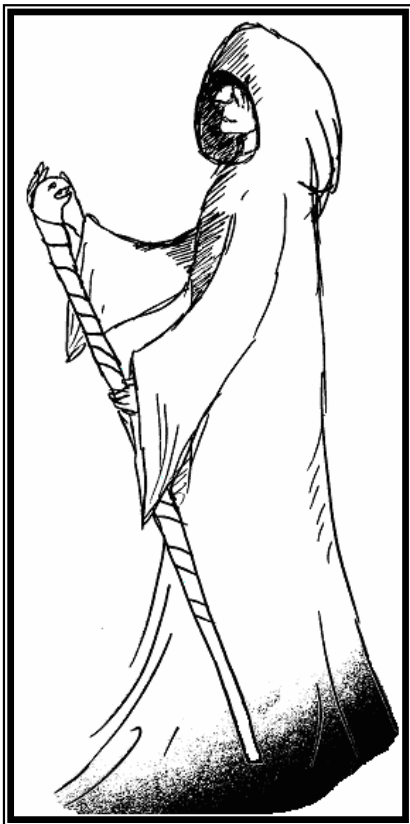
- ♥1 – Helbredelse
- ♥2 – Magisk lys
- ♥3 – Magisk rustning
- ♥4 – Helliggjør vann
- ♥5 – Ødelegg vandød
- ♥6 – Hellig
beskyttelse
- ♥7 – Hellig guide
- ♥8 – Sanseliv
- ♥9 – Sanseliv
- ♥10 – Velg en

Åndemaner ♠

- ♠1 – Tilkall spøkelse
- ♠2 – Mørke
- ♠3 – Tilkall skjelett
- ♠4 – Skade
- ♠5 – Tilkall Zombie
- ♠6 – Mørkesyn
- ♠7 – Tilkall
flaggermus
- ♠8 – Sanseliv
- ♠9 – Beinrustning
- ♠10 – Velg en

~~PROFESJONER, EGENSKAPER OG UTSTYR~~

I denne delen finner du all informasjon om profesjonene, egenskapene og utstyret i tabellene.



Profesjonen din avspeiler bakgrunnen til rollepersonen og hva slags trening og utdanning den har fått. Egenskapen din gjenspeiler noe rollepersonen din. Hvis du vil kan du skrive noen stikkord om bakgrunn og personlighet basert på profesjonen og egenskapen din. På den måten blir rollepersonen mer levende. Det kan også være interessant å vite hvordan rollepersonen din fikk tak i alt utstyret den har.

Profesjoner

Under følger en beskrivelse av hver profesjon og hva dens egenskaper er. Rekkefølgen profesjonene er beskrevet i er den samme som i tabellen.

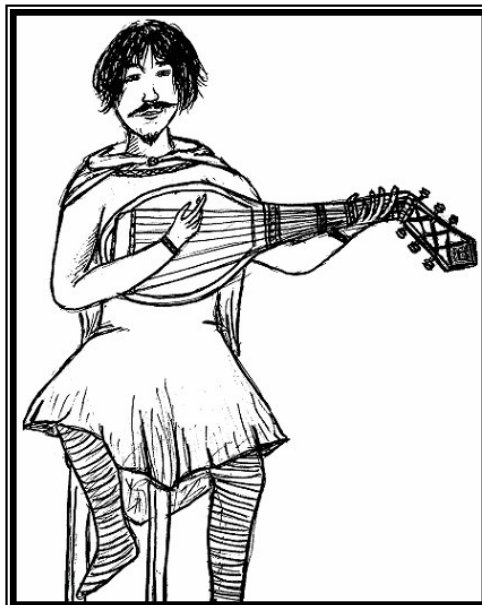
Magiker (Ruter knekt (♦J))

En magiker er en meget lærd person som har tilegnet seg kunsten å kaste magiske formler ved hjelp av mange års studier. En magiker legger gjerne ut på eventyr for å tilegne seg ekstra kunnskap og viten. Formlene en magiker har til rådighet er både offensive, defensive og nyttige.

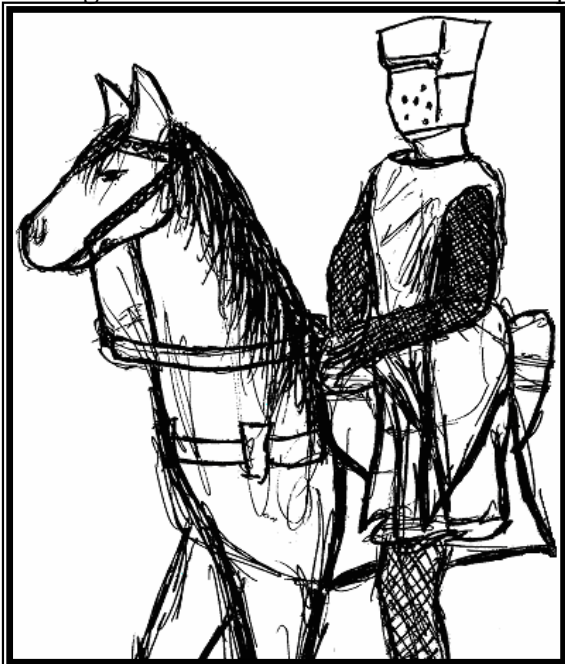
Magikeren kaster formler. I stedet for å trekke et rustningskort når du lager rolleperson, trekker du tre magiker formler. Rustninger du måtte trekke senere kan du bruke. I tillegg til å kaste formler (se egen tabell i tabelldelen og formelbeskrivelser lenger ut i denne delen), er magikeren både intelligent og vis. Av og til hender det at det dukker opp situasjoner hvor kunnskapen til magikeren er nyttig. Spør spillelederen om noe av kunnskapen til magikeren kan være nyttig i en gitt situasjon du er i, eller skriv ned en par-tre emner du kan spesielt mye om. Et klart hode har reddet mang en eventyrgruppe.

Skald (Ruter dame (♦Q))

En skald er en omstreifende musiker, historiker, eventyrforteller, underholder og nærmest alt-mulig-mann. Hvis du har en skald som rolleperson, har den kanskje vært trubadur for kongen, eller forelest på et universitet. Eller kanskje har rollepersonen bare vandret rundt og sett verden.



En skald kan velge å starte med et musikkinstrument om du vil det. En skald er også en meget inspirerende person og kan hjelpe alle sine venner med sin neste ting de gjør (+1 bonus for neste test/tevling for alle andre enn skalden i gruppa). Men han kan bare gjøre dette to ganger om dagen. En skald har også ofte bekjenskaper rundt om kring og kjenner "alle" på sin vei. Bruk dette trekket flittig og vel, kanskje vanker det gratis kost og losji eller uventet hjelp på dere? I likhet med magikeren har også skalden noe historisk kunnskap.



Ridder (Ruter konge (♦K))

En ridder er en adelig kriger trent i både kamp og etikette. Adelstittelen ridder er riktignok den laveste adelstittelen, men en ridder er ofte sønn i en stor (og mektig?) adelsfamilie. Et godt familienavn gir et godt førsteinntrykk både hos andre adelsmenn og vanlige borgere. Mannlige riddere adresseres "Sir", mens kvinnelige med "Lady" eller "Lady Sir".

Ridderen starter spillet med en hest og adelstittelen ridder. Å ha en adelstittel er noe man kan høste god oppmerksomhet av og positive inntrykk. Det er lett å få igjennom sitt budskap når man er adelig. I tillegg kommer ridderen gjerne fra en rik familie og trekker to våpenkort og to rustningkort når rollpersonen lages, men

velger likevel bare ett våpen og en rustning. I alle tilfeller, så pass på! Det følger et stort ansvar med å være ridder, jomfruer må reddes og bønder må tilfredsstilles. Det er lite gunstig å vanære familien din ved å gjøre vonde handlinger i en landsby.

Krigger (Kløver knekt (♠J))

Krigere er akkurat det – krigere. De er trent for kamp, enten det er orkekrigere som plyndrer byer eller dverger som beskytter sine haller i fjellene. Krigeren har sjelden noen gode kunnskaper utover det å sloss, men er til gjengjeld meget god til å sloss.

Kriggerens beste egenskap er, overraskende nok, å kjempe. Å ha jobb som kriger vil si å perfektjonere dette. Dermed vet krigeren hvilke våpen som er best og hvordan best bruke disse. En kriger trekker derfor tre våpenkort når rollepersonen lages og velger de to våpnene han vil ha. Krigeren



kan også sloss med to våpen samtidig. Når krigeren gjør dette, så får han enten én mindre i rustningbonus, eller én mindre i våpenbonus med sitt andre angrep (du velger dette når du lager rollepersonen)



Heks (Kløver dame (♣Q))

Hekser er selvlærte magibrukere. De har gjort en pakt med onde makter for å kunne tilegne seg sine magiske formler. Noen hekser bor ute i naturen, andre menger seg med folk i byen, men felles for dem alle er at de vil utvikle sine evner og få personlig makt. Det er derimot ikke sagt at alle hekser er slemme, de kan faktisk være ganske hyggelige – det kommer bare litt an på i hvilken situasjon du møter en.

Hekser kaster formler. I stedet for å trekke et rustningskort når du lager rolleperson trekker du tre formelkort. Heksens pakt med onde makter har satt sitt spor og markerer hekser som en uhellig person. Dette kan ha negativ innvirkning hos en del (blant annet hellige personer), men kan også være positivt i visse tilfeller. Heksa har også noe kunnskap om naturen.

Jeger (Kløver konge (♣K))

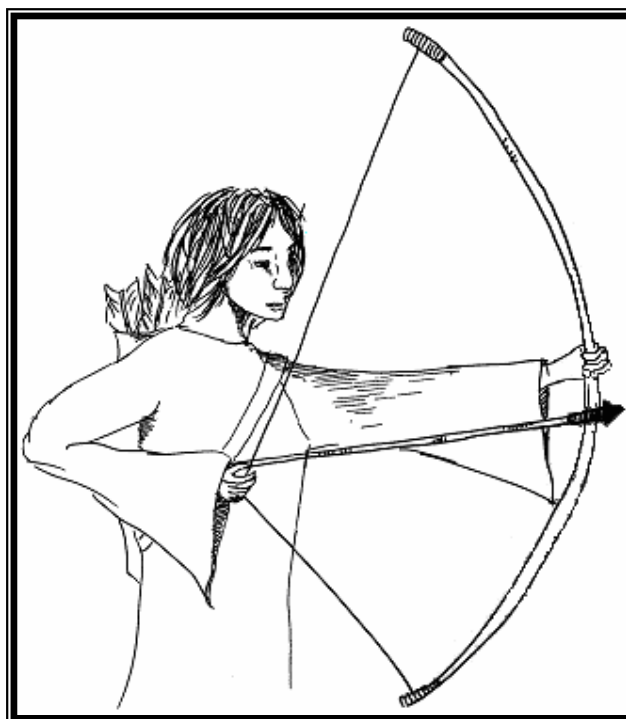
Jegeren er en god stifinner, jeger, naturmann og skytter. Han er hjemme i naturen og liker godt å hjelpe andre å finne fram i den. Jegeren er også meget god med pil og bue og verdsetter dette våpenet høyt. Selv om de er få, så finnes det de jegere som bosetter seg i byen og hjelper den lokale byvakten å finne forbrytere. Andre jegere, igjen, har levd ute i naturen hele sitt liv.

Jegeren kan velge å bytte sitt våpen mot en bue. Jegeren kan også snike seg (ferdighet), men kan bare ha 1 i denne. I tillegg har jegeren mulighet til å ta ferdigheten stifinne som lar ham finne vei i skog og mark og spore opp andre personer.

Druide (Hjerter knekt (♥J))

Hvis jegeren føler seg hjemme i naturen, så er druiden naturen.

Med sin gode kunnskap om naturen og vennskap med dyrene, lever disse einstøingene i de mest avsidesliggende avkroker av landskaper. Av og til søker de til sivilisasjonen, men da bare til mindre landsbyer, en druide misliker alt maset og ståket i de store byene.



Druiden er en naturkjenner og kan i likhet med jegeren stifinne (men bare med 1 i ferdigheten), druiden kan derimot snakke med dyr og lage en urteblanding hver dag som gir tilbake ett liv hos en skadet person eller et dyr. I tillegg kan druiden skifte ham, men for hver gang druiden gjør dette mer enn 3 ganger om dagen, tar han én skade. Å skifte ham kan være nyttig, men også risikabelt. Det er nemlig ganske tilfeldig hvilket ham man skifter til. Trekk et kort fra 1-10 og sjekk med tabellen. Bjørn, ulv og tiger varer bare noen minutter (vanskelige former), men de andre kan du holde nesten så lenge du måtte ønske. Du kan ikke kommunisere med mennesker når du skifter form.

1. bjørn	2. hare	3. hauk	4. rådyr	5. tiger
6. ørn	7. ulv	8. katt	9. ugle	10. velg selv

Sammen med spilleder kan dere finne ut av hva de forskjellige dyrene gjør. Bjørn gir kanskje +1 til angrep og 2 livspoeng, fuglene flyr, katten og ugla kan snike og se i mørket, ulven kan se i mørket og kanskje +1 angrep, mens tigern har kanskje hele +2 i angrep. Haren kan muligens lett gjemme seg, mens rådyret trolig løper fort.

Prest (Hjerter dame (♥Q))

Prestene verner om verdens godhet. De har sin bakgrunn fra et kloster eller en kirke, stor eller liten. De møter dagen med godt humør og hjelper alle på sin vei. En fattig stakkar skal hjelpes og ondskap nedkjempes. Prestene blir gitt magiske formler fra gudene, men må til gjengjeld være pasifister. Alle liker prester.



Prester trekker ikke våpenkort når rollepersonen lages, og kan heller ikke få noe bedre våpen enn dolken alle starter med. Hvis du skulle trekke et våpenkort senere under skapingen av rollepersonen, trekk på nytt. Prester kan ikke selv angripe, men står frie til å forsvare seg når angrepet. I stedet for å trekke våpenkortet trekker man i stedet tre presteformler. Presten er også en hellig person og har positiv innvirkning på de aller fleste. En prest betyr god moral, hell og lykke for vanlig folk.



Tempelridder (Hjerter konge (♥K))

Tempelriddere er krikens og prestenes beskyttelse og rettferdighetens hånd. Uselviske beskytter de sin kirke, sin tro, det gode og de svake. De kjemper gladelig i første rekke mot ondskap. I motsetning til ridderen har ikke tempelridderen noen adelstittel, men er like fullt ut en



person man ser opp til og beundrer.

Tempelriddere kan enten trekke to våpenkort og velge det ene, eller trekke to rustningskort og velge det ene når man lager rollepersonen. Tempelridderen blir skjenket en presteformel av gudene. Tempelriddere er også hellige personer, en skinnende stjerne i mørket.

Tyv (Spar knekt (♠J))

Tyver er slue og smarte personer som på en eller annen måte livnærer seg på å stjele fra eller rane andre. Det kan være den enkle lommetyven eller den utspekulerte innbruddstyven – eller det kan være mestertyven som bryter seg inn i kongens skattkammer. Uansett så er tyver uberegnelige. De er snikete av natur og blir ikke lett stolt på, og det er vel kanskje med god grunn? Likevel har de en del nyttig knep på lager.

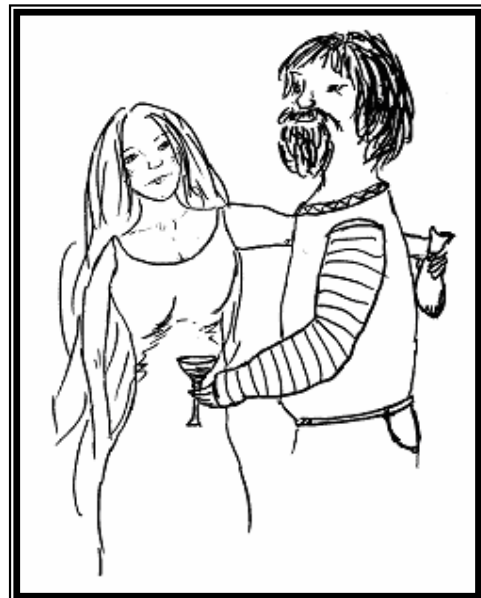
Tyven er god på følgende områder: Snike, finne og desarmere feller, dirke låser, lommetyveri og forklledning.

Når du velger ferdigheter kan du velge en ekstra ferdighet du har 1 i, så lenge denne ferdigheten er en av de over.

Snikmorder (Spar dame (♠Q))

Hvis tyven er utspekulert, så er det ingenting i forhold til leiemorderen. Snikmordere er iskalde mordere og profesjonelle på det de gjør: Infiltrere og drepe. Noen er kalkulerende og planlegger hvert eneste trekk, mens andre er mer spontane.

De fleste snikmordere jobber for noen, men det finnes også dem som streifer omkring og leter etter tilsynelatende tilfeldig arbeid. Utspekulerte og listige er de uansett.



Snikmordere kan snike og forkle seg akkurat som en tyv, men det som

skiller en snikmorder fra en tyv er evnen til å treffe der det gjør vondt. Denne evnen kan brukes opp til 3 ganger per dag. Snikmorderen velger da enten å få +2 til å treffe eller gjøre 1 mer skade.



Åndemaner (Spar konge (♠K))

Åndemanere er mystiske personer. De bedriver diabolske ritualer og tilber månens mørke side.

Det som er skjult, mørkt og farlig er bra. Egoistiske og hemmelighetsfulle vil åndemanere



følge med fra skyggene og trekke i trådene om nødvendig.

I likhet med tyver og snikmordere kan man ikke helt vite hvor man har åndemanerene. I pakt med onde makter kan disse magibrukerene mane frem levende døde for å hjelpe – eller knuse – deg.

Åndemaneren trekker ikke rustningkort, trekk i stedet tre åndemaner formler. Hvis du senere skulle trekke en rustning kan du bruke den om du vil. Åndemanere kan snike (men bare med 1 i ferdigheten) og snakke med de døde.

Åndemanere er uhellige personer i likhet med hekser. De blir derimot lettere mislikt enn hekser.

Egenskaper

Egenskap

Beskrivelse

Ekstra formel

Trekk et ekstra formelkort. Hvis du får en formel du har fra før, legger du til en ekstra bruk per dag. Hvis du ikke er magibruker så velger du en tilfeldig formel

Diplomatisk

Din diplomatiske natur gjør at det er enkelt å snakke med andre. Du får ferdigheten Diplomati 1 gratis. Denne kan forbedres ved å også velge Diplomati når du velger ferdigheter

Magisk våpen

Det første våpenet du velger får bedret bonusen sin med 1.

Sunn

Av forskjellige grunner er du meget sunn. Du har 12 i stedet for 10 livspoeng.

Provoserende

Du har en meget provoserende natur. Hver gang du er i kamp, vil en tilfeldig motstander velge seg ut deg som sitt mål. Heldigvis får du +1 når du skal kaste å forsvare deg mot denne fienden.

Magisk rustning

Enten har du et magisk felt rundt deg som gir deg 1 i rustningbonus, eller så økes rustningbonusen til den første rustningen du velger med 1.

Rolig

Du har en meget rolig natur. Opp til 3 ganger per dag når du er i kamp kan du velge en motstander som aldri vil angripe deg.

Livsberøring

Din berøring er livgivende. En gang om dagen kan du helbrede 1-4 skade hos en hvilken som helst person (deg selv inkludert)

Strateg

Du er god til å styre andre taktisk. 3 ganger om dagen kan du gi en annen person +1 til å treffe med sitt neste angrep.

Akrobatisk

Du er meget akrobatisk. Du får ferdigheten Hoppe 1 gratis. . Denne kan forbedres ved å også velge Hoppe når du velger ferdigheter

Listig	Du er listig og lar marginene gå på din side. Hver gang du får likt resultat med noen andre i en tevling, regnes du som vinner.
Dødsberøring	Din berøring får blomster til å visne. En gang om dagen kan du skade noen for 1-4 skade

Våpen

Kort om skytevåpnene. Kasteknivene og øksene kan kastes veldig kort (5-10m maks), Armbrøsten skyter presist og kraftig opp mot godt 20-30m, mens bua kan skyte 30-40 meter med hell og en god skytter.

Utstyr

Under følger en beskrivelse av det utstyret som ikke sier seg selv.

Utstyr	Beskrivelse
Helsedrikk	-Kan drikkes av 3 ganger. Gir tilbake 1-3 livspoeng hver gang
Lykt, Fakkell	-Lykt lyser i en stråle, mens fakkelen i en sirkel rund bæreren
Klatreutstyr	-Reduserer vanskelighetsgraden for klatring med 1
Førstehjelpsutstyr	-Kan brukes 5 ganger. Gir tilbake 1 livspoeng hver gang
Diamant	-Gir penger og status
Sekkepipe	-Kan jo bli nyttig for noe
Gresk ild	-2 flasker med gresk ild – en væske som antennes i luft. Gjør 1-2 skade når kastet på noen, og slukker ikke av seg selv. Hvis du traff regnes det som om den angriper (med våpenbonus 1) personen den ble kastet på hver runde helt til vedkommende slukker den (gjør da 1 skade)
Stor, rund metallting som lager rare lyder	-På størrelse med en litt flatklemt fotball, er fint dekorert og kommer med stativ og etui. Litt tung, men helt grei å bære.
Egg	-Kan klekkes, selges eller spises (husk at drageegg er giftige for mennesker og at du automatisk merkes som uhellig når du spiser pegasusegg)
Bok	-Gir deg en engangs +1 bonus hvis du skulle komme i den situasjonen at emnet i boka kan hjelpe deg i en situasjon. Spilleleder er med på å avgjøre om emnet blir godkjent eller ei.

Formler

Under følger en beskrivelse av alle formlene

Magikerformler	Beskrivelse
Usynlighet	Gjør deg usynlig for et par minutter av gangen. 2 ganger om dagen
Fly	Lar deg fly for om lag en time hvis du kan gjøre det uavbrutt (ikke kamp eller stress), ellers bare noen få minutter. 2 ganger om dagen.
Ildkule	En kraftig formel som eksploderer i 2, 5 eller 10m radius (velg selv når du kaster), gjør 2-5 skade til alle inni kula og 1 skade til deg. 1 gang om dagen
Teleport	Transporterer deg på et øyeblikk til et sted du har vært før eller ut av fare (du velger). 1 gang om dagen
Magisk pil	En magisk pil skyter fra hånda di og gjør Automatisk 1 skade. 2 ganger om dagen

Magisk lys	Lyser opp som en fakkell. 3 ganger om dagen
Magisk rustning	Som egenskapen magisk rustning (magisk felt) 2 ganger om dagen
Oppdag magi	Lar deg føle om det er magiske gjenstander, feller, formler eller magibrukere innen 50m av deg og hvor de er. 3 ganger om dagen.
Motvirke magi	Kan kastes utenom din tur (men du hopper da over din tur). Motvirker en formel som blir kastet eller ødelegger formler eller magisk utstyr som er aktive.
Hekseformler	
Forbannelse	Gir en person -1 til alle tevlinger/tester han/hun gjør i en uke fremover. 1 gang om dagen
Mørke	Mørklegger et område på 20m i diameter med magisk, ugjennomtrengelig mørke. 2 ganger om dagen.
Tilkall flaggermus	Tilkaller 2-5 flaggermus som gjør som kasteren sier i 1 time framover eller til oppgaven er løst. Flyr, 1 i våpen, 1 i rustning, 3 livspoeng. 2 ganger dagen
Usynlighet	Som magikerversjonen
Magisk lys	Som magikerversjonen
Magisk rustning	Som magikerversjonen
Fly	Som magikerversjonen, men kun 1 gang om dagen og alltid i 30 min.
Forme vær	Lar hekse forme været slik hun vil ha det (snøstorm, torden, lynnedslag, solskinn etc) 1 gang om dagen.
Skade	Skader en person kasteren tar på for 1-3 skade. 2 ganger dagen
Presteformler	
Helbredelse	Helbreder en person presten tar på for 1-4 skade. 2 ganger dagen
Magisk lys	Som magikerversjonen
Magisk rustning	Som magikerversjonen
Helliggjør vann	Gjør ca 1dl vann til hellig vann, skader vandøde (levende døde) som formelen skade hvis kastet på dem, eller kan lagres og helbrede 1 skade hvis man drikker en halv liter. 3 ganger dagen.
Ødelegg vandød	Gjør 4-8 skade på en vandød skapning (selv spøkelse) som presten tar på. 1 gang dagen.
Hellig beskyttelse	Gir alle prestens allierte +1 til sine to neste forsvarskast. 2 ganger dagen
Hellig guide	Gir en person (selv presten) +1 på sine tre neste angrepskast. 2 ganger dagen
Sanse liv	Lar presten se hvor mange livspoeng en skapning har. 3 ganger dagen.
Sanse ondskap	Som magikerens oppdag magi, men finner skapninger ute etter å skade presten (eller hans allierte) og uhellige skapninger. 2 ganger dagen
Åndemanerformler	
Tilkall spøkelse	Tilkaller et spøkelse i 5 runder. Spøkelse kan kun skades av magi og magiske våpen, har 3 i våpen, 3 i rustning og mellom 5 og 10 livspoeng. Flyr. 1 gang dagen.
Mørke	Som hekseversjonen
Tilkall skjelett	Tilkaller 2-4 skjeletter i 10 min. 2 i våpen, 1 i rustning og 4 livspoeng. 2 ganger dagen.
Skade	Som hekseversjonen, men bare 1 gang dagen
Tilkall Zombie	Tilkaller 2-4 zombier. 1 i våpen, 2 i rustning og 5 livspoeng. 2 ganger dagen.
Mørkesyn	Lar deg se i mørket (selv magisk mørke). 3 ganger dagen

Tilkall flaggermus	Som hekseversjonen
Sanse godhet	Som prestens sanser ondskap, men sanser i stedet hellige skapninger. 2 ganger dagen
Beinrustning	Åndemanerens navn på magisk rustning formelen

~~Å SPILLEDE~~

I denne delen blir spillederrollen forklart

Som spilleder er det du som styrer det som skjer rundt rollepersonene. Du presenterer hindringer, dilemmaer, fiender, venner, stemning og så videre. Som spilleder setter du også vanskelighetsgraden for de tingene rollepersonene prøver på. Du skal også lage eventyr som rollepersonene kan gå ut på.

Vanskelighetsgrader

Som forklart tidligere er det din oppgave å sette vanskelighetsgrad på det rollepersonene prøver på. De fleste oppgaver faller på vanskelighetsgraden 6 eller 7, med enkle ned på 5 (eller helt uten vanskelighetsgrad) og vanskeligere oppgaver på 8 og oppover. Godt skjønn er viktig å ha siden det ikke finnes noen fasit. Å hoppe opp på et bord trengs det nesten ikke test for, men å hoppe over en elv eller bergsprekk trengs det test for. 3 meter å hoppe bør gå med vanskelighetsgrad 6 med tilløp, for eksempel. Å dirke låser og desarmere feller er enkelt å gradere. Dårlige låser/feller 5, middels 6 og 7, gode 8 og kanskje til og med 9. Å svømme 20 meter i greit tempo krever trolig ingen test, men hvis du har tre fiender i hælene kreves det både test og kanskje til og med tevling for å se hvem som er raskest. Det gjelder bare å se situasjonen an før du setter vanskelighetsgrad.

Motstandere

Rollene trenger motstandere. Det kan for eksempel være noen å sloss, men det finnes også andre typer motstandere. Kanskje trenger rollepersonene å kjøpe en bestemt vare, men det gjør også en sludmagiker. Da er det om å gjøre å hindre magikeren i å få tak i gjenstanden og samtidig få en god pris for den. Det enkleste er å lage motstandere man sloss mot, så konsentrer deg om det til å begynne med. Når du er vant til å spille skal du lett kunne klare å lage andre typer motstandere bare ved å gi dem bestemte ferdigheter.

Det finnes allerede statistikk for skjeletter, flaggermus, zombier og spøkelser (spøkelser er farlige motstandere). Andre typiske motstandere i kamp er orker, vetter, riser og drager. Som hovedregel bør ikke enkle motstandere ha mer enn 3-5 livspoeng hvis rollepersonene skal klare å ta seg av dem ganske greit. 2 i angrep og rustning bør være maksimum. En typisk ork kunne for eksempel hatt 2 i angrep, 1 i rustning og 4 livspoeng, en rise 3 i angrep, 0 i rustning og 5 livspoeng, mens en vette kanskje bare 1 i angrep, 0 i rustning og 3 livspoeng. Drager og andre store stygginger har muligens 3 i både angrep og rustning og rundt 10 livspoeng. Bare husk at 10 livspoeng er mye når man bare tar ett i skade per runde, særlig hvis det er flere motstandere. Det er selvfølgelig mulig å lage motstandere etter rollepersonmodellen og bare justere på livspoengene og ikke ta med egenskaper. Du kan også trekke tilfeldig for rustning eller våpen til en motstander.

Eventyr

Det morsomste med å være spilleder er å lage eventyr. Quovis er så enkelt at det bør være ganske enkelt å lage eventyr. Du trenger ikke lage unødvendige "plots" og "story-lines". Enkle ting som:

- Kongen trenger å rydde mørkehulen for monstre
- Hertugen av Stormtoff trenger livvakter gjennom skogen
- Fagre Johanna skal gifte seg med Prins Joachim, men noen er ute etter å drepe prinsen
- Kjøpman Hugo har ikke fått varene sine denne uka.

Kan bygges på for å lage et eventyr. Under er en meget enkel mal for å komme i gang. Bare følg oppskriften:

- en skatt
- en hule
- 9 vetter
- 7 rom
- en skog
- et troll
- et rop om hjelp

Eller denne:

- En adelsfamilie
- En adelsfamilie til
- En duell mellom en sønn fra hver familie
- En død sønn
- En skadet sønn
- Blodhevn
- Oppslag om livvakter søkes for den skadde sønnen

Prøv selv. Fyll ferdig oppskriften som du selv vil

- En vei
-
-
- En vogn
-
-
- Tre kampesteiner
-
-

Det er ikke så veldig vanskelig. Når du får taket på å balansere motstanderene til rollepersonene kan du etter hvert lettere trikse og mikse med historier og eventyr. Ha det moro! Husk: Det som ikke står her kan du finne på selv.

ALTERNATIVER

Under følger noen alternativer for spillet

Spillet er satt i en fantasyverden, men kan støttes av mange forskjellige settinger. Vil du ha science fiction lager du bare noen nye navn til våpnene og rustningene, for eksempel hyper fiber armor, D-beam rifle og plasmagranat. Eller du kan lage en moderne setting og bruke navn på eksisterende våpen og lage et action-eventyr i Hollywood stil.

Det er så klart også mulig å lage nye profesjoner og egenskaper, og ferdigheter er det bare å finne på hva du vil av, omtrent. Eller kanskje er det aktuelt å endre på utstyslista?

Helt til slutt er kanskje det morsomste, men vanskeligste alternativet. Hvis du samler på et samlekortspill kan du trekke et av kortene og se hva du fikk. Kanskje fikk du en soldat eller en prest, kanskje var det en alv eller en minotaur? Hvis kortet også har en spesiell egenskap kan du prøve å bruke den, eller en som likner, i spillet. I tillegg har du nå et portrett av rollepersonen din.

Og hvem vet, kanskje dukker det senere opp tabeller for science-fiction, horror, moderne eller cyber-punk som du kan bruke?

~~ROLLEKORT~~

Ta en kopi av denne siden og klipp ut rollekortet under.

Rollekort for _____							
Navn		Kjønn		Rase		Alder	
Høyde		Vekt		Hår		Øyne	
Profesjon				QUOVIS	Egenskap		
Våpen		Rustning		Utstyr		Magiske formler	
Ferdigheter							