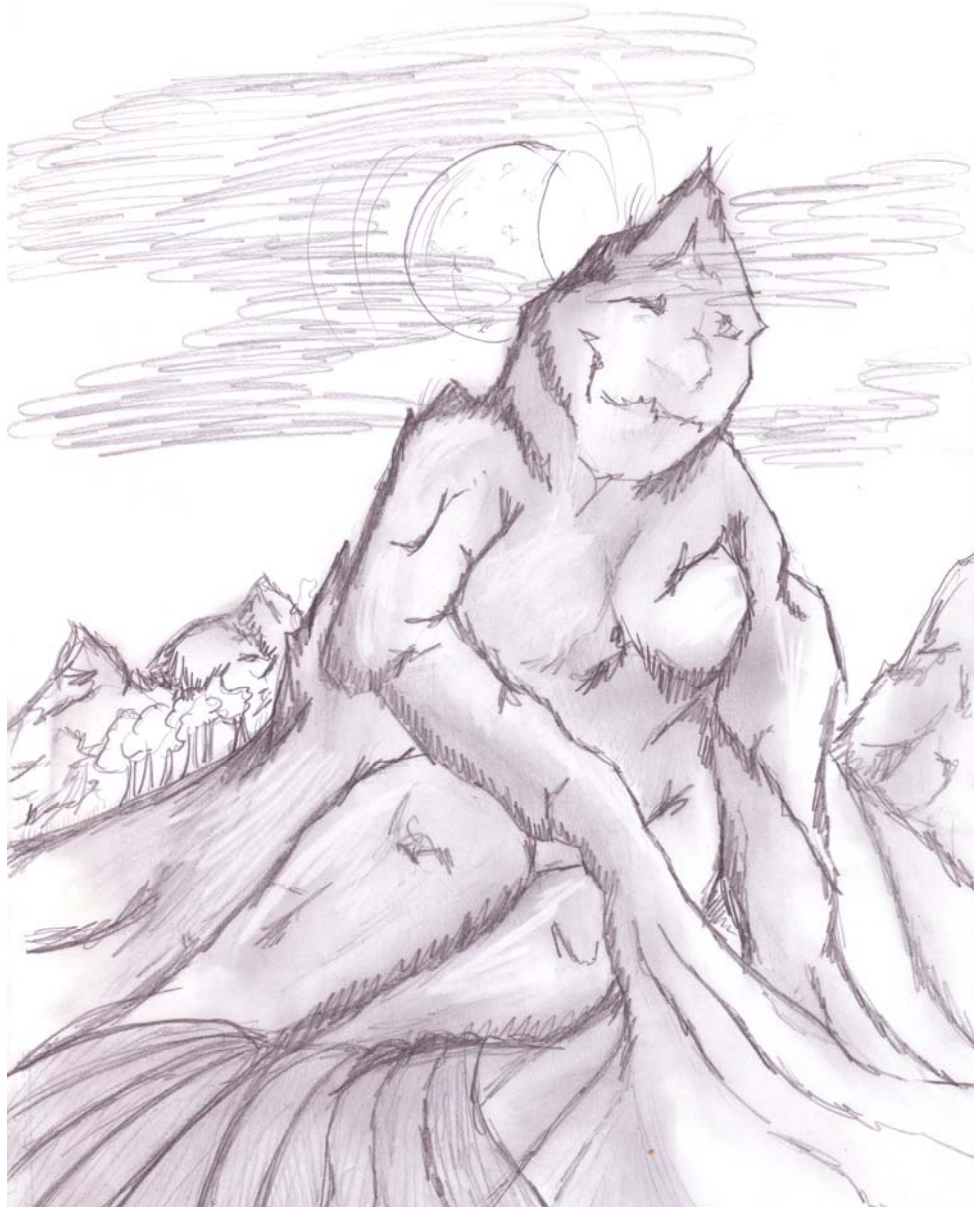


Den lille regelrytter

Version 2.0



Trolles Houserules

med tegninger af Gitte Søe-Larsen

Indledning

Velkommen ærede spiller. Tag plads ved mit ydmyge bord og lad fantasien sprudle mellem os alle. Sæt Dem ikke på krigeres sværd og luk ikke troldmandens bog op.... Og inden jeg glemmer det – rul ikke med tyvens terninger, De kunne gå hen og komme alvorligt til skade. Hver konge har sin trone og hver drage sin hule. Ved mit bord er der således visse omgangsformer jeg anser for passende så jeg vil anmode om at De læser følgende inden vi sammen drager på eventyr.

Når man spiller med mig som GM skal det gøres helt klart at rollespillet er i højsæde. For mig er det vigtigt at man skaber en troværdig karakter med problemer, fordele og ulemper. En person der kan være levende, som begår fejl, elsker og hader. Jeg forventer ikke at man kan alle regler til hudløshed men at man er villig til at spille med og skabe en illusion som kan gøre vores timer sammen spændende, intense og eventyrlige. Jeg skal forsøge at lave spændende plots og lade gruppen møde farlige, onde og hensynsløse modstandere der er ude på at vælte verden, men der er én ting jeg ikke kan skabe og det er spil.... Spillet er jeres, kære spillere. Uden jer sker der ingenting. Det er således jeres engagement, drive og lyst til at spille jeres karakterer, drage på eventyr og banke orker der driver værket – jeg er bare med på rejsen for at holde jer en lille smule i snor og måske sparke jer ud af kurs... bare fordi jeg kan. Jeg vil irritere jer, snyde jer, tirre jer, lade jer blive fanget, komme i problemer og af og til redde prinsessen, men det sker alt sammen for at bringe jer og jeres karakterer ud på kanten og derved få det rigtig fede spil. Lad være med at blive sure når ting udvikler sig anderledes end i regner med. Det skal ikke være let for jer, men udfordrende. Først og fremmest skal vi have det sjovt og hyggeligt sammen og vide at voldsomme følelser ingame skabes/spilles for sjov og IKKE skal tages med fra bordet igen.



GM bestemmelser

GM har den det absolutte ord. Enhver "overruling" af reglerne skal tages med et smil. Er man utilfreds med at reglerne ikke blev overholdt, skal man som udgangspunkt spille et andet sted. Har man en god grund til at reglen burde overholdes, kan man diskutere det med GM efter spillet, men husk i situationen havde GM ret. Her henvises til GM Guide side 6, første del: "You decide how the rules work, which rules to use, and how strictly to adhere to them."

Snyd i enhver form er uacceptabel. Lige meget om det drejer sig om snyd med Skill points, Ability scores eller ved at tilbageholde information for GM. Snyd kan også være ikke at spille sin karakter korrekt. Hvis man har et problem som man af en eller anden grund vil snyde sig ud af, så snak med GM i stedet, der kan som oftest findes en udvej.

Det er spillerens opgave at holde øje med sine hp, spells, equipment osv. Det er også spillerens opgave at vide hvad en spell gør eller slå den op – det er ok at bede om hjælp, men forsøg selv at have effekter skrevet ned .

Husk GM'en spiller NPC'er. Lad NPC'erne være som de er, GM'en prøver ikke på at være et dumt svin over for spillerne, hans NPC derimod kan godt prøve at være et dumt svin over for din karakter, men det er ikke over for dig.

GM'en hader at slå karakterer ihjel, men det kan ske. Tag din karakters død med et smil, måske en tåre. Din GM gør det ikke med vilje. Husk karakteren vil aldrig blive glemt. Tænk på jeres faldne kammeraters karakterer, tænk som jeres karakterer ville. De har jo lige mistet en god ven.

Spillet skal være sjovt, så derfor hvis man ikke synes spillet er sjovt, skylder man sin GM at fortælle hvad problemet er. GM'en prøver på at skabe en komplet verden. Bare fordi i mister jeres +epic sværd, så har campaign'et ikke været dårligt. Ligesom der er opture ved at finde et nyt epic sværd, er der nedture ved at miste det igen. Hvis i ikke kan lide campaign'et så kan GM'en forsøge en anden tilgangsvinkel.

Spillets facetter

Gruppe spil: En rollespilsgruppe skal arbejde sammen, lige meget forskelle i race, religiøs overbevisning eller livsanskuelse. Hvis man ikke føler gruppen arbejder sammen som en helhed, så dør spillet ret hurtigt. Der skal være plads til uoverensstemmelser og diskussion, men må ikke føle gruppen direkte modarbejder ens karakter i længere tid. Overvej derfor kraftigt når du ligger dig ud med en anden spiller eller på anden måde sætter dig uden for gruppen.

Spil overbevisende: Tænk som din karakter, og lad ikke reglerne for hvad du kan bære eller holde til gøre din karakter til supermand. Husk på det er ikke altid om man kan, men om man vil. Det er en hårfin balance mellem en karakter som vil presse sig selv, og en karakter som har behov for hvile, frihed og underholdning.

Ingame snak: Man kan kun komme med gode idéer hvis man står sammen med de andre i gruppen. Ingen snak mellem spillerne med mindre man er til stede i spillet. Som udgangspunkt handler og reagerer karaktererne på en måde der er besluttet af spilleren så lad være med at diskutere offgame hvorfor en person gør dit eller dat. Man skal heller ikke offgame kommentere på om en handling er rationel eller ej. Personerne i spillet skal tilstræbes at gøre så komplette som muligt og derfor vil de også handle irrationelt.



Ingame handlinger: Som udgangspunkt er ALT det man siger man gør noget man gør ingame. Derfor skal man undgå at komme med kommentarer som ens karakter gør uden at man egentlig vil gøre det ingame. Det forvirrer de andre spillere, bryder flowet i spillet og skaber en træls "lallet" holdning til spillet. I værste fald kan GM tvinge dig som spiller til at udføre den handling du jokede om.

Stemning: Hvis der af spillerne/GM skabes en stemning ingame er det VIGTIGT at spillerne alle forsøger at tage det seriøst og ikke griner eller kommer med sjove kommentarer. Selvom en joke kan være sjov og få andre til at le kan den også ødelægge noget intenst spil. Derfor skal man så vidt muligt undgå dumme eller sjove kommentarer. Vær opmærksom på at hvis det intense spil først ER ødelagt kan man ikke få det tilbage og så har joken mistet sin værdi. Synes man spillet er for intenst bør man i stedet forlade rummet og lade de andre spille.

Offgame snak: Der bør som udgangspunkt ikke snakkes offgame. Det ødelægger stemningen og kan i værste ødelægge spil for andre i gruppen. Hvis der finder spil sted mellem få i gruppen må de andre godt stille og roligt snakke så længe det IKKE virker forstyrrende på de spillende eller GM. Dette gælder også regeltekniske eller andre spørgsmål til GM der jo stadig "spiller" med.

Spiller fraværende: Det er svært at undgå fraværende spillere. For at få spillet til at glide bedst muligt skal man som gruppe "ignorere" at spilleren overhovedet eksisterer. Den fraværende karakter er dog med i alle gruppens handlinger om end passivt, hvilket betyder at spilleren også må tage del i konsekvensen af gruppens handlinger. Er en karakter fraværende flere sessioner skal man medregne lang spilletid før man kan være sikker på sin karakter kan komme tilbage i spil.

Baggrundshistorie eller koncept: Skal være nedskrevet eller færdig udviklet fra og med 5. Spilgang. Afviger karakter fra dette koncept, skal man forvente negative XP. Hvis man mener ens karakter har ændret sig, må man ændre koncept efter aftale med GM.

Terningslag: Terning slag skal slås åbenlyst med mindre GM beder om det. En slag der falder på gulvet, er ikke gældende og skal rulle om. Et slag der ligger skævt eller rammer en forhindring hårdt (dvs. hvor den med sikkerhed ville have rulle flere omgange videre) er ikke gældende og skal rulles om. Alt derud over skal **kun** rulles om hvis GM beder om det.

Kamp: Der er forskel på GM angreb og spiller angreb.

Spiller angreb: Spilleren oplyser den AC han rammer og GM fortæller om slaget rammer og om der skal deles skade. Husk altid at give skaden for flere slag hver for sig og hvis der er ekstra effekter f.eks. ildskade, for sig selv. GM angreb: GM spørger om spillers AC og fortæller dig hvor meget du har fået i skade. Husk regelmæssigt at minde de andre og GM på ens sår, hvis ens karakter har mistet 80 % af sine HP så er man smadret og ikke nær så nærværende som ved fuld HP. Ændringer på 20 % eller mere i ens HP kan næsten altid ses. Critical skade kan altid ses enten på såret eller på karakterens opførelse.

Tale i kamprunder: Husk kamprunder varer 6 sekunder, så der kan på ingen måde kommunikeres, man kan råbe "pas på, bag dig" eller "kast en fireball" eller "den er immun over for ild" ikke mere, og den andre kan ikke svare tilbage før det er deres initiativ. Dette gælder selvfølgelig alle, ingen kan råbe før det er deres initiativ.



Karakterens specielle abilities: Det er spillerens opgave at huske GM på spiller relaterede oplysninger, f.eks. man har "true seeing", "darkvision", "Damage Reduction", "Spell Resistance", "50 % miss chance" osv.

Reference bøger: En spiller har **kun** adgang til sin **egen** player's handbook når spillet kører (ejer man ikke en player's handbook er det ens egen fejl). Alle feats, spells magic items osv. skal være nedskrevet ved siden af karakteren. Hvis man ikke kan vise GM'en hvad en feat eller item kan, ud fra sin karkers noter, fungerer featet eller item'et ikke i spillet.

Bøger på bordet: som nævnt ovenfor har man som udgangspunkt kun adgang til sin players handbook. Dette betyder at samtlige bøger udover players skal væk fra bordet under spil. Skal man slå noget op må man gøre dette udenfor spil. Vær dog opmærksom på at det kun er opslag i players handbook der accepteres, ikke længerevarende undersøgelser af feats eller regler.

XP typer:

- CX: Core eXperience, er erfaring opnået ved at følge eventyret dvs. en slags basis XP.
- EX: Encounter eXperience, er erfaring opnået ved at møde monstre og situationer.
- PX: Plot eXperience, er erfaring opnået gennem plot løsninger.
- GX: Gameplay eXperience, er erfaring opnået ved godt rollespil og ved at følge ens karakter koncept.

Uddeling af XP: Alle xp uddeles ligeligt efter spillernes ECL også til de fraværende spillere. GX uddeles af GM personligt til spillerne efter behov.



Karakter teknisk

Rollespillet og ens karakter er i højsædet, dvs. alt og der menes alt, hvad man tager af feats, skills, spells, prestige classes, osv. skal kunne spilles ud i karakterens opførsel og væremåde. Det samme gælder for ingame spil af karakteren.

Abilities: Der uddeles 78 point ud over Str., Dex., Con., Int., Wiz., Cha.

Dette er udregnet således: Elite Abilities fra DMG er (15, 14, 13, 12, 10, 8) = 72 så giver jeg i min godhed en ekstra til hver ability. Det giver i alt 78 point.

Max. 18 og min. 3 i hver stat.

Cha. Mod. Skal desuden deles i Beauty og Personality.

Racer: Følgende racer er de racer som jeg på nuværende tidspunkt har åbnet for man kan spille:

*Human, Half-elf,
Arctic Dwarves, Gold Dwarves, Gray Dwarves,
Shield Dwarves, Wild Dwarves
Deep Gnome, Forest Gnome, Rock Gnome,
Aquatic Elf, Avariel, Moon Elf, Sun Elf, Wild Elf,
Wood Elf,
Ghostwise Halfling, Lightfoot Halfling,
Strongheart Halfling,
Aasimar, Tiefling*



Andre racer kan komme på tale, men man skal være forberedt på at det er mere undtagelse end reglen at andre racer bliver godkendt.

Gender: Som udgangspunkt skal du spille dit eget køn. Der skal indhentes special tilladelse til at spille med et andet køn end ens eget.

Classes: Alle classes fra PH plus FR bøger er tilgængelige for valg. Andre classes kan komme på tale, men man skal være forberedt på at det er mere undtagelse end reglen at andre classes bliver godkendt.

Prestige classes: Alle PrCs fra PH plus FR bøger, er tilgængelige for valg, det skal dog nævnes at en PrC først er godkendt efter samtale med GM. Andre PrCs kan komme på tale, men man skal være forberedt på at det er mere undtagelse end reglen at andre PrCs bliver godkendt.

Multiclass: Du må have 3 classes eller Prestige classes i alt. For hver class der er ud over det vil man modtage -20% xp penalty. Hvis en class er færdiggjort, dvs. den er ført til ende så vil den ikke længere tælle med som en af de 3 classes man må have.

Level: Med mindre andet er aftalt starter man som level 3.

Feats: Feats fra PH er tilgængelige, feats fra andre bøger er også tilgængelige for valg, men man skal lige tage en snak med GM om disse feats inden de er helt på plads.

Alignment: Når der vælges alignment skal man tage med i betragtning at jeg som udgangspunkt forventer at man spiller heroes, der vil kæmpe for det gode og modarbejde det onde. Derudover skal man spille en karakter der ønsker at samarbejde med gruppen.

Equipment: Med mindre andet er nævnt er startguld lig med startguld for det pågældende level.

Der må købes magisk udstyr for 80% af startpengene. Dette skal godkendes af GM. Udstyr magisk såvel som normalt udstyr skal godkendes af GM hvis det ikke stammer fra PH. Magisk udstyr der normal accepteres er +1 til enhancement til våben og armor, Bag of holding, +1 ring mm., gauntlets of str./dex. Osv. Meget specifikke magiske ting accepteres ikke (Elven chain, Celestial armor mm.) med mindre man er i målgruppen.

Spells: En hver nyopstartede karakter der kan bruge magi må vælge magi og domains fra PH, FrCS og PGFR. Spells fra andre bøger kan godt komme på tale, men disse spells skal opdages i selve spillet, dette gælder også cleric, druid spells osv.

Templates: Der må ikke bruges templates.

I enkelte tilfælde kan der være tale om brug af templates, men man skal være forberedt på at det er mere undtagelse end reglen at brugen af templates bliver godkendt.

Flaws: Der må ikke bruges flaws.

I enkelte tilfælde kan der være tale om brug af flaws, men man skal være forberedt på at det er mere undtagelse end reglen at brugen af flaws bliver godkendt.