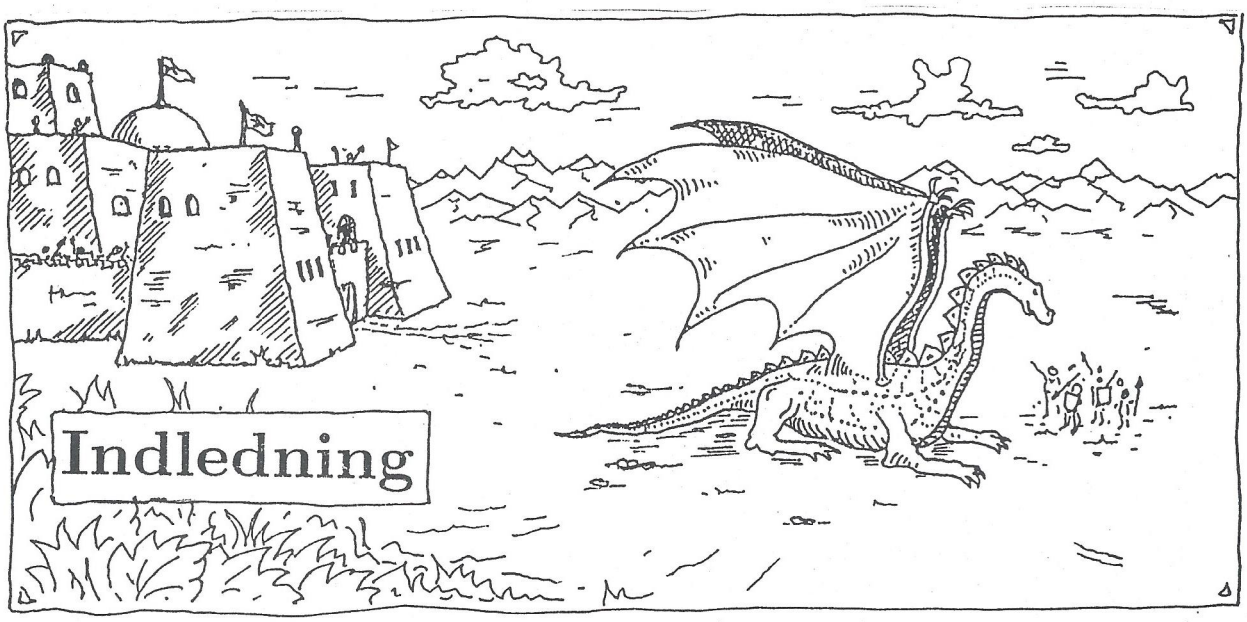



## Indledning

Velkommen til en verden af eventyr. Dragespillet er et eventyrspil, som er baseret på ideer og erfaring, som er samlet gennem flere års leg med rollespil. Efter lang tids søgen efter det bedste rollespil, besluttede vi til sidst at lave det selv. Følgende kriterier har været grundlæggende for dette spil:

- Rollespil: Dette system skal kun støtte spillernes rollespil og ikke være et system/taktisk spil. Dvs, at Spillemesteren og spillerne bør tage mere hensyn til rollespillet end systemet. Hvis der opstår problemer, vil Spillemesteren ALTID have det sidste ord, uanset hvad der står i disse regler!

- Hurtighed: Der findes mange forskellige systemer på markedet. Nogle af dem er meget realistiske, men langsomme. Vi har ønsket at lave et system, hvor kamp og lign. ikke tager flere (kedelige) timer at komme igennem. Vi har ønsket at undgå de ofte lidt for specielle systemer og regler, som forekommer i mange andre spil.

- Enkelthed: Vi har ønsket at lave et system, som er relativt simpelt og nemt. (Vi må dog bemærke, at det er vokset lidt.) Vi benytter Udvidet Procentisk System til de fleste ting.

## Udvidet Procentisk System

UPS er et nemt og intuitivt terningesystem, der er blevet udviklet til nemt at kunne håndtere de forskellige situationer der kan opstå, når man spiller rollespil. Hvordan systemet virker, kan du se i kapitlet om Terningeslag side 6.

## Hvad er rollespil

Rollespil vil sige, at hver spiller har en rolle, som de skal udfylde i spillet. Rollespillet består i, at spilleren forklarer hvad han ønsker at gøre med hans person. F.eks. "Jeg går ned af trappen". Spillemesteren vil derefter fortælle, hvad spilleren så ser og oplever, og det er nu op til spilleren at foretage nye handlinger. Nogle handlinger vil kunne gøres uden problemer, mens andre vil afgøres med et terningslag. Hvor god spilleren er til at fuldføre de ønskede handlinger, afhænger af hans persons evner. Disse er beskrevet på et såkaldt 'spillerark', som hver spiller har et af. Spilleren vil med tiden opbygge sin persons personlighed, og personen vil så reagere efter denne.

## Terningerne

Spillet benytter flere specielle terninger, som kan kombineres på flere måder. (Se side 6 om terningslag). Den vigtigste terning er en 10-sidet terning, dvs. en terning der kan slå 1 til 10. I spillet benyttes 4-sidede, 6-sidede, 8-sidede, 10-sidede, 12-sidede og 20-sidede terninger. (Køb f.eks. et sæt med en af hver, og evt. nogen ekstra 6-sidede, de bør ikke koste mere end 1 kobberstykke og kan fås hos enhver velassorteret marskandiser...).

Normalt betegnes disse med et lille 'd'. Dette kommer af det engelske 'dice', som betyder terning. F.eks. er d4 en 4-sidet terning, mens 2d4 vil sige summen af to 4-sidede terninger (2 til 8). Nogen gange er der brug for at slå et stort antal terninger, der vil vi ofte bruge nogle få terninger og så gange det op, f.eks. er 2d6*10 summen af to 6-sidede terninger, der ganges med 10.

## Spillere

En spiller er en deltager i spillet. Et normalt hold består af 2 til 7 spillere, som arbejder sammen om at løse en opgave. Hver spiller har sin person at agere med. Disse personer er hver beskrevet med et 'spillerark'. Disse personer vil normalt have forskellige erhverv, og derfor vil de støtte hinandens svage sider. Krigeren går frem i kamp, mens tyven kan dirke låste døre op, healeren kan helbrede sår osv.

## Spillemester

I modsætning til spillerne kender Spillemesteren hele verden fra start. Han skal på neutral vis styre alle uhyrer og andre forhold i den verden, som han har lavet. Dvs, at Spillemesteren inden spillet laver en skitse over hele 'spil området' (f.eks en gruppe underjordiske huler), og markerer hvor de forskellige uhyrer holder til, hvor der ligger skatte osv.

Det er også Spillemesteren, der åbner spillet ved at lave en indledning (en lille forhistore), som vil fortælle spillerne lidt om den verden de er i, og hvad de kan forvente at møde.

## Et eksempel på spillet

Følgende eksempel vil give en god ide om spillets virkemåde.

SM: Spillemesteren

Spillerne:

Tyven Luske: Han er en lille klatretyv.

Krigeren Bredøkse: En stor dum kriger.

Healeren Mirakulix: Han er helbreder.

SM: I sidder i havnebyens lokale kro. Det er en kedelig aften, uden slagsmål. Pluselig kommer en lille fyr ind og ser sig omkring. Da han får øje på jer, går han straks hen til jer og siger: "Hvis de ærede gæster vil byde undertegnede på en drink, vil jeg berette om en hændelse som måske vil have interesse for jer". Hvad gør i nu?

Luske: Har han en pung jeg kan stjæle?

Mirakulix: Fy Fy! Jeg sparker Luske over knæet, og byder vores gæst en drink.

SM: Han tager pænt imod den og begynder at fortælle. Han har forøvrigt en lille pung i bæltet. "Da jeg kom fra nord, ned gennem det store pas fik jeg øje på en lille hule. Jeg troede at jeg kunne sove roligt, men netop som jeg skulle til at gå ind, fik jeg øje på to gule øjne inde i mørket. Jeg er næsten sikker på at det var en trold, og hvis det er, kunne I jo drage der op og gøre passet sikkert igen. Trolde er jo desuden ret rige."

Luske: RIGE...PENGE...PENGE $ $ $... Skal vi gå?

Mirakulix & Bredøkse: Det er da i orden. Vi tager afsted, så snart vi har fået vores udstyr gjort klar, vi skal ihvertfald huske noget mad og drikke!

SM: Det ordner I så, og efter to dages rejse kommer I endelig til hulen. Den ser ret kedelig ud.

Luske: Jeg sniger mig ind. (Slår nogle terninger) Jeg klarer mit snige med 24%

SM: (Slår også nogle terninger). Ja du tror, at det er godt nok, men lige inden for huleindgangen står en stor trold og han ser dig. Du opdager ham først, da han slår dig i ryggen med en økse. (Slår igen), han rammer ikke. Vi kører nu i 'inits'. (Sekundforløb)

Bredøkse: (Slår nogle terninger), jeg løber ind i hulen, mens jeg trækker mit sværd. Jeg er fremme i init (sekund) 12.

Luske: (Terninger...) Jeg har trukket sværdet i init 6, og vil slå efter ham i init 8.

SM: Trolden slår først i init 11, så Luske kan bare slå nu.

(Hakke, slå, bide, råbe, falde og rejse sig op igen, tabe sværd og rode rundt på gulvet og bløde...)

SM: Nu er trolden død.

Luske: Jeg undersøger den for at finde eventuelle skatte.

Bredøkse: Imens beder jeg helbrederen om at helbrede mine sår.

Mirakulix: (Slår nogle terninger, og kigger i sine noter om helbredelse) Jeg helbreder 14 points af din skade.

SM: Lidt efter har Luske fundet 12 kobbermønter, 9 jernmønter, en gammel kniv og troldens store økse. Desuden har trolden en stor jernnøgle.

Luske: Jeg tager det hele, undtagen øksen.

Mirakulix: Ok. Så går vi videre ind i hulen.

Luske: Jeg går forest og leder efter fælder, bag mig går Bredøkse og holder øje med fjender, så jeg ikke bliver overrasket igen. (Terninger) Jeg klarer ikke min evne i at finde fælder. Suk.

SM: Så er du heldig, for i denne tunnel er der ingen. I kommer nemlig gennem en tunnel der går mod nord. Inde i tunnellen er det mørkt.

Mirakulix: Jeg tænder en fakkel.

SM: Ok. Efter ca 20 meter deler den sig i en øst og en vest tunnel. Hvilken tager i?

Bredøkse: Jeg syntes, at vi skal tage øst tunnellen.

Mirakulix: Ok, men jeg laver lige et mærke i gulvet med mit kridt, så vi kan finde vej når vi kommer tilbage...

