

KATEDRALENS KRIGERE

BOG 2: SPILMEKANIK



Katedralens Krigere og værktøjet

Katedralens Krigere er et systemtungt scenarie forstået på den måde, at der er en del spillemekanik. Det er ikke meningen, at der under selve spillet skal rulles terninger i overflod. Scenariet er ganske vist lavet til d20, men det kører i en meget let udgave af systemet, som er nem for spillere og spilledele at sætte sig ind i, også hvis de aldrig nogensinde er stødt på systemet før. Ligesom med mange andre dele af scenariet, er det også her meningen, at spillerne og spilledele skal improvisere sig frem.

“Jeg sniger mig ind på ham og stikker ham i ryggen med min kniv!”

“Okay, det får +4 på dit angrebsrul og +2 i skade, hvis du rammer!”

Det er meget muligt, at der i de officielle regler til d20 står, at man får +3, hvis man angriber fra ryggen, og der ikke er nogen bonus til skade, men det skal ikke dræbe rollespillet, at der hele tiden skal slås op i regeltabeller.

Spilrunden

Katedralens krigere består af seks spilrunder, hvor hver spilrunde består af en række faste elementer, blandt andet et nyt afsnit i handlingen. Det største valg spillerne skal træffe i en runde er, om de vil spille det kommende afsnit i uptime eller downtime.

EN RUNDE

1. Spørgerunde

Spilledele stiller spillerne en række spørgsmål om spilpersonernes opfattelse af forgående afsnit. Det vil sige, at en ny spilrunde starter med at kigge tilbage på det forgående afsnit.

2. Præsentation af næste afsnit

Spilledele præsenterer næste afsnit. Dette gøres ved at præsentere give til den nye scene som handout, men spilledele svarer også på spørgsmål omkring scenen og hjælper spillerne til at træffe valget, hvorvidt de skal spille scenen i uptime eller downtime.

3A. Plotudvikling i downtime

Videreførelse af historien i downtime. I stedet for at spille scenen diskuteres den overordnet i de rammer beskrevet i afsnittet.

3B. Afsnittet spilles

Gruppen går i gang med at spille afsnittet som rollespil

4. Uddeling af XP

På grundlag af spillet eller hvordan det er gået i downtime, får gruppen en portion fælles xp, og hver spilperson tildeles personlige xp. Hele gruppen får 1-3 katedralpoint.

5. Levelling up

Spilpersonerne stiger i level.

6. Ny spørgerunde

Spilledele kører en ny spørgerunde med spillerne som, hvilket afslutter runden og starter en ny.

1. Spørgerunden

Formålet med spørgerunden er at få spillerne til at reflektere over spillet. Det vil sige, at du spørger spillerne om, hvordan deres spilpersoner forholder sig til forskellige ting i scenariet. Spørgerunden skal både hjælpe dig til bedre at forstå, hvorfor spilpersonerne gør, som de gør, men den skal især også give spillerne mulighed for at høre om de andre spilpersoners bevæggrunde og bedre forstå de andre spillere. Gode spørgsmål er såkaldte åbne spørgsmål, hvor spillerne ikke bare kan svare ja eller nej. For eksempel:

“Hvad følte Antonio da...”

“Hvorfor reagerer Bertini så voldsomt på det som ...”

“Hvad synes Lorenzo, at I bør gøre nu?”

“Hvad vil Filippo sige til Antonio, hvis nu at han ...”

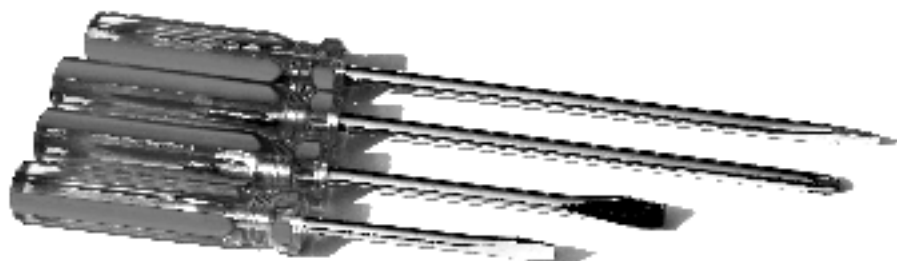
2. Næste afsnit

Det er vigtigt, at spillerne vælger de afsnit, som de får mest ud af at spille. Til deres hjælp har de beskrivelsen af afsnittet, men her må du som spilledele meget gerne gå ind og hjælpe dem så meget som muligt. Det er ikke sådan, at du skal bestemme for dem, men hvis du kan se, at de ikke vil få meget ud af afsnit tre, så er det ok at sige det til dem.

Uptime: Her spilles afsnittet som beskrevet under hvert enkelt afsnit.

Downtime: At spille et afsnit i downtime betyder, at spilledele og spillerne taler om, hvad der sker i afsnittet i stedet for rent faktisk at spille det. Al handling foregår på et overordnet niveau.

- Gå ikke ned i detaljer
- Diskuter ikke om noget kan lade sig gøre eller ikke lade sig gøre. Fokuser på, om det er en god idé eller ej.



EXPERIENCE

Spilpersonerne starter i level 6 og har hver 16.000 xp. Den mulige fordeling for xp i scenariet ser således ud:

- 1. afsnit: Basis 5000 xp, bonus på max 5000 xp pr. spilperson
- 2. afsnit: Basis 6000 xp, bonus på max 7000 xp pr. spilperson
- 3. afsnit: Basis 7000 xp, bonus på max 9000 xp pr. spilperson
- 4. afsnit: Basis 8000 xp, bonus på max 11000 xp pr. spilperson
- 5. afsnit: Basis 9000 xp, bonus på max 14000 xp pr. spilperson

Minimum vil en spilperson opnå 51.000 xp, hvilket svarer til level 10.

Maksimalt vil en spilperson opnå 96.000 xp, hvilket svarer til level 14.

- Spillerne kan bruge deres spilpersoner som argumenter, men de skal ikke gå ind i rollen. De skal forholde sig objektivt til spilpersonen og tale til hinanden som spillere.
- Der rulles ikke terninger for kampe og lignende

Formålet med downtime er at drive handlingen i spillet videre. Der er ikke tid til at skabe den store stemning, men det er vigtigt, at spillerne føler, at de stadig har haft indflydelse på, hvad der er foregået, og hvordan de har grebet afsnittet an.

Hvordan hvert enkelt afsnit spilles i downtime står beskrevet under afsnittene.

4. Uddeling af xp

For hvert afsnit får spilpersonerne en fast mængde xp pr. person, og derudover er der en mængde mulige bonus xp pr. person. Hvor mange bonus xp pr. person den enkelte spilperson skal have er op til dig at vurdere. Det kan afhænge af, om der er spillet godt rollespil, om spilpersonen har været modig, slået mange fjender ihjel, handlet fornuftigt, eller hvad du er i humør til. Desuden får gruppen 1-3 katedral-point.

5. Levelling up

Det er en meget vigtig del i kampagner, at man fører sin spilperson op i

level, og at man kan tage spilpersonen i forskellig retning. Det er selvsagt ikke morsomt at stige i level, hvis man bare får nogle nye bonusser, og ikke selv har noget at skulle have sagt over, hvad man skal blive dygtig til. I Katedralens Krigere sker der følgende ting, når en spilperson stiger i level:

- Spilpersonen får en mængde skill points, som kan bruges til at gå op i eksisterende skills. Dette er specificeret på spillernes karakterark.
- Spilpersonen kan vælge en ny special feat (evner som engle) ud fra dennes personlige featliste, som udleveres sammen med karakterarket, hvis der er nok point til at købe evnen.

d20

Katedralens Krigere bruger en let udgave af d20, som nok er mest kendt fra Dungeons & Dragons. Systemet er bygget op omkring slag med en 20-sidet terning. Når man skal lave for eksempel et skill tjek eller et angreb, ruller man en d20 og lægger relevante bonus til.

For at gøre det så simpelt som muligt, er alle spilpersoner den samme klasse: The Expert, som beskrevet i Dungeon Masters guide. Det er en klasse som passer på alle håndværkere.

Fortrinsvis vil systemet blive brugt af spilpersonerne til at lave skill tjeks og rulle angreb. Kampsystemet er meget simpelt. Man laver et angreb ved at rulle en 20-sidet terning og lægge ens attack bonus til slaget. Hvis det tal er

højere end modstanderens Armor Class (AC) har man ramt og deler skade ud. I Dungeons & Dragons er der meget indviklede regler, der afgør, hvilken bonus man får, regler for opportunity attacks og lignende, men disse regler bruges ikke i Katedralens Krigere. Det er ikke meningen at systemet skal sætte scenariet alt for meget ned i fart.

Kamprunden

1. Alle deltagere i kampen ruller et initiative tjek. Man ruller en 20-sidet terning og lægger sin dexterity bonus til rullet. Spilpersonerne handler i rækkefølge efter hvem, der har det højeste tal. Denne rækkefølge bruges for hele kampen.
2. Spilpersonerne fortæller, hvad de vil gøre i kamprunden. En runde varer seks sekunder, så det skal være en handling, der kan lade sig gøre inden for seks sekunder. Et angreb varer en runde.
3. Der rulles terninger. Spilpersonerne ruller for, om deres angreb rammer, hvis det er det, som de ønsker at gøre i runden. På spilpersonernes karakterbeskrivelse, står der hvor meget deres angrebsbonus er.
4. Hvis der rammes, uddeles der skade.
5. Hvis en spilperson eller en fjende har mere end et angreb, gennemføres først angreb fra alle, der har ét angreb, dernæst gennemføres angreb fra dem, der har to angreb i runden efter samme initiativ rækkefølge.

Skill tjeks

Du sætter en sværhedsgrad. 10 er meget nemt. 20 er forholdsvist svært. 30 er meget svært. Spilpersonen ruller 20 sided terning + sin skill bonus. Over sværhedsgraden er en succes.

Saving throws

Saves bruges, når en spilperson prøver at undgå noget grimt. Du sætter sværhedsgrad fra 10 til 20. Er du i tvivl, så brug difficulty 15.

Hvis der kommer regeltekniske spørgsmål op at vende, er de vigtigste tabeller fra D&D 3rd edition kopieret og vedlagt scenariet.





Reknown

En vigtig del af spillersonerne er deres guddommelige baggrund. Jo tættere katedralen kommer på at blive fuldført, desto stærkere bliver spillersonernes guddommelige evner. Men der er en risiko ved at bruge disse evner. Hvis en spillerson bruger en evne, og der er vidner til dette OG det er synligt, at der foregår noget overnaturligt, så stiger spillersonens 'Reknown'. Jo højere reknown en spillerson har, desto større er sandsynligheden for, at nogen genkender ham og desto større er konsekvensen af at blive genkendt.

Om en spillerson bliver genkendt som mirakelmager eller dæmon er op til spillederens vurdering. Nedenstående oversigt er tænkt som inspiration til, hvilke konsekvenser det får for spillersonen, at han har en høj reknown.

Det er vigtigt, at spillerne forstår konsekvensen af en høj reknown, for systemet fungerer som en bremse over for power gamers, og uden reknown ville det ikke være så interessant at bruge evnerne. Det kan sammenlignes med Mage (Storyteller), hvor man påkalder sig paradox-dæmoner, hvis man bruger magi, mens der er menneskelige vidner. Det er tænkt som et elastisk værktøj, som du kan bruge til at kontrollere spillere, der bruger deres evner til højre og venstre. Der behøver ikke være terningerul involveret.

Hvis mange spillersoner i en gruppe får en høj reknown, begynder det at forhindre dem i at gå ud i byen og handle frit. Det er ikke meningen, at det skal komme dertil, men hvis de ikke vil høre, så må de føle.



1. UKENDT

Firenze: Den almindelige borger ved ingenting.

Kirken: Kirken ved ingenting.

Byvagten: Byvagten ved ingenting.

2. VAGE RYGTER

Firenze: Den almindelige borger ved ingenting.

Kirken: Kirken har hørt, at nogen i Firenze har overnaturlige evner i stil med spillersonens, men ved ikke noget konkret.

Byvagten: Byvagten ved ingenting.

3. RYGTER

Firenze: Den almindelige borger ved ingenting.

Kirken: Kirken har hørt, at der er en simpel håndværker, som har udøvet et mirakel i Firenze, men de ved ikke hvad eller hvem.

Byvagten: Enkelte byvagter har hørt historier om, at der er en håndværker, som kan udøve mirakler.

4. UDSAT

Firenze: Den almindelige borger har hørt, at der er nogen, som laver mirakler i Firenze. Hvis en borger opdager at spillersonen er mirakelmager, vil han forsøge at blive velsignet, helbredt eller lignende.

Kirken: Kirken har hørt øjenvidneberetninger om den konkrete spillerson, men har endnu ikke taget stilling til, om det er djævelskab eller mirakler. Opdages eller genkendes spillersonen, vil den gejstlige forsøge at følge efter personen og notere sig, hvor han bor.

Byvagten: Officerer i byvagten har fået til opgave at holde udkik efter en mystisk håndværker, som kan lave mirakler. Hvis spillersonen opdages, vil officeren forsøge at tage personen ind til afhøring eller bede spillersonen om en velsignelse og lade ham gå.

5. KENDT

Firenze: Den almindelige borger mener enten, at der er en mirakelmager eller en dæmon løs i byen. Man taler om det på torvet, men så heller ikke mere. Hvis en spillerson genkendes, vil en borger ente råbe op om, at det er dæmonen, eller han vil haste til spillersonen og råbende bede om at blive helbredt.

Kirken: Biskoppen og de ledende præster vil meget gerne tale med spillersonen. De har hørt en gruppe lejesoldater til at finde den såkaldte mirakelmager, og soldaterne farer frem i byen med hårdhændede midler. Skulle soldaterne få farten af spillersonen, vil de gøre meget for at fange ham og bringe ham til kirken, hvor han vil blive afhørt (og sluppet løs, med mindre han viser sine evner).

Byvagten: Officerer i byvagten har fået konkret beskrivelse af spillersonen, og en del officerer har fået lovning på store pengebeløb, hvis de bringer mirakelmageren til en velhavende købmand eller lignende, hvad de vil prøve at gøre, hvis de opdager spillersonen.

6. SØGT

Firenze: Spillersonen vil have svært ved at færdes åbent på gaden, da borgerne genkender ham på afstand. De vil strømme omkring spillersonen, enten for at stene ham eller få hans velsignelse eller helbredelse.

Kirken: Kirken kender spillersonens navn og sender sine folk (og heksejægere) ud for at bringe spillersonen til kirken, så det kan blive afgjort, om spillersonen er en heks eller troldmand. Heksejægerne tager forholdsregler for spillersonens evner.

Byvagten: Både officerer og menige byvagter er på udkik efter spillersonen, og hvis der er nogen håndværkere, som ligner spillersonen bare det mindste, så kan det godt være, at det går ud over dem i stedet.

7. JAGET

Firenze: Den almindelige borger genkender spillersonen på lang afstand, og vil enten kaste sig over spillersonen for at blive velsignet, eller forsøge at overtale folk i nærheden til at stene ham og uddrive djævlen.

Kirken: Spillersonen bliver ekskommunikeret og alle præster og heksejægere er på udkik efter ham. Heksejægerne kender til spillersonens evner og tager forholdsregler.

Byvagten: Der er udlovet en stor dusør på spillersonen af byens rigeste købmænd, som vil have mirakelmageren taget til fange. Alle byvagter, officerer og mulige lejesvende er på udkik efter spillersonen.

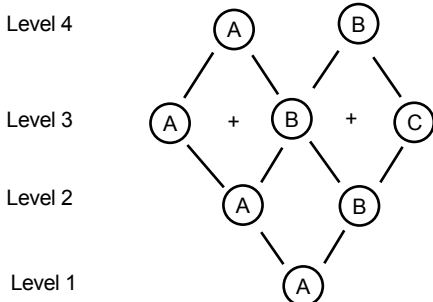
Special feats

Guddommelig styrke

Spilpersonerne har hver deres gave. Bertini er usædvanlig stærk, Filippo kan helbrede og skade folk og så videre. Jo tættere katedralen kommer på at blive færdig, desto stærkere bliver spilpersonerne guddommelige evner. For hvert afsnit får spilpersonerne hver 1-3 'katedral point' alt efter, hvor godt de har beskyttet katedralen. Alle spilpersoner får det samme antal point for et afsnit. For disse point kan spillerne købe sig op i deres guddommelige evner. Hver spilperson har potentialet for otte forskellige evner, men selv om de får det maksimale antal point, kan de ikke købe alle evner. Evnerne er delt op i fire niveauer. Alle spilpersoner starter med at have evnen i niveau 1. Når de får point nok til at købe sig op i de guddommelige evner, kan de enten vælge at sprede sig ud og tage flere evner på samme niveau, eller de kan prøve at stige til så højt niveau som muligt, men så må de specialisere sig og gå glip af nogle evner. Det er den type progress-tree, som kendes fra utallige computerrøllespil, hvor man skal have købt en evne, for at kunne købe sig op i den næste.

Hvert af de seks afsnit kan give fra 1-3 katedralpoint (med enkelte muligheder for ekstra bonus). Det vil sige, at spilpersonerne får fra 6 til 18 mulige point. Det koster tre point at få en ny special feats. 'Dårlige' grupper vil kun kunne købe to special feats. 'Middel' grupper vil kunne købe tre-fire feats og 'super' grupper vil kunne købe seks feats.

Special feat advancement



Det kræver både henholdsvis A+B og B+C i level 3 for at A eller B i level 4

BERTINI

Level 1

Bertini kan påvirke ild og varme. Han har evnen til at hæve/sænke temperaturen på noget, der er varmt eller mindske/forstørre allerede eksisterende flammer. Temperatur kan fordobles og flammer kan gøres cirka dobbelt så kraftige. Fungerer på under en halv meters afstand. Kan skabe specielle legeringer (+1 attack/damage på våben Bertini har lavet).

Level 2

A). Påvirke varme yderligere. Temperaturer i flydende metal og lignende kan firedobles, hvilket kan skabe specielle legeringer (+2 attack/damage på våben Bertini har lavet). Eksisterende flammer kan gøres fire gange større. Fungerer på to meters afstand.

B). Skabe ild ud af blå luft. Der kan laves en ildkugle på størrelse med et menneskehoved. Ildkuglen kan kastes op til 10 meter og laver 2d6 skade på et menneske eller væsen og har 50 procent chance for at sætte ild til træ eller andet brændbart.

Indflydelse på handikap: Bertinis pukkel på ryggen bliver synligt mindre, hans venstre ben bliver en smule længere.

Level 3

A). Påvirke varme i meget voldsom grad. Temperaturer i flydende metal og lignende kan seksdobles. (+4 attack/damage på våben Bertini har lavet). Eksisterende flammer kan gøres til eksplosioner. Et almindeligt lejrball leverer 6d6 i skade i en radius af 5 meter.

B). Kan selv udholde kraftig varme. Immun over for almindelige flammer og kun let skade (1d6) ved meget kraftig varme, som f.eks. i et brændende hus. Kan kombineres med at påvirke varme, til at skabe et sværd, der giver +1d4 ekstra i skade på grund af varme, men som også gløder rødt i mørke og giver reknown, hvis det ses.

C). Skabe kraftig ild ud af blå luft og få ting til at gå i brand. Der kan laves en kraftigere ildkugle. Kan kastes 25 meter og laver 4d6 skade på et menneske eller væsen og 90 procent chance for at sætte ild til træ.

Indflydelse på handikap: Puklen på ryggen er næsten væk, og Bertini går nærmest helt oprejst.

Level 4

A). Kan lave et flammesværd ud af flydende metal. Uden immunitet over for flammer giver sværdet selv 1 hitpoint pr. runde i skade på Bertini. Flammesværd + 8 damage, save vs. will -4 or flee in terror.

B). Kan lave 'fireballs'. Ildkuglen kan kastes 50 meter og laver 6d6 skade i en radius på 10 meter og 100 procent chance for at sætte ild til træ eller andet brændbart.

Indflydelse på handikap: Bertini går fuldstændig oprejst.

FILIPPO

Level 1

Helbrede mindre sår, stoppe mindre indre og ydre blødninger samt forårsage mindre blødninger. Fungerer kun ved berøring.

Spilteknisk: Helbreder/skader 1d4+1 hit points én gang i døgnet pr. person.

Level 2

A). Helbrede mindre sår, stoppe mindre indre og ydre blødninger samt forårsage mindre blødninger. Fungerer på op til fire meters afstand. Spilteknisk: Helbreder/skader 1d6+2 hit points én gang i døgnet pr. person.

B). Helbrede ikke-dødelige sygdomme fra forkølelse over tuberkulose til lungebetændelse. Fungerer kun ved berøring. Hvis f.eks. lungebetændelsen er så alvorlig, at den er blevet dødelig, kan Filippo ikke helbrede den.

Indflydelse på handikap: Hvis Filippo bliver såret, skal han lave et +5 fortitude save for ikke at miste flere hit points.

Level 3

A). Helbrede alvorligere sår og stoppe alvorlige blødninger. Reparere knogler. Eller forårsage samme skader. Fungerer kun ved berøring. Spilteknisk: Helbreder/skader 2d8+6 hit points én gang i døgnet pr. person.

B). Massehelbredelse. Kan tage en level 2 feat og bruge den på op på 50 mennesker på samme tid. (Altså helbrede 1d6+2 hit points eller helbrede en ikke-dødelig sygdom). Kan kun bruges én gang om ugen.

C). Helbrede alle former for sygdom øjeblikkeligt. Kan lamme en modstander i kortere tid. Fungerer kun ved berøring. Spilteknisk: Save vs. will or be paralyzed 1d6+3 rounds.

Indflydelse på handikap: Hvis Filippo bliver såret, skal han ikke mere lave fortitude save for ikke at miste flere hit points.

Level 4

A). Helbreder dødelige sår og alvorlige indre blødninger. Fungerer kun ved berøring. Spilteknisk: Helbreder/skader 6d6+10 hit points én gang i døgnet pr. person.

B). Kan vække de døde til live. Eller dræbe de levende. Fungerer kun ved berøring. Spilteknisk: Save vs. will -5 or die. Kan kun bruges én gang om ugen.

Indflydelse på handikap: Filippus hudfarve bliver normal.



Special feats

LORENZO

Level 1

Unaturlig intuition. Intuition kaldes også for sjette sans. Lorenzo har evnen til at se og fornemme ting, som er lige ved at ske, hvilket giver ham en fantastisk evne til at undgå at blive ramt af slag, falde ned fra stilladser og lignende. Evnen giver +5 på alle skilltjeks der involverer dexterity.

Level 2

A). Lynhurtige reflekser. +8 på alle skills der involverer dexterity, +3 på AC bonus.
B). Se i mørke. Det er ikke fordi, at Lorenzo ser, som var det dagslys, men han fornemmer, hvad der er omkring ham. Han fornemmer fjender, vægge, forhindringer på gulvet, og det giver ham ingen problemer at bevæge sig eller kæmpe i komplet mørke.

Level 3

A). Et ekstra angreb i runden (på fuld bonus) og hurtige reflekser som fra level 2 feat. Det er ikke fordi, at Lorenzo bevæger sig dobbelt så hurtigt, men han ved præcist, hvad han skal gøre og kan derfor udnytte tiden bedre.
B). Sjette sans. Lorenzo har en fuldt udviklet sjette sans, og vil aldrig gå i en fælde, kan fornemme om folk taler sandt eller usandt og kan ikke overraskes på nogen måde i kamp. + 4 på attack roll fordi han forudser fjendens træk.
C). Se gennem mure. Lorenzo kan fornemme, hvad der er på den anden side af op til to mure. Evnen kræver, at han koncentrerer sig, og giver ham et relativt detaljeret billede af, hvad der foregår bag murene på op til 20 meters afstand.

Level 4

A). To ekstra angreb i runden på fuld bonus ud over de eksisterende angreb, han har.
B). Alseende. Lorenzo kan vælge hvilket som helst sted han har været, og se hvad der foregår. Han kan ikke høre noget, men kun se. Der er ingen tidsbegrænsning, men det kræver koncentration.

Note

Lorenzo er den eneste af spilpersonerne, der ikke har et handicap. Ligesom Filippo ikke brænder for katedralen, er Lorenzo reglen, der bekræfter undtagelsen.

CRISPIO

Level 1

Giver +1 til strength. (Bonus er lagt til på karakterark). Usædvanlig styrke. I ophidset tilstand, som f.eks. ved kamp eller ved hårdt arbejde, får Crispio en +2 bonus til strength damage og +1 til AC bonus.
Spilteknisk: Bonus varer ved indtil Crispio er faldet til ro eller i 30 runder.

Level 2

Giver grundlæggende +2 til strength stat.
A). Uhyrligt hårdt slag. Næste slag Crispio leverer giver +10 bonus til damage. Kan kun bruges hver tredje runde. Rammer Crispio ikke, skal der saves mod reflex difficulty 15 for ikke at tabe våbenet ud af hånden.
B). Usædvanlig styrke. Som level 1 feat, bortset fra +4 damage bonus og +2 AC bonus.

Indflydelse på handicap: Crispios hørelse bliver noget bedre.

Level 3

Giver grundlæggende +3 til strength stat.
A). Lammende slag. Slaget lammer fjenden i 1d4+2 runder. Ved koncentration i en runde, kan det næste slag være lammende. Rammer slaget runden efter koncentration, skal fjenden lave save vs. fortitude -5 eller blive lammet. (Virker ikke på undeads og andre magiske væsener. I det tilfælde giver evnen + 10 i damage bonus som på level 2.A.)
B). Raseri. Crispio går i kontrolleret raseri. +8 attack, +8 damage bonus, +25 hit points. Raseriet varer i ti runder eller hvis der ikke er flere fjender tilbage. Skal lave et save vs. will for ikke at angribe uskyldige eller allierede. (Kan ikke kombineres med feats, der kræver koncentration).
C). Usædvanlig styrke. Som level 1 evne, bortset fra +6 damage bonus og +3 AC bonus. Kan bruge to-håndsvåben i en hånd.

Indflydelse på handicap: Crispio hører næsten normalt.

Level 4

Giver grundlæggende +4 til strength stat.
A). Dræbende slag. Ved koncentration i en runde, kan det næste slag være øjeblikkeligt dræbende. Rammer slaget runden efter koncentration, skal der laves save vs. fortitude -5 eller instant kill. (Virker ikke på undeads og andre magiske væsener. I det tilfælde giver evnen + 15 i damage bonus). Saves der gives der + 15 i damage bonus.
B). Overmenneskelig styrke. Som level 1 feat. +10 damage bonus og +5 AC bonus. Kan bruge to-håndsvåben i hver hånd.
Indflydelse på handicap: Crispios hørelse er helt normal.

ANTONIO

Level 1

Unaturlig empati. Ved at røre ved døde ting (altså ikke mennesker og dyr), kan Antonio få forståelse af dem. Hvis han f.eks. rører ved en træplanke, så kan han mærke, om den har svage punkter. Rører han ved et sværd, kan han fornemme, om der er noget særligt ved sværdet. Spilteknisk: Evnen begrænser sig til ting, der ikke er større end en lang træbjælke, et lille træ og så videre.

Level 2

A). Læs overfladiske tanker. Empatien strækker sig til at på maksimum ti meter afstand at kunne fornemme et menneskes overfladiske tanker. Altså hvad personen tænker på lige nu og her. Evnen kræver dyb koncentration og brydes koncentrationen med vold, mister Antonio 1d4 hit points og får hovedpine.
B). Forståelse af døde objekter. Ved at holde en ting i hænderne, får Antonio en endnu større indsigt i objektets historie. Han ser billeder af objektets ejer, billeder af, hvad det har været brugt til. Hvis det er et magisk objekt, får han forståelse af brugen af objektet.
Indflydelse på handicap: Antonio kan se næsten normalt ved dagslys.

Level 3

A). Læs overfladiske tanker og plante tanker. Empatien strækker sig så vidt, at Antonio kan gå ind i en persons hoved og plante en idé derinde. F.eks. hvis en vagt står foran en dør, kan han sige til vagten, at han skal gå hen og tisse eller hente noget vand at drikke. Han kan ikke sige til vagten, at han skal hoppe ud af vinduet. Offeret kan få et save vs. will, hvis det er et viljestærkt offer.
B). Tal med de døde. Ved at røre ved et lig eller et skelet (minimum et kranie), kan Antonio prøve at komme i kontakt med den døde sjæl. Han tilkalder ikke sjælden, men vil være i empatisk kontakt med den og kan forsøge at kommunikere med den.
C). Komplet forståelse af et objekt. Antonio kan ved at røre ved et dødt objekt få alt at vide om dets historie og funktion.
Indflydelse på handicap: Antonio ville skulle bruge læsebriller, og kan ikke se detaljer på lang afstand.

Level 4

A). Overtage andre mennesker. Ved dyb koncentration overtager Antonio et andet menneske og har fuld kontrol over dette menneske. Hvis den overtagede dør, besvimer Antonio og mister 25 hit points. Hvis den overtagede bliver såret, skal der slås save vs. will -5 eller Antonio smides ud. Offeret kan få et save vs. will, hvis der er tale om en viljestærk person.
B). Ved at røre et objekt, ser Antonio objektets nærmeste fremtid. Hvis han rører ved et sværd, ser han, hvem sværdet slår ihjel.
Indflydelse på handicap: Antonios syn er normalt.

Monstre

Marionet
Udød kontrolleret af trolldmand
Hit points: ca. 25
Armor Class: 12
Initiative: -1
Attacks: #1, +2 attack bonus
Damage: 1d6+1
Save: Fort +0, ref -1, will +3

Dukkefører
Intelligent udød skabt af trolldmænd. Kan styre marionetter
Hit points: ca. 35
Armor Class: 12
Initiative: -1
Attacks: #1, +4 attack bonus
Damage: 1d8+4
Save: Fort +1, ref +0, will +4

Zombie
En død, der har rejst sig
Hit points: ca. 15
Armor Class: 11
Initiative: -1
Attacks: #1, +1 attack bonus
Damage: 1d6
Save: Fort +0, ref -1, will +3

Skelet
En zombie med meget lidt kød
Hit points: ca. 8
Armor Class: 13
Initiative: +5
Attacks: #2, +0 attack bonus
Damage: 1d4
Save: Fort +0, ref +1, will +2

Arbejder spøgelse
En afgået ånd ude på hævn.
Hit points: ca. 40
Armor Class: 15
Initiative: +7
Attacks: #1, +6 attack bonus
Damage: 1d8 + energy drain
 (Mister 2 con i 24 timer pr. angreb. 0 i con = død)
Save: Fort +2, ref +5, will +7
 Special: Alle der ser spøgelse skal lave et will save med en sværhedsgrad på 13 eller flygte.

Gargoyle
Levende stenstatue
Hit points: ca. 35
Armor Class: 16
Initiative: +2
Attacks: #2 claws, +6
 #1 bite, +4
Damage: Claw 1d4
 Bite 1d6
Save: Fort +8, ref +6, will +1

Mennesker

Arbejdsdreng
Level 2 expert
Hit points: ca. 10
Armor Class: 11
Initiative: +1
Attacks: #1, +1 attack bonus
Damage: 1d6+1
Save: Fort +0, ref +0, will +3

Hård svend
Level 4 expert
Hit points: ca. 20
Armor Class: 11
Initiative: +1
Attacks: #1, +3 attack bonus
Damage: 1d6+2
Save: Fort +1, ref +1, will +4

Erfaren håndværker
Level 6 expert
Hit points: ca. 30
Armor Class: 12
Initiative: +2
Attacks: #1, +4 attack bonus
Damage: 1d6+2
Save: Fort +2, ref +2, will +5

Typisk præst
Level 4 adept
Hit points: ca. 15
Armor Class: 10
Initiative: +2
Attacks: #1, +2 attack bonus
Damage: 1d4
Save: Fort +1, ref +1, will +4

Adalina
Level 8 rogue, short sword
Hit points: 35
Armor Class: 17
Initiative: +4
Attacks: #2, +8/+3
Damage: 1d6+1
Save: Fort +4, ref +10, will +3
Stats: Str 12, Dex 17, Con 12, Int 16, Wis 10, Cha 17

Akatriel
Level 20 engel
Hit points: ca. 125
Armor Class: 22
Initiative: +7
Attacks: #2, +16/+12/attack bonus
Damage: 2d6+8
Save: Fort +15, ref +8, will +8
Stats: Str 19, Dex 16, Con 20, Int 12, Wis 13, Cha 18
 Abilities: Akatriel kan ting, hvis det passer sig til scenen og scenariet.

Byvagt m. sværd
Level 3 warrior i chain shirt
Hit points: ca. 16
Armor Class: 15
Initiative: +3
Attacks: #1, +4 attack bonus
Damage: 1d8+1
Save: Fort +5, ref +2, will +2

Byvagt m. hellebard
Level 3 warrior i læderrustning
Hit points: ca. 15
Armor Class: 14
Initiative: +4
Attacks: #1, +6 attack bonus
Damage: 1d10+3
Save: Fort +5, ref +2, will +2

Byvagt Sergeant
Level 5 fighter i chain shirt
Hit points: ca. 40
Armor Class: 16
Initiative: +5
Attacks: #1, +8 attack bonus
Damage: 1d8+4
Save: Fort +7, ref +3, will +3

Byvagt Kaptajn
Level 8 fighter i fuld chain + skjold
Hit points: ca. 60
Armor Class: 19
Initiative: +5
Attacks: #2, +10/+5 attack bonus
Damage: 1d8+5
Save: Fort +9, ref +4, will +4

Hellig Ridder
Level 9 fighter
Hit points: ca. 45
Armor Class: 19
Initiative: +3
Attacks: #2, +12/+6
Damage: 1d8+3
Save: Fort +9, ref +5, will +5

Santino Sansone
Level 14 fighter
Hit points: ca. 95
Armor Class: 20
Initiative: +2
Attacks: #2, +18/+13/+7 attack bonus
Damage: 1d10+8
Save: Fort +13, ref +7, will +7
Stats: Str 13, Dex 8, Con 13, Int 13, Wis 17, Cha 15

Bybo med kølle
Level 3 commoner
Hit points: ca. 8
Armor Class: 11
Initiative: +1
Attacks: #1, +1 attack bonus
Damage: 1d4+1
Save: Fort +1, ref +1, will +3

Sej bybo med hakke
Level 5 expert uden rustning
Hit points: ca. 20
Armor Class: 12
Initiative: +2
Attacks: #1, +3 attack bonus
Damage: 1d6+2
Save: Fort +1, ref +1, will +3

Damiano
Level 16 vampire sorcerer
Hit points: ca. 105
Armor Class: 24
Initiative: +10
Attacks: #3, +18/+13/+7 attack bonus
Damage: 1d12+8
Save: Fort +13, ref +7, will +7
Stats: Str 16, Dex 17, Con 12, Int 13, Wis 16, Cha 15
 Spells: Trolldmændene i scenariet har ikke spells som i D&D. Se beskrivelse af Damiano i appendikset.

Typisk alkymist
Level 4 sorcerer
Hit points: ca. 14
Armor Class: 11
Initiative: +1
Attacks: #1, +4 attack bonus
Damage: 1d8+4
Save: Fort +1, ref +0, will +4
 Spells:
 • Confuse. Målet skal lave et save vs. will eller være forvirret i 1d4+1 runder.
 • Curse. Målet skal lave et save vs. fort. eller blive lam i benene/armene eller blind i 1d4+1 runder

Oversigt over systemer

Spilrunden

1. Spørgerunde

Spillelederen stiller spillerne en række spørgsmål om spilpersonernes opfattelse forgående scene.

2. Præsentation af næste afsnit

Spillelederen præsenterer næste afsnit og spillerne vælger om det skal køres i uptime eller downtime

3A. Plotudvikling i downtime

Vælges downtime, føres historien videre som beskrevet i de enkelte afsnit.

3B. Afsnittet spilles

Afsnittet spilles som rollespil.

4. Uddeling af xp og katedral point

På grundlag af spillet eller hvordan det er gået i downtime, får gruppen en portion fælles xp, og hver spilperson tildeles personlige xp. Gruppen får samlet katedral point.

5. Levelling up

Spilpersonerne stiger i level.

6. Optakt til næste scene

Spillelederen præsenterer næste scene,

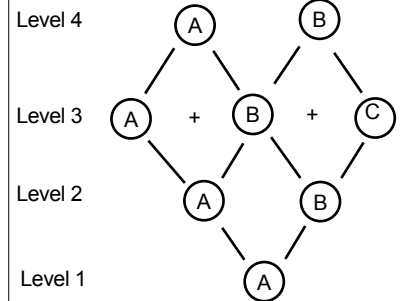
Experience Points

Spilpersonerne starter i level 6 og har hver 16.000 xp. Den mulige fordeling for xp i scenariet ser således ud:

- 1. afsnit: Basis 5000 xp, bonus på max 5000 xp pr. spilperson
- 2. afsnit: Basis 6000 xp, bonus på max 7000 xp pr. spilperson
- 3. afsnit: Basis 7000 xp, bonus på max 9000 xp pr. spilperson
- 4. afsnit: Basis 8000 xp, bonus på max 11000 xp pr. spilperson
- 5. afsnit: Basis 9000 xp, bonus på max 14000 xp pr. spilperson

Minimum vil en spilperson opnå 51.000 xp, hvilket svarer til level 10. Maksimalt vil en spilperson opnå 96.000 xp, hvilket svarer til level 14.

Special feat advancement



Hvert ny feat koster 3 katedral-point.

Det kræver både henholdsvis A+B og B+C i level 3 for at A eller B i level 4

Spilleleder levelling up

1. Du skal give spilpersonerne xp. De får en fælles portion og så får de individuelt alt efter, hvor godt de har klaret det.
2. Du skal give dem 'katedral point'. De får alle det samme antal point for et afsnit. 1-3 point.
3. Du skal hjælpe dem med at føre deres spilpersoner op i level.

Spiller levelling up

1. Spilleren se på xp-tabellen, hvilket level spilpersonen er kommet i
2. Nye attack bonusser og saves føres ind på character sheetet
3. Spilpersonen får det antal skill-point pr. level som anført på character-sheetet. Pointene fordeles på skills.
6. Evt. nye special feats (englefærdigheder) vælges.
7. Der rulles 1d6 + con bonus for nye hit points.

Attack/save bonus

Level	Attack bonus	Fort. save	Ref. save	Will save
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9

To tal i attack bonus markerer at spilpersonen har fået angreb nummer 2 med denne mindre bonus

Andre våben

Våben	Damage	Range
Handaxe	1d6	3 meter
Battleaxe	1d8	-
Greatsword	2d6	-
Shortbow	1d6	20 meter
Warhammer	1d8	-
Heavy pick	1d8	-

XP & level afhængige fordele

Level	XP	Max skill rank
6	15.000	9
7	21.000	10
8	28.000	11
9	36.000	12
10	45.000	13
11	55.000	14
12	66.000	15
13	78.000	16
14	91.000	17

Andre rustninger

Rustning	AC Bonus	Max dex bonus
Studded leather	+3	+5
Chain shirt	+4	+4
Scale mail	+4	+3
Chain mail	+5	+2
Small shield	+1	-
Large shield	+2	-