

# Fantasy Guard

*Fastfrosset 1. Juni 2009*

*Dette dokument er en fastfrysning af Fantasy Guard reglerne.  
Den flydende udgave af reglerne kan findes [her](#).*

## Indholdsfortegnelse

Indledning.....	2
Obstacles & Struktur.....	2
Fire Typer Modstand.....	3
Spillet's Struktur.....	3
Nature & Rolle.....	4
Rolle(Helt).....	4
Conditions.....	5
Abilities.....	5
Skills.....	5
Skill Liste.....	6
Beskrivelse af Nye Skills.....	6
Udstyr.....	7
Recruitment.....	8
Skills.....	9
Traits.....	11
Diverse.....	11

# Indledning

Fantasy Guard er et spil om helte. Nogle helte er meget heltmodige og opfylder mange af heltens dyder. De dræber monstre, de redder de uskyldige, og de løser verdens mysterier. Andre helte er helt anderledes menneskelige. De hytter deres eget skind, vælger deres kampe med omhu, udnytter at de er stærke, og lever meget længe.

Fantasy Guard handler om helte der hverken er helt det ene eller helt det andet.

Det er lavet til at blive spillet i en fantasy setting, men ikke en fuld af orker og dværge, men heller ikke en med en frygtelig indviklet baggrundshistorie.

En verden hvor mennesker er mænd og hvor elvere er smukke, men svage skabninger der skal have hjælp. Gamle troldmænd og mægtige monstre er heltens vigtigste modstandere ud over dem selv.

Sex er tabu, men uddøves heftigt bag lukkede døre, og i alskens kulter for at fremme dæmonernes interesse i vores virkelighed.

Magi er ikke uset, men ingen stoler rigtig på det. Ting har en tendens til at gå langt mere galt når en troldmand er involveret.

En verden fuld af eventyr.

## Obstacles & Struktur

I denne udgave af Fantasy Guard er der meget få råd til hvordan man forbereder og håndterer en mission.

Dog har jeg lavet fire kategorier af modstand og en skitse af hvordan jeg forventer kampagnestrukturen bliver.

## ***Fire Typer Modstand***

Der er fire grupper af ting der fungerer som modstand i Fantasy Guard:

- **Mennesker:** Ikke alle mennesker er uskyldige, og selv de uskyldige kan give problemer.
- **Monstre:** Drager, kæmper, dødninge.
- **Vildnis & Fælder:** At fare vild, dødsfælder, lavafloder, saltørkner.
- **Urgamle Forbandelser:** Passets vrede ånd, mægtige troldmænd, onde guder, latent magi.

Som i MG vælger man nogle typer ud og baserer sin mission på disse. Resten kan bruges til twists.

## ***Spillets Struktur***

Der er ikke årstider i Fantasy Guard, i stedet er der steder i fortællingen.

Hver session hører til i en af nedenstående kategorier.

Hvornår der skiftes afhænger af hvor meget der nås i fiktionen.

- **Indledning:** Ikke-forbundne hændelser.
- **Uddybning:** Elementer fra indledningen genbruges. Noget større og ondere introduceres.
- **Klimaks:** Kampen mod det større ondere. Skal gøres én håndlanger eller hindring af gangen.
- **Hjemme igen:** Heltene vender hjem igen, slikker sår og fejrer sejren. Som winter session.

## Nature & Rolle

Mennesker (og halvmennesker) har ikke Nature i Fantasy Guard, de har i stedet en Rolle. Eksempler er: Rolle(Helt), Rolle(Skurk), Rolle(Hjælper), Rolle(Pøbel), osv.

Monstre og onde ånder har stadig Nature. Eksempler er: Nature(Drage), Nature(Pest og Plage), Nature(Balrog), osv.

Spillere har alle samme Rolle: Rolle(Helt).

### **Rolle(Helt)**

Rolle(Helt) består af tre ting:

- **Dræbe Monstre:** Helte dræber monstre, det er inden for deres Rolle at slå mod monstre. At slå mod mennesker, selv skurke er ikke en del af heltens Rolle.
- **Redde Uskyldige:** Helte redder uskyldige. Når en helt handler direkte for at redde uskyldige kan han teste sin Rolle.
- **Falde over Hemmeligheder:** Helte opdager sammensværgelser og opstøver gamle forbandelser hele tiden. Når en helt prøver at opdage hvad der i virkeligheden står bag en hændelse kan han teste sin Rolle.

## Conditions

Der er fem conditions i Fantasy Guard: Vred, Skamfuld, Udmattet, Såret, Opgivende.

- **Vred** (ob 2 will)  
-1 disposition til will-baserede conflicts.
- **Skamfuld** (ob 3 will)  
-1 disposition til will-baserede conflicts.
- **Udmattet** (ob 3 health)  
-1 disposition til alle conflicts
- **Såret** (ob 4 health)  
-1D til alle skills, Rolle, Will og Health
- **Opgivende** (ob 4 will)  
-1D til alle skills, Rolle, Will og Health

## Abilities

Nature er nævnt ovenfor i afsnittet Nature & Rolle.

Will, Health, Resources og Circles er som i MG.

Dog falder enkelte ting der i MG vilde falde under Health nu under Athlete skill.

## Skills

Langt de fleste skills er de samme som i MG. Enkelte nye er kommet til, og enkelte er faldet bort. Skills er grupperet anderledes end i MG (til brug under Recruitment).

## Skill Liste

### Kerneskills:

Fighter	Pathfinder	Athlete
Healer	Scout	
Hunter	Thief	

### Håndværk:

Armorer	Cook	Smith
Baker	Harvester	Stonemason
Brewer	Animal Handler	Weaver
Carpenter	Miller	
Cartographer	Potter	

### Andre professionelle skills:

Administrator	Instructor	Militarist
Archivist	Laborer	Scientist
Haggler	Lorekeeper	Sailor

### Sociale skills:

Deciever	Orator	Persuader
----------	--------	-----------

### Specielle skill:

Wises	Magic
-------	-------

## Beskrivelse af Nye Skills

Skills ikke beskrevet i dette afsnit fungerer som i MG.

**Animal Handler:** Omdøbt Insectrist. Bruges til at håndtere husdyr, herunder at ride.

**Lorekeeper:** Kommunikation, og viden om monstres Nature.

**Sailor:** Omdøbt Boatcrafter. Mindre fokus på at bygge både.

**Pathfinder:** Som MG. Inkluderer desuden Survivalist.

**Scout:** Som MG, men i byer bruges Thief til at skygge folk.

**Thief:** Dirke låse. Lommetyveri. Skygge folk i byen. Forsvinde i menneskemængden.

**Athlete:** Springe. Balancere. Klatre. Slå kolbøtter.

**Magic:** Fungerer som wises. Hver magi er områdespecifik ligesom wises. Til hver test kan man enten få bonus fra en wise, eller fra en magi.

## Udstyr

Alt udstyr følger samme regler. Når et stykke udstyr indføres i fiktionen, eller det går op for os at der er tale om et stykke udstyr, skal det defineres.

Man kan altid kun bruge et stykke udstyr af gangen.

Udstyr kan bruges uden for conflicts som i MG til at give +1D.

I en conflict giver et stykke udstyr enten +1s til en action eller +1D til to actions. Et stykke udstyr kan kun give bonus i en type conflict.

Magisk udstyr fungerer som almindeligt udstyr, men har derudover et trait (level 1-3 afhængig af hvor sejt det er).

Traitet kan bruges som var det spillerens eget trait. Også uden for den type conflict hvor udstyret giver bonus.

Hver spiller kan kun bruge trait fra et magisk udstyr hver session, både positivt og negativt.

Man skriver et stykke udstyr som følger, her er eksemplet et våben: *Slankt Elversværd (Kamp: +1D Defend, +1D Feint)*.

Desuden kan anvendes de ”weapon”-bonusser der er i MG (dog ikke våben).

## Recruitment

For at lave en helt går man gennem nedenstående punkter i rækkefølge. Undervejs vil dit character sheet blive udfyldt og en håndfuld NPC'er tilknyttet din spilperson skitseret.

**Koncept:** Beskriv kort hvilken ide du har med din spilperson.

**Rang:** Spilpersoner i Fantasy Guard er alle af en af nedenstående fire typer.

Der bør ikke være mere end en veteran, og man skal være forsigtig med at have flere grønskollinger.

Tallene i parentes angiver (Will/Health, alder).

- **Grønskolling:** Bondeknøs med et sværd eller lignende (2/6, 14-18 år)
- **Eventyrer:** Begynder, men kan hvad der forventes. (3/5, 18-25 år)
- **Erfaren:** En erfaren eventyrer der kan det hele, er måske på vej mod at blive lidt træt. (4/4, 21-40 år)
- **Veteran:** Eventyrer der har trukket sig tilbage. Kan stadig sine ting, men er halvgammel. (5/3, 35-60 år)

**Rolle:** Rolle(Helt) starter på 3, derudover lægges til afhængig af svar på nedenstående spørgsmål.

*Kan en mand ændre verden alene? Hvis ja +1*

*Hvis et monster slår bøndernes får ihjel, hvis problem er det så? Bondens, fyrstens eller alle menneskers?*

Hvis alle mennesker +1

*Hvad sætter du mest pris på her i livet? Din elskedes øjne, familien, din omdømme eller dit gode helbred?*

Hvis din elskedes øjne +1

**Født:** Hvor er du født? Du får en skill og et trait afhængig af dig valg.

- Bag Adelens Mure - Administrator, Militarist - Leader (Leder)
- Som Borger - Carpenter, Potter, Smith, Weaver - Calm (Rolig)
- Blandt Havnens Købmænd - Haggler, Sailor - Cunning (Snu)
- I Slummens Mørke - Laborer, Thief - Alert (Opmærksom)
- På Landet - Harvester, Animal Handler - Hard Worker (Arbejdsom)
- I Vildnisset - Pathfinder, Hunter - Independent (Selvstændig)
- I Elvernes Byer - Healer, Scout - Gentle (Blid)

## **Skills**

Ud over den skill du får for hvor du er født får du desuden skills baseret på nedenstående. Du kan få en skill flere gange, for hver gang du får en skill stiger denne med 1 (starter på 2 første gang man får den).

**Medfødt Talent:** Grønskolling vælger 2, alle andre 1.

Vælg blandt alle skills (undtagen wises, men gerne magi).

**Dine Forældres Erhverv? Hvem var de?**

Grønskollinger vælger 2, alle andre 1

Vælg mellem alle håndværk og professionelle skills undtagen Militarist og Lorekeeper.

**Hvordan Overbeviser Du Folk?**

Veteraner vælger 2, alle andre 1.

Vælg mellem Deciever, Orator, Persuader.

**Dit erhverv? Hvem var din mester/arbejdsgiver?**

Alle vælger 1.

Vælg mellem alle hndværk samt Archivist, Laborer og Sailor.

**Hvad troede du før dit første eventyr, det hele gik ud på?**

**Hvem lærte dig om det?**

Grønskolling og Veteran vælger 2, alle andre 1.

Vælg mellem alle Kerneskills.

**Hvad har livet lært dig?**

Grønskollinger vælger 3, eventyrere 6, erfarne 8, veteraner 9

Vælg mellem alle Sociale skills og alle Kerneskills.

Grønskollinger desuden Laborer.

Eventyrere desuden Haggler og Cook.

Erfarne desuden Lorekeeper og Instructor.

Veteraner desuden Militarist, Lorekeeper og Instructor.

**Hvad er din specialitet?**

Grønskollinger vælger ikke. To spillere må ikke vælge samme.

Vælg en skill (undtagen wises).

## **Hvad ved du noget om?**

Grønskollinger 1, eventyrere 2, erfarne 3, veteraner 5

Vælg mellem alle wises og magi, alle skal have mindst en wise.

## **Traits**

Ud over det trait du fik fra hvor du er født får du traits for nedenstående. Hvis et trait vælges flere gange stiger det i level.

**Hvad er du født med?** Vælg et trait man kan være født med.

**Hvad har dine forældre lært dig?** Kun grønskollinger.

**Hvordan har dit barske liv omdannet dig?** Kun veteraner.

## **Diverse**

**Resources:** Hver spiller starter med: Grønskollinger 1, eventyrere 2, erfarne 3, veteraner 4. Desuden:

*Når du ikke drager på eventyr. Har du så et erhverv? Betaler det godt?* Hvis ja +1

*Er dine forældre politikere, købmænd, troldmænd eller våbenmagere?* Hvis ja +1

*Bruger du penge på druk og hor?* Hvis ja -1

*Røver du faldne fjender, og kunne du finde på at stjæle?* Hvis ja +1

*Har du nogensinde været i gæld?* Hvis ja -1

*Bærer du altid rundt på alt mulig udstyr man kunne få brug for?* Hvis ja +1

*Donerer du til kirken eller de fattige?* Hvis ja -1

**Circles:** Hver spiller starter med: Grønskollinger 1, eventyrere 2, erfarne og veteraner 3. Desuden:

*Er du venlig og smilende. Har du let ved at få nye venner? +1*

*Er du tilknyttet en større organisation? +1*

*Har du allerede begået store gerninger? Er du kendt for det? +1*

*Har du magtfulde fjender i byen? -1*

*Er du dømt kriminel? Eller er det kendt du har dræbt en uskyldig? -1*

*Er du en enspænder. En rigtig lone wolf? -1*

**Navn:** Giv din spilperson et godt navn.

**Kendetegn:** Beskrev dit vigtigste kendetegn med en kort sætning.

**Forældre, Mester, Læremester:** Beskriv dem.

**En Ven, en Fjende:** Beskriv en ven og en fjende.

**Belief og Instinct:** Find på et belief og et instinct.

**Udstyr:** Hvad har du af udstyr? Ikke for meget. Hellere for lidt. Resources dækker resten.

**Rewards:** 1 fate, 1 persona.