

Steins dB

Karaktergenerasjon:

1. Lag en bakgrunn til karakteren - jo mer overdrevet stereotyp eller anti-stereotyp jo bedre. 5-10 linjer burde være passe.

2. Bestem karakterens natur - 1-2 ord som beskriver karakterens personlighet. Dette er det som definerer når du får tilbake din Mojo, så tenk nøye igjennom hva du velger!

Eksempel: Natur: lurendreier - får igjen mojo når han luret noen opp i stry

3. Vekting av karakterens egenskaper - Fordel 3 poeng til egenskapene Mental, Fysisk og Sosial, max 2 i en egenskap.

Grundigere definisjon av egenskapene:

Fysisk - Alt du gjør som hovedsaklig har med kroppslig utfoldelse å gjøre.

Mental - Alt som kun foregår inni knollen til karakteren, og dennes sanser

Sosial - Alt som har med interaksjon mellom karakteren og en annen karakter (eller vesen) å gjøre.

4. Bestem karakterens evner - Fordel 16 poeng til evner - max 4 poeng i en evne.

Evner hører innunder egenskapene, og bygger på disse, slik at en evne som "banke bolemenn" hører inn under fysisk, og dersom du har 1 i fysisk, koster det ett poeng å få en evne på 2. Du kan godt kjøpe f.eks. fysiske evner selv om du har 0 i egenskapen "fysisk" (dette ville faktisk være ganske lurt!).

Evner er mer begrenset enn egenskaper. Når du setter et poeng på en evne må du velge hvilken handling den gjelder, og så legge til en begrensning pr. poeng fra evne poolen.

Eksempel #1: "Banke bolemenn"

Handling: Banke

Begrensning 1: Bolemenn

Dette gir evne = 1 pluss fysisk

Eksempel #2: "Synge drikkeviser og trampe takten"

Handling: Synge

Begrensning 1: Drikkeviser

Begrensning 2: ..og trampe takten

...som gir evne = 2 + sosial

- Det er ok å ha litt vide tolkninger på hva som utgjør en "begrensning":)

5. Beskriv karakterens styrke - Et karaktertrekk som gir en numerisk eller narrativ bonus i spesielle situasjoner.

Eksempel: Styrke - Uredd og uselvisk - +1 på alt som setter ham i fare, men kan redde andre.

6. Beskriv karakterens svakhet - Et karaktertrekk som begrenser karakteren, noen ganger setter ham i uheldige situasjoner eller gir en malus i spesielle situasjoner.

Eksempel: Svakhet - Kvalmende Ordentlig - kan ikke snike seg innpå fienden, eller angripe når fienden ligger nede etc.

7. Beskriv forholdet karakteren har til de andre karakterene i gruppen. Jada, alle sammen, ikke vær redd for å skrive!

Resolusjonsmekanikk

Hver runde kan en karakter utføre følgende handlinger:

Ett angrep eller fysisk handling OG enten en sosial eller mental handling.

Utføre handlinger:

Hvis handlingen må lykkes / mislykkes for at modulen skal være gøy så gjør den det.

Hvis handlingen er griselett så lykkes den, hvis ikke det er morsommere å trille.

Terningtrilling

Det brukes kun D6 i dette spillet. Et resultat fra 4 til 6 indikerer suksess, mens et resultat fra 1 til 3 indikerer fiasko. Trilling skjer som følger:

Sjekk om karakteren har en spesiell evne som passer (sånn cirka) til det som skal gjøres.

Hvis ikke:

Bestem om handlingen er

Fysisk, Mental eller Sosial

...og trill et antall terninger som tilsvarer tallet ved siden av den relevante egenskapen på karakterarket. Dersom en eller flere terninger indikerer suksess (4-6), klarer man handlingen, ellers feiler man.

Mojo:

Dersom spilleren ønsker kan man sikre seg en automatisk suksess på en handling ved å bruke opp karakterens mojo. Karakteren får tilbake sin mojo når den følger sin natur.

Kamp

Rekkefølge - Alle angrep skjer i utgangspunktet samtidig. (man trenger ikke TRILLE samtidig, men alt skjer samtidig i spillet.)

Angrep - Hver karakter har ett angrep i runden.

Parering / unnvikelse - Dersom karakteren har en evne som tillater ham å unngå skade ved å parere eller unnvike kan han unngå skade fra et angrep dersom han triller FLERE suksesser enn motstanderen.

Man kan parere / unnvike så mange angrep man vil hver runde.

Man kan IKKE parere eller unnvike angrep som kommer bakfra.

Helse:

Hver spiller har 6 helsenivå:

0 skade - I toppform! - Ingen problemer

1 skade - Frisk og rask - Fortsatt ingen problemer

2 skade - Uggen -1 på alle trill

3 skade - Grisebanket -2 på alle trill

4 skade - Døden nær -3 på alle trill

5 eller mer skade - RIP - trill 1d6: 1-3 = død, 4-6 klammer du deg til livet, men det er også alt du kan gjøre.

Levling! (XP XP XP XP!)

I Stein's D6 lærer du av dine feil. Når du triller "1" på alle terningene du triller når du bruker en evne driter du deg loddrett ut, men lærer kanskje samtidig en viktig lekse! Legg til en passende begrensning på evnen ut fra situasjonen, og legg til et poeng på den.

Du lærer også av å bruke gamle evner på nye måter. Dersom du finner en ny måte å bruke en gammel evne på, noe som tøyser grensene for den på en slik måte at den krysser egenskapsgrensene (f.eks. fra fysisk til sosial), kan du trille to ganger, og hvis du lykkes på begge trillene ikke bare går det bra, du får en ny evne som har score lik den egenskapen den nå hører innunder (du trodde vel ikke det ville være mer - jeg gir ikke ved dørene heller!). Dette kan selvsagt bare gjøres to ganger - en for hver gang evnen krysser en egenskapsgrense, ettersom du fra da av har denne evnen knyttet til en egenskap. Dersom den nye evnen har en score på 0 må du likevel prøve (og feile) før du kan lære noe, legge til en begrensning og bli bedre.

Kampkompendium

Våpen:

- **Klubbe eller hammer** (1 skade)
- **Dolk eller øks** (1 skade og kan kastes noen meter)
- **Kårde eller spyd** (slår før alle andre i runden, gjør 1 skade)
- **Lanse** (2 skade med tilsprang til hest)
- **Sverd** (1 skade og kan parere et våpenangrep hvis du scorer flere suksesser enn motstanderen)
- **Morgenstjerne på kjetting** (2 skade første runde, 1 skade resten av kampen)

Tohåndsvåpen:

- **Kjempeøks** (2 skade, men kan bare brukes annenhver runde)
- **Langspyd eller hellebard** (1 skade og slår før alle andre i runden, og så lenge du treffer er de ikke nært nok til å slå tilbake. Når noen treffer deg er de for nærme og våpenet blir ubrukelig til du får dem på avstand igjen.)
- **Tohåndssverd** (2 skade, slår sist hver runde)
- **Pil og bue eller armbrøst** (1 skade på trygg avstand)
- **Tung armbrøst** (2 skade på trygg avstand, men kan bare brukes annenhver runde)

Rustning:

- **Lærrustning** (1 ekstra helse)
- **Ringbrynje** (2 ekstra helse)
- **Platerustning** (3 ekstra helse, men går kjempeseint og stivt)
- **Pansrede never** (kan parere angrep som ikke gjør mer enn 1 skade)
- **Stort skjold** (kan blokkere ethvert angrep, men er uforskammet tungt)

Spesialangrep for kule karakterer:

- **Fik & Deng** (ingen skade, men hver suksess gjør at motstanderen mister ett angrep i en runde)
- **Skallepanne** (1 skade på seg selv og 2 på motstanderen som får -1 på alle trill neste runde)
- **Ballespark** (1 skade, motstanderen slipper det han har i hendene og faller på kne).

Skumle monsterangrep:

Svermer (Feer, bier etc.)

- **Angripe alle på én** (1 skade som ikke kan pareres eller unnvikes)
- **Bestrø folk med alvestøv** (bare dersom de er musestille og uoppdaget kan de strø alvestøv på en karakter. Den som er blitt bestrødd med alvestøv må klare en mental trill hver gang de vil gjøre noe som ikke kan karakteriseres som "slapt"- Ganske behagelig i grunn.)
- **Angripe alle i gruppen** (1 skade på alle i gruppen på slutten av runden.)

Drager og demoner og slikt

- **Helvetesild!** (kun en gang om dagen - 2 skade på alle som står foran ham, eller 3 skade på en person)
- **Dask med halen** (1 skade på alle som står bak ham)
- **Bite** (1 skade)
- **Fyr på rompa**(ingen skade første runde , men så blir det 1 skade pr. runde til brannen slukkes)

Monsterbeskyttelse:

- **Raggete hud** (1 ekstra helse)
- **Råtneende kjøtt** (2 ekstra helse, men stinker fælt!)
- **Tjukk dragehud** (3 ekstra helse)
- **Vinger** (kan fly unna nærkamp)