

DEN FORSVUNDNE DRAGE



Et introduktions eventyr til Fate Accelerated

Af Glen Voss

INTRODUKTION

Velkommen til et fantastisk eventyr - et eventyr, som du selv er med til at skabe. Eventyret er beregnet til at blive spillet i bordrollespillet Fate Accelerated. Teksten her indeholder ikke reglerne - dem kan du finde i Fate Accelerated bogen, som findes på dansk på biblioteket, på eReolen eller i boghandlen.

Eventyret foregår i J.K. Rowlings Harry Potter univers, ca. 20 år efter at Harry Potter selv startede på skolen. Det er en stor fordel, hvis alle de, der deltager i spillet enten har set en Harry Potter film, læst en Harry Potter bog eller spillet et Harry Potter spil.

Gå ind på
faterpg.dk/bogen
for at se mere om
hvor du kan købe
Fate Accelerated
bogen på dansk

Teksten her er tænkt som en introduktion til, hvordan et eventyr i Harry Potter universet kan se ud - men I som spiller eventyret har frie hænder til selv at ændre på det. Det kan også være startskuddet til et længere eventyr, som I selv digter.

Eventyret er beregnet til at blive spillet af børn fra ca. 9 år og opefter. Det vil være en fordel, hvis den, der er game master, er lidt ældre og har prøvet at spille Fate før - men det er ikke et krav.

Spillet er beregnet til 2-4 spillere samt én game master og kan spilles igennem på ca. 2 timer. Det er opbygget omkring 4 scener og er lineært (dvs. at spillerne forventes at gå direkte fra én scene til den næste). Dette er gjort for at lette introduktionen til Fate for både spillere og game master - hvis I føler, at I kan mestre det, så overvej at gøre eventyret mindre lineært ved at introducere nye scener ud fra, hvad spillerne gør i løbet af eventyret.

HARRY POTTER I FATE

Fate Accelerated reglerne er skabt til at kunne efterligne alle slags fiktion - ikke mindst de bøger, som J.K. Rowling skrev om en dreng, der startede på en troldmandsskole. Der er ikke behov for flere regler, end dem, der er beskrevet i Fate Accelerated bogen, for at I kan spille eventyret - men herunder er nogle hints til, hvordan I får mest ud af reglerne i Fate, når I spiller i Harry Potters verden.

KARAKTERERNE

Som udgangspunkt er det meningen, at alle spiller en elev på Hogwarts på enten 2. eller 3. år. Dvs. at de allerede er fordelt på kollegier, og har gennemgået ét eller to års træning i magi, men endnu ikke er nået til de ældste klasser.

Karaktererne behøver ikke at gå på samme kollegium, hvis de har en god grund til, hvorfor de skulle være fra forskellige kollegier. Det er dog vigtigt, at de har en fælles baggrund - f.eks. at de alle arbejder på skolebladet, har en fælles interesse (f.eks. pasning af magiske dyr) eller lignende. Det binder deres karakterer sammen igennem eventyret.

Alle karakterer bør have ét aspekt, som beskriver, at de kan magi som f.eks. **Muggler født magiker**. Som beskrevet i Fate bogen er dette et fact - ved at have et sådant aspekt har man erklæret, at ens karakter kan magi. Derudover er der frit valg mht. koncept, problem og andre aspekter.

Tekst markeret med **fed** er aspekter. Aspekter kan bruges sammen med Fate point til at hjælpe karaktererne eller deres modstandere igennem historien. Læs mere om aspekter på side 25 i Fate Accelerated bogen.

Metoder fastsættes som beskrevet i Fate Accelerated bogen med én på +3, to på +2, to på +1 og én på +0. Det anbefales ikke at starte med at lave stunts, da dette er et introduktions eventyr - så fokus bør være på at komme i gang i stedet.

Bagerst i teksten er der eksempler på karakterer, I kan bruge til at spille eventyret med, hvis I vil hurtigt igang. I kan også bruge dem som inspiration til at lave jeres egne karakterer med - en stor del af oplevelsen ved bordrollespil er at få lov til at lave sin egen karakter, og det tager ikke mere end 10-15 min, så det er bestemt anbefalelsesværdigt.

HOGWARTS MAGI I FATE

Magi i Fate Accelerated er ikke anderledes end alle andre Fate handlinger - så de fire grund handlinger (overvind, angrib, forsvar og skab en fordel) er de samme, som bruges til magi. Herunder er der nogle eksempler på nogle af de besværgelser, som er beskrevet i Harry Potter bøgerne, og hvordan de kunne efterlignes i Fate. *De er kun tænkt som inspiration - I*

kan frit finde på jeres egne besværgelser, genopfinde dem fra bøgerne eller kopiere fra andre spil som f.eks. D&D.

Accio

Denne besværgelse bruges til at afvæbne andre ved at tiltrække deres tryllestav eller andet, de måtte have på sig.

Fate handling: Skab en fordel (f.eks. aspektet **Afvæbnet tryllestav**) med din Hurtig metode. Modstanderen får muligheden for at forsvare sig Hurtigt.

I Harry Potter universet er det nødvendigt at have en tryllestav for at kunne udføre besværgelser. Det er op til jer der spiller om tryllestave skal være en vigtig del af spillet - hvis I vælger det kan det være en god idé at alle spillere har et aspekt som fortæller noget om karakterens tryllestav. I dette eventyr spiller tryllestave dog ingen stor rolle.

Alohomora

Denne besværgelse bruges til at åbne døre med.

Fate handling: Overvind med din Lusket metode mod en sværhedsgrad fastsat af game masteren.

Bombardio

Denne besværgelse bruges til at sprænge store genstande af vejen med.

Fate handling: Overvind med din Kraftfuld metode mod en sværhedsgrad fastsat af game masteren.

Hæmmer

Denne besværgelse bruges til at sænke farten på en person eller et objekt.

Fate handling: Skab en fordel (f.eks. aspektet **Langsom**) med din Kløgtig metode. Modstanderen får muligheden for at forsvare sig Kløgtigt.

Lammer

Denne besværgelse bruges til lamme en modstander - ofte i kamp.

Fate handling: Angrib med din Hurtig metode. Modstanderen får muligheden for at forsvare sig Hurtigt.

Wingardium Leviosa

Denne besværgelse bruges til at få ting til at svæve.

Fate handling: Overvind med din Blæret metode mod en sværhedsgrad fastsat af game masteren.

De metoder, der er nævnt, er kun tænkt som eksempler - hvis en spiller kan forklare, hvordan de bruger en anden metode, så er det helt op til jer at bruge det, I synes passer bedst.

HOVEDPERSONERNE

Udover spillernes karakterer er der en række hovedpersoner med i eventyret. De spilles alle af game masteren og er sammenfattet herunder.

Hovedpersonerne (Vincent Malfoy og Dragen) har også et karakterark, som er vist bagerst i teksten, da deres aspekter og metoder får betydning i spillet.

RUBEUS HAGRID

Professor i Magiske Dyres Pasning og Pleje.

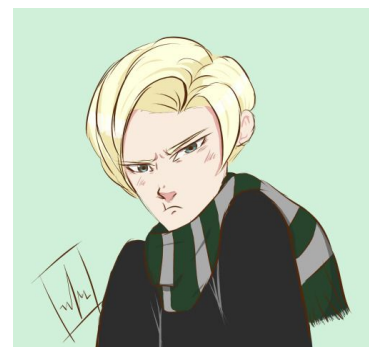
Hagrid har været på Hogwarts i en menneskealder og er elsket af de fleste på skolen. Han er Professor i Magiske Dyrs Pasning og Pleje og har fået ansvar for at udklække det sjældne drageæg som Rektor McGonagall har fået overdraget. Han vil for alt i verden undgå, at McGonagall får at vide, at han har mistet ægget, så han vil bede spillerne om ikke at sige til nogen, at det er blevet væk. Hvis spillerne fanger dragen og bringer den tilbage til Hagrid, vil han være dem evigt taknemmelige.



VINCENT MALFOY

Elev på Hogwarts.

Vincent Malfoy er nevø til den berygtede Draco Malfoy, som også gik på skolen for 20 år siden. Selvom han ikke har sin onkels onde lune, så er han stadig kun optaget af sig selv, og hvordan han kan skrabe så meget Gringotts guld sammen som muligt. For selvom han er en Malfoy, så er hans gren af familien ikke helt så rige som resten, hvilket Vincent skammer sig over. Han vil hellere lyve og snyde sig til penge end indrømme, hvor fattig hans familie faktisk er.



DRAGEN

Nyfødt drage.

Den Indiske Guldsnude er - når eventyret går igang - kun et par dage gammel. Den er netop udklækket i en kasse under Vincents seng og som alle andre Guldsnuder, er den ivrig efter at komme på vingerne og jage. Den er lynhurtig, når den kommer på vingerne og trods det, at den ikke er meget større,

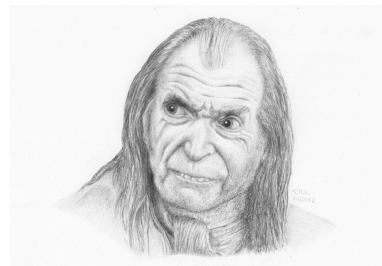


end en stor hund, er den allerede en formidabel modstander i luften.

FILTCH

Pedel på Hogwarts.

Ikke meget har ændret sig for Hogwarts pedel de sidste 20 år, siden Harry Potter gik på skolen. De fleste elever i de mindste klasser er stadig bange for ham, og han er stadig oppe at toppes med Peeves i ny og næ. Han er blevet lidt dårligere gående og hører lidt dårligere, men der er stadig ingen elever, der har lyst til at bliver fanget af ham på gangene efter sengetid.



SNØFTE

Husalf på Hogwarts.

Af en husalf at være er Snøfte mere sky end almindeligt. Han har haft det godt med at hjælpe til i vaskekælderen under Hogwarts, efter at hans tidligere herre forlod ham - så har han undgået at skulle tage imod ordrer fra mennesker. Men nu hvor Vincent har opdaget, at han er på Hogwarts, har det ændret sig - han kunne ikke sige nej til at stjæle drageægget, selvom han inderligt gerne ville. Han vil hellere end gerne udlevere Vincent, men er bundet af sin ed. Han er klar over, at Vincent planlægger at slippe dragen fri under Quidditch kampen og mistænker, at det er for at kunne beholde de væddemål, han har modtaget.



HANDLINGEN

Hvis du skal være spiller i dette eventyr, så stop med at læse nu! Ødelæg ikke eventyret for dig selv ved at læse det på forhånd.

Hvis du skal være game master, så læs trygt videre - herunder kommer alt, du har behov for at vide for at spille eventyret.

På samme måde som en film eller et teaterstykke er handlingen delt op i scener - der er i alt 4 scener, som udgør hele eventyret. Bagerst i teksten finder du et sceneark for hver scene - de kan hjælpe dig med at huske de vigtigste ting i hver scene, når I spiller dem.

RESUMÉ

Livet på Hogwarts er på mange måder lig det, som Harry Potter oplevede. Efter begivenhederne i bøgerne blev Professor McGonagall til Rektor McGonagall, og Hagrid blev udnævnt til Professor i Magiske Dyrs Pasning og Pleje. Her, tyve år efter at Harry Potter gik på skolen, underviser Hagrid stadig - og Rektor McGonagall har givet Hagrid en særlig opgave: Hun har fået betroet ham et sjældent drageæg - en Indisk Guldsnude, som man troede, var uddød. Hagrid har fået ansvaret for at sikre, at ægget udklægges forsvarligt. Når dragen er blevet undersøgt af Professorerne på Hogwarts, skal den videre til et reservat.

Der er bare ét problem: Hagrid har mistet ægget, kun få dage inden det skal udklækkes. Tilbage i reden lå kun en sok! Tyven er en husalf ved navn Snøfte. Han har stjålet ægget - og mistet den sok, han bar på hovedet under tyveriet - fordi han er blevet beordret til det af en elev ved navn Vincent Malfoy. Snøfte tilhører familien Malfoy, men et tidligere familiemedlem, der gik på skolen, glemte ham, efter at han blev bortvist. Snøfte fandt arbejde i vaskekælderen under Hogwarts og troede, at alle havde glemt ham - indtil Vincent fandt ham.

Vincent Malfoy har en plan om at bruge dragen til at spolere den kommende Quidditch finale mellem Hufflepuff og Ravenclaw. Han har taget imod væddemål fra hele skolen på kampen - men hvis kampen bliver aflyst pga. uforudsete hændelser, så siger de internationale Quidditch regler, at han kan beholde alle de væddemål, han har modtaget.

En guldsnude er nemlig ikke en hvilken som helst drage - udover at være den hurtigste drage, der findes, har den også en næse, der kan finde alt der glimter og ligner guld. Vincent satser på, at den netop udklækkede drage ikke vil kunne lade være med at fange det gyldne lyn, hvis den sættes fri under finalen - så det, agter han at gøre.

Hagrid er for anden gang røget i problemer med et drageæg. Han tør ikke fortælle det til Rektor McGonagall af frygt for at blive fyret - så han beder spillerne om hjælp om at få dragen tilbage.

SCENE 1: HAGRIDS PROBLEM

Scenen starter med, at Hagrid prøver at få ro i klassen - bagerst er Vincent igang med at tage imod væddemål fra andre elever. I løbet af timen er der flere elever, der spørger, hvordan det går med udklækningen af drage ægget (som Hagrid tidligere har fortalt vidt og bredt om), men han virker distraheret. Efter timen beder han spillerne blive i klassen og fortæller dem at drage ægget er blevet stjålet, og at der kun lå en sok tilbage. Hvis de går med til at hjælpe, fortæller han dem, at han ved, at der i den forbudte sektion på biblioteket findes en besværgelse, som vil kunne hjælpe dem. Den gør den, der kaster den, i stand til at lugte sig frem til den person, der ejer et stykke tøj, uanset hvor langt væk de er.

Din vigtigste opgave som GM:

At sikre, at spillerne får sympati for Hagrid og indvilliger i at hjælpe ham. Forklar evt., at eventyret ikke kan fortsætte, hvis de ikke vil hjælpe.

SCENE 2: PÅ BIBLIOTEKET

Scenen starter efter sengetid - spillernes karakterer mødes for at snige sig ned på biblioteket. På biblioteket skal de undgå Filtch, finde den rigtige bog og lære besværgelsen udenad så hurtigt som muligt.

Bryd ind og find besværgelsen:

Denne scene udspilles bedst som en udfordring (Fate Accelerated side 19). Der er tre opgaver i udfordringen som alle skal klares, for at udfordringen er overstået og besværgelsen er sikret.

- Undgå Filtch: En Overvinds handling mod en Udmærket (+2) sværhedsgrad. F.eks. ved at distrahere ham eller ved at bruge magi til at undgå, at han hører dem. Brug den metode, som I finder er passende.
- Finde den rigtige besværgelse: En Overvinds handling mod en God (+3) sværhedsgrad med Omhyggelig metode (den forbudte sektion er stor, så det er ikke nemt at finde besværgelsen).
- Lære besværgelsen: En Overvinds handling mod en Fremragende (+4) sværhedsgrad med Hurtig metode (at lære en besværgelse hurtigt er virkelig svært!)

Regn med at spillerne kommer til at bruge et Fate point eller to på at klare udfordringen. Men hvad hvis det stadig ikke er nok? Husk at man i Fate kan vinde en Overvinds handling selvom terning slaget ikke var godt nok - men så får man en alvorlig konsekvens. I denne scene kunne det f.eks. være at Rektor McGonagall tilfældigvis opdagede indbruddet og inviterede karaktererne op på sit kontor til en snak den næste dag...

Din vigtigste opgave som GM:

At sikre, at alle spillerne får mulighed for at være en succes i udfordringen. Forsøg at få dem til at planlægge på forhånd, hvem af dem der udfører hvilke opgaver, så alle har noget at bidrage med. Mind spillerne om, at de har Fate point, de kan bruge (såfremt de har aspekter, der kunne være relevante) hvis de står til at fejle.

SCENE 3: TYVEN FINDES

Scenen starter næste dag efter sidste time. Spillernes karakterer mødes, og den, der lærte besværgelsen kaster den, hvorefter lugten af vaskemiddel breder sig og leder dem ned i vaskekælderen. Vaskekælderen er fyldt med tøj, som flyver mellem vaskebaljer og tørrestativer - mellem baljerne finder de Snøfte, som gemmer sig i noget aflagt tøj. Snøfte vil først nægte at være tyven - men efter kort tid bryder han sammen og tilstår. Han vil dog ikke ud med, hvorfor han stjal ægget - han forklarer, at han har taget en ed om ikke at ville fortælle nogen af skolens lærere om tyveriet.

Nøglen til denne scene er, at Snøfte har lovet Vincent, at han ikke vil fortælle nogen lærere om, hvem han har stjålet drage ægget for. Så hvis spillerne kan overbevise Snøfte om, at de ikke er lærere, så vil han fortælle, hvad han ved, inklusiv hvorfor han tror Vincent har stjålet dragen.

Overbevis Snøfte:

Du kan vælge som game master, om du vil lægge op til, at spillernes karakterer kan overbevise Snøfte ved at lave en overvinds handling (f.eks. én spillers Kløtig eller Lusket metode mod en sværhedsgrad du fastsætter), eller om de i stedet kan overbevise ham gennem deres rollespil. Overvej om ikke rollespillet er sjovere end terningslag!

Din vigtigste opgave som GM:

At sikre, at spillerne forstår, at Snøfte ikke er den onde her - han er blevet presset til at begå en forbrydelse af en anden. Sørg for, at spillerne finder ud af, hvorfor Vincent har stjålet dragen (for at få kampen aflyst, så han kan behold væddemålene), og hvordan han vil bruge den (til at fange det gyldne lyn).

SCENE 4: QUIDDITCH KAMPEN

Scenen starter umiddelbart efter at spillerne har fundet ud af, at det er Vincent, der har stjålet ægget, og hvad han vil bruge det til. Udenfor ligger der en tæt tåge over Hogwarts - trods tågen har Rektor besluttet, at Quidditch kampen skal afholdes alligevel. Som spillerne nærmer sig kamppladsen, kan de høre tilråbene fra tilskuerne - kampen skal lige til at gå i gang! Netop som spillerne kommer op på tribunen, ser de Vincent slippe dragen fri bag Ravenclaw holdets omklædningsrum. De har kun én mulighed - træk en Ravenclaw kappe

over sig, snup en kost fra reserve skabet, og sæt efter dragen, inden den fanger det gyldne lyn!

Fang dragen:

Denne scene spilles i to dele: Find dragen i luften over banen, og fang den inden den selv fanger det gyldne lyn. Tågen (og den almindelige forvirring i en Quidditch kamp) gør, at spillerne ikke umiddelbart bliver opdaget, mens de flyver rundt efter dragen. I modsætning til scenen på biblioteket er alle spillere med i begge dele af scenen. Scenen kan forløbe over flere runder indtil spillerne har fanget dragen, eller dragen har fanget det gyldne lyn:

- Find dragen: Spillerne vælger en zone på zone kortet, hvor de vil lede. Alle laver en Overvinds handling mod en God (+3) sværhedsgrad med deres Omhyggelig metode. Hvis der er en af spillerne, der klarer den, så er det i den zone dragen er. I tilfælde af at flere klarer den, vælger du som game master, hvilken af de pågældende zoner dragen er i.
- Fang dragen: Nu, hvor dragen er fundet, gælder det om at få den fanget. For at fange dragen kan en spiller i samme zone som dragen forsøge en Overvinds handling med sin Hurtig metode mod dragens Hurtig metode. Imens forsøger dragen at fange det gyldne lyn - den slår sin Hurtig metode mod en Legendarisk sværhedsgrad (+8). Hvis en spiller fanger dragen, har spillerne vundet - hvis dragen fanger det gyldne lyn har dragen vundet.

Nøglen til at fange dragen er samarbejde. Den har så høj en Hurtig metode at det er usandsynligt at én spiller alene kan fange den. Men andre spillere kan skabe fordele som f.eks. at kaste en besværgelse så den er **Hæmmet** eller anden magi eller prøve f.eks. at **Distrahere** den. Disse fordele kan så bruges af andre spillere som forfølger den.

Bemærk at zonerne har et aspekt på sig - f.eks. har kampzonen aspektet **Kollisionsrisiko**. Spillerne (eller dragen) som flyver i denne zone, risikerer at flyve ind i en spiller fra Ravenclaw eller Hufflepuff. Du kan som game master bruge dette til at tvinge spillerne (få et Fate point for at miste dragen af syne f.eks.), eller spillerne kan bruge det mod dragen (brug et Fate point for at undgå, at dragen fanger det gyldne lyn).

Din vigtigste opgave som GM:

Det her er den sidste scene i eventyret - den afgørende action sekvens! Prøv at give spillerne et levende indtryk af, hvad der sker - tæt forfølgelse af dragen, undvigemanøvrer hvis en Quidditch spiller kommer for tæt på, larm fra tilskuerne, der kan høres gennem tågen, osv. Sørg for, at Fate point hele tiden bliver brugt - enten fra dragen til at undgå at blive fanget i sidste øjeblik ved at aktivere dens **Hurtigere end lynet** aspekt eller fra spillerne til at undgå, at dragen fanger det gyldne lyn ved f.eks. ved aktivere scene aspektet **Tæt tåge** mod den. Sørg også for, at dragen hele tiden flytter sig fra én zone til en anden, mens den forfølger det gyldne lyn (alle kan gratis flytte sig én zone i en runde - se Fate Accelerated side 21).

AFSLUTNING

Hvis dragen bliver fanget, er Hagrid ovenud lykkelig for hjælpen og takker spillerne mange gange. I Magiske Dyrs Pasning og Pleje dagen efter bliver spillernes karakterer spurgt om de vil hjælpe med at passe dragen, inden den skal sendes til sit reservat. Vincent derimod har travlt med at skovle hestelort ud hos Thestralerne...

Hvis dragen fanger det gyldne lyn, er kampen slut. Spillerne bliver opdaget i færd med at prøve at fange dragen, og Rektor McGonagall tror, at det er spillerne, som har stjålet drage ægget og sluppet dragen løs. Hagrid bliver ikke fyret, men Vincent slipper godt fra - ingen tror spillernes påstand om, at det var ham, der stjal drage ægget og slap dragen løs.

KARAKTERARK

Navn Vincent Malfoy



Beskrivelse
Nevø til den berygtede Draco Malfoy. Selvom han stammer fra en adelig familie er hans forældre fattige hvilket han forsøger at skjule.

Point fra sidst

Start point

ASPEKTER

Koncept Grisk pengepuger

Problem I virkeligheden lud fattig

Slytherins mest populære

Adelig født troldmand

METODER

KLØGTIG +2

OMHYGGELIG +1

BLÆRET +2

LUSKET +3

HURTIG +1

KRAFTFULD +0

STUNTS

STRESS

1

2

3

KONSEKVENSER

2 Mild

4 moderat

6 Alvorlig

KARAKTERARK

Navn Indisk guldsnude

Background Den indiske guldsnude er en af de mindste men også hurtigste af dragerne. De er tiltrukket af skindende ting - særligt de der flyver.



Point fra sidst

Start point

ASPEKTER

Koncept Nyfødt drage

Problem Alt der glimter

Hurtigere end lynet!

METODER

KLØGTIG +1

OMHYGGELIG +2

BLÆRET +1

LUSKET +0

HURTIG +6

KRAFTFULD +2

STUNTS

STRESS

1

2

3

KONSEKVENSER

2 Mild

4 moderat

6 Alvorlig

SCENEARK



Navn på scenen Hagrids problem

Beskrivelse af scenen

Time i magiske dyrs pasning og pleje. Hagrid virker distraheret. Efter timen kalder han karaktererne over og fortæller om sit problem og beder dem om at hjælpe.

SITUATIONS ASPEKTER

Hvad gør scenen unik?

Spænding før quidditch kampen!

NPC'ERE

Hvem er til stede?

Hagrid
Vincent Malfoy
Resten af klassen

START

Hvordan starter scenen?

Hagrid forsøger at få ro. Vincent er bagerst i klassen og tager imod væddemål til quidditch kampen.

SLUT

Hvornår slutter scenen?

Når Hagrid har fået karaktererne til at love at de vil finde dragen.

ZONER

Tegn eller beskriv zonerne

SCENEARK



Navn på scenen Biblioteket

Beskrivelse af scenen

Karaktererne skal forsøge at finde en formular i den forbudte sektion, som vil gøre dem i stand til at lugte sig frem til sokkens ejermand.

SITUATIONS ASPEKTER

Hvad gør scenen unik?

Næsten helt tyst - på nær et husspøgelse eller to

NPC'ERE

Hvem er til stede?

Filtch

START

Hvordan starter scenen?

Når karaktererne sniger sig ud fra deres kollegie

SLUT

Hvornår slutter scenen?

Når karaktererne er sluppet væk fra biblioteket igen

ZONER

Tegn eller beskriv zonerne

Filtchs kontor

Den forbudte sektion

Biblioteket

SCENEARK



Navn på
scenen Tyven findes

Beskriv kort
scenen Karaktererne bruger formularen og lugter sig frem til husalfen Snøfte, som holder til i Hogwarts vaskekælder. Snøfte kan ikke hjælpe dem med mindre de hjælper ham med at bryde hans ed.

SITUATIONS ASPEKTER

Hvad gør
scenen unik?

Loyal men utilfreds
husalf

NPC'ERE

Hvem er til
stede?

Snøfte (husalf)

START

Hvordan starter
scenen?

Når karakteren der lærte
formularen kaster den

SLUT

Hvornår slutter
scenen?

Når Snøfte har fortalt
hvem der fik ham til at
stjæle ægget

ZONER

Tegn eller beskriv zonerne

SCENEARK



Navn på scenen Quidditch kampen

Beskrivelse af scenen
Karaktererne må forsøge at fange dragen inden den fanger det gyldne lyn. Der ligger en tæt tåge over banen så tilskuerne har svært ved at opdage dragen.

SITUATIONS ASPEKTER

Hvad gør scenen unik?
Tæt tåge (alle zoner)
Øredøvende larm
(kun i tilskuerzonerne)
Kollisionsrisiko!
(kun i kampzonen)

NPC'ERE

Hvem er til stede?
Dragen
Vincent Malfoy
(Resten af skolen som tilskuere)

START

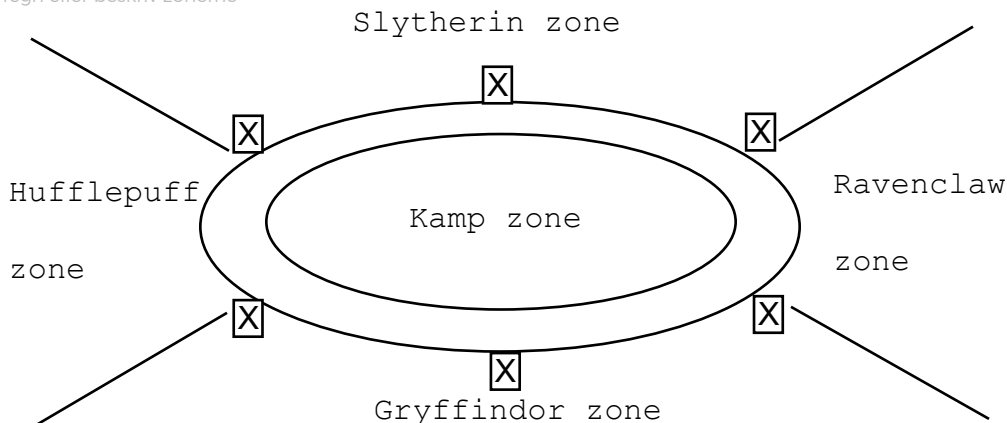
Hvordan starter scenen?
Vincent slipper dragen fri netop som karaktererne ankommer og kampen går igang

SLUT

Hvornår slutter scenen?
Når dragen fanger lynet
eller
Når karaktererne fanger dragen

ZONER

Tegn eller beskriv zonerne



Find dragen: Omhyggelig metode mod +3.

Fang dragen: Spillers Hurtig metode mod
Dragens Hurtig metode

Fang lynget: Dragens Hurtig metode mod +8

KARAKTERARK

Navn **Lilli**

Beskrivelse **Lilli er god overfor alle på Hogwarts - selv Slytherin elever. Hun er meget modig, men har svært ved at holde næsen for sig selv.**



Point fra sidst

Start point

3

ASPEKTER

Koncept **Godhjertet**

Problem **Lidt for nysgerrig**

Gryffindors modigste

Halvblods troldmand

METODER

KLØGTIG +3

OMHYGGELIG +2

BLÆRET +0

LUSKET +1

HURTIG +1

KRAFTFULD +2

STUNTS

STRESS

1

2

3

KONSEKVENSER

2 **Mild**

4 **moderat**

6 **Alvorlig**

KARAKTERARK

Navn

James

Beskrivelse

James opfinder de vildeste magiske ting - han er bare lidt for genert til at vise dem frem. Kun på Quid-ditch banen er han mere modig.

Point fra sidst

Start point

3

FATE

ACCELERATED

ASPEKTER

Koncept

Opfinder

Problem

Meget genert

Hufflepuffs basker

Fuldblods troldmand

METODER

KLØGTIG

+0

OMHYGGELIG

+1

BLÆRET

+2

LUSKET

+1

HURTIG

+2

KRAFTFULD

+3

STUNTS

STRESS

1

2

3

KONSEKVENSER

2

Mild

4

Moderat

6

Alvorlig

KARAKTERARK

Navn

Godric

Baggrund

Godric er god til al slags sport - så god at det er lidt irriterende. Derfor er han også ret populær - meget mere end sin bror.

Point fra sidst

Start point

3



ASPEKTER

Koncept

Sportsstjerne

Problem

Lidt irriterende

Mest populære på Gryffindor

Fuldblods troldmand

Bror til Zack

METODER

KLØGTIG

+1

OMHYGGELIG

+0

BLÆRET

+2

LUSKET

+2

HURTIG

+1

KRAFTFULD

+3

STUNTS

STRESS

1

2

3

KONSEKVENSER

2

Mild

4

Moderat

6

Alvorlig

KARAKTERARK

Navn

Zack

Background

Zack er vild med eleksirer - men fedter for lærerne i timerne. Og så ville han ønske, at han var lige så populær, som sin bror.

Point fra sidst

Start point

3

ASPEKTER

Koncept

Eleksir nørd

Problem

Fedter for lærerne

Misundelig på sin bror Godric

Fuldblods troldmand

METODER

KLØGTIG +1

OMHYGGELIG +2

BLÆRET +2

LUSKET +0

HURTIG +1

KRAFTFULD +3

STUNTS

STRESS

1

2

3

KONSEKVENSER

2 Mild

4 moderat

6 Alvorlig