

# Kegler:

## Eunekort og arketyper

---

Det var en Lys og Lunefuld aften er et stemnings- og karakterfokuseret krospil, og dette ønsker vi, at vores in-game regler skal reflektere. Derfor har vi designet eunekort, der giver adgang til fordele i spil, der typisk forbindes med krobesøg, men som er vage nok til, at deres flavour kan tilpasses hver enkelt karakter.

### Eunekort

Der er tre forskellige eunekort tilgængelige i spillet:

1. +1 i armlægning
2. Snyd åbenlyst
3. Afslør åbenlyst snyd

Et kort bruges ved at rive det midt over og kan derfor kun bruges én gang. Alle arketyper starter med tre kort, og det er også muligt at finde flere kort i løbet af spillet.

### Den Stærke

Krigeren, den klassiske helt, håndværkeren. Alle har de til fælles, at deres fysiske form er noget ud over det sædvanlige, og de har derfor en vis sikkerhed, når det kommer til at spille med musklerne og lægge arm.

Den Stærke starter med tre *+1 i armlægning*-kort.

### Den Snu

Tyuen, gøgleren, kunstneren. Uanset, om de jonglerer med kegler, maling eller billige magitricks, er disse typer kendetegnet ved deres flydende, distraherende (og til tider snydende) bevægelser.

Den Snu starter med tre *Snyd åbenlyst*-kort.

### Den Skarpe

Præsten, pengeudlåneren, heksen. Huorend de har deres indsigt fra er der sjældent noget, der undslipper deres opmærksomhed.

Den Skarpe starter med tre *Afslør åbenlyst snyd*-kort.

## Den Snarrådige

Handelsmanden, jægeren, skjalden. De lever alle i en verden, hvor kløgt og evnen til at bruge den hurtige er afgørende for deres overlevelse, og deres evne til at tilpasse sig er uundværlig.

Den Snarrådige starter med et *+1 i armlægning*-kort, et *Snyd åbenlyst*-kort og et *Afslør åbenlyst snyd*-kort.

## Armlægning

Rigtig armlægning er kedeligt og farligt, derfor laver vi det sjovt. Selvom man rollespiller ved bordene, foregår selve "armlægningen" i baren.

Her bliver de to konkurrenters startstyrke vurderet alt efter udstyr og røverhistorier på denne skala:

- +3 Denne er for helten, den store leder af gruppen og trolden.
- +2 Den stærke kriger, den meget stærke arbejder med fysik hårdt arbejde.
- +1 Den almindelige kriger og den hårdtarbejdende bonde.
- +0 Den almindelige pøbel og andet godtfolk.
- 1 Eventyrrejsende eller andre, der ikke rigtigt har et hårdt fysik erhverv.
- 2 Den meget gamle eller meget unge væsen.
- 3 Et slap væsen, der bare synes, at det at bruge sin krop fysik er unødvendigt.

Derefter slår begge med en 6-sidet terning, som de lægger til deres startstyrke.

Den, der får den højst værdi, vinder. Er den lige, er konkurrenter velkomne til at slå om.

## Kort og terningespil

I kroen er kort og terninger, som alle gæster er velkomne til at fornøje sig og prøve lykken med i deres yndlingsspil. Pas dog på med at spille med lyssky personer – det kan ske, at de pludselig trækker et ekstra es ud af ærmet.

## Kamp

Kan en strid ikke afgøres med terninger eller armlægning, er der opført en kamparena uden for kroen mærket op af snor.

Dette er dog et krospil, ikke er kampspil, og vi opfordre derfor alle til gentlemankamp, hvor de kæmpende kun slår med den flade side af sværdet og ellers selv aftaler reglerne for deres strid. Det kan eksempelvis være at duellere, til den første har fået fire slag ind.