

Fear and Faith

Fear and Faith (Fear) er et horror skirmish spil, der sætter grupper af retfærdige borgere - heksejægere, politifolk og vampyrjægere - op mod ondskabens mange ansigter, i form af vampyrer, varulve, zombier, djævletilbedere med flere. Du kan også spille onde mod andre onde, f.eks. vampyrer mod varulve, som jo er et populært tema, eller konkurrerende sekter af kultister.

Fear lægger op til to perioder; Victoria tiden og moderne tid. Gode spillere i moderne tid har adgang til maskinpistoler og granater, mens gamle våben kan få specielle ammunition; f.eks. træpile til armbrøster og sølvkugler til forladere.

Hvordan fungerer reglerne?

Der er 4-10 figurer i hver bande. Få, hvis det er seje figurer som f.eks. vampyrer, lidt flere hvis det er en gruppe af zombier. Hver figur repræsenterer et menneske eller et monster, der flytter og kæmper enkeltvis. Du bruger ikke målebånd i Fear, men i stedet 3 målepinde (en kort, en mellem og en lang), som du kan lave ud af f.eks. pinde som du maler eller pap. Alle bevægelser og afstande for f.eks. skydevåben og magi måles med disse pinde.



Fear er let at lære og hurtigt at spille; et spil kan afsluttes på under en time, så du kan sagtens køre minikampagner på 3-4 spil på en aften. Fear egner sig, ligesom de andre 'Songs' spil, glimrende til brug i foreninger og på spilkonventer. Ligesom Songs er Mutants ikke bundet til nogen firmaer eller produkter, og heller ikke til en bestemt skala, men kan spilles både som 15 mm og 28 mm. Spilbrættet er ikke specielt stort; 3' x 3' for 28 mm figurer, og 2' x 2' for 15 mm figurer. De fleste har nok ikke lige monsterjægere, og moderne zombier og varulve liggende klar i skuffen, men forfatteren har lavet en liste over forhandlere du kan finde via nettet.

Fear benytter sig af samme grundsystem som Songs of Blades and Heroes. Alle figurer i Fear er beskrevet kun med to tal; Quality og Combat, samt nogle Special Rules.

Minor Vampire with handgun					
Points	68	Quality	3+	Combat	3
Special Rules	Pistol, Vampire				

Quality er et tal mellem 2 og 6, og repræsenterer hvor god en models moral, og evne til at tage initiativet, er. Figurerne bliver aktiveret én af gangen. Spilleren, der har initiativet, kan rulle en, to eller tre terninger mod Quality; hver succes gør at figuren kan udføre en handling, f.eks. flytte, skyde, bruge magi eller angribe. Hvis du ruller to eller flere misser, mister figuren ikke bare sin tur, men initiativet går også over til modstanderen. Denne enkle regel gør, at en hel del af taktikken i Fear ligger i, om du afhængig af situationen vil spille sikkert ved kun at tage én aktion, eller satse og så risikere at turen går over til din modstander. Ledere giver i øvrigt plus i Quality til figurer der står i nærheden af ham,

så hans placering på slagmarken er af en vis betydning.

Kamp afgøres ved at rulle en terning, og så lægge figurens Combat stat til. Det samlede resultat sammenlignes med modstanderens Combat. Hvis du slår dens Combat og ruller lige på terningen, tvinger du fjenden til at trække sig tilbage. Hvis du slår dens Combat og ruller ulige på terningen, slår du den omkuld. Slår du dobbelt så meget er den ude af spillet. Slår du tre gange så meget som din modstanders Combat, dør fjenden på blodigste vis og hans kampfælder bliver slået med rædsel! Da det er nemmere at ramme en modstander der ligger ned, kan det godt betale sig at overvælde en modstander med to eller flere figurer. Buer, geværer og andre afstandsvåben bruger samme spillemekanik, men terningerullet bliver justeret af afstand og hvis målet for skydningen er i dækning.

Ud over de to tal, beskrives en figurs evner af nogle Special Rules. De fleste regler angår monsterenes evner f.eks. Vampire eller Witch, mens et mindretal, f.eks. Strongwilled eller Fearfull, er mere alment menneskelige. Våben som rifler, granater, den traditionsrige motorsav, og udstyr som helligt vand og træpæle, fungerer som Special Rules. Det er meget enkelt alt sammen, men for overskuelighedens skyld havde jeg nu gerne set dem sat for sig. Gode gamle våben som pistoler og rifler er virksomme mod alle, mens mere eksotiske våben som f.eks. sølvkugler er mere effektive mod nogle væsner, mens andre væsner er immune.

Magi, eller heksekunst, findes i fire forskellige udgaver. Dæmontilbedere kan påkalde dæmoner (men skal betale point for dem), nekromantikere kan genoplive de døde, hekse og warlocks kan forbande jægere (gøre deres Quality mindre) eller hypnotiserer dem (negle dem på stedet indtil de har rullet to succeser). Hekse har desuden familiers til at hjælpe dem, mens warlocks har et langtrækkende magisk angreb. De gode må nøjes med skræmme monsterene med hvidløg, hellige symboler og andet 'godt'.

Der er nogle specialregler, der afspejler den uhyggelige stemning. Figurer kan nemt blive ramt af frygt, når de kæmper med bæsterne. Faktisk

skal de slå, hver eneste gang de bliver angrebet. Helte og folk der er optændt af den hellige glød, har heldigvis større mulighed for at gøre det der skal gøres. Går det helt galt, kan folk blive sindssyge. Det vil typisk have den konsekvens, at staklen tøver eller ganske enkelt besvimer. De gode kan rotte sammen og danne Mobs. Dermed prøver de ved deres store antal at overvælde stærke monstre.

Du snakkede noget om forskellige monstre?

Der er mange typer af ondskab at bekæmpe, der hver har deres fordele og ulemper:

Dæmoner kan besætte gode jægere og styre dem. Dæmoner kan ikke dø; slå dem ihjel og de kommer tilbage i næste scenarie. Til gengæld tager de skade af helligt vand, de kan ikke lide indviet jord, og de kan blive ekserceret.

Vampyrer kan skifte form til ulve, flagermus eller tåge. De krydser kun nødtigt rendende vand, eller trænger ind på hellig grund.

Zombier svære at slå ihjel. De kommer i mange former, også som dyr; fugle, hunde og elefanter! De er snotdumme, og kan ikke åbne døre (men må bryde dem ned) eller bruge våben. Mange af dem bevæger sig laaangsomt. De er billige og du har mange af dem.

Varulve er seje og kan kun blive slået ihjel af sølvkugler, ild eller magi. De er hurtige og slår deres ofre ihjel på bestialsk vis, så blodet flyder.

Spøgelser kan gå gennem vægge, frit forlade kampe og lader sig ikke sådan standse. De kan ikke slås fysisk, og må lade frygten (og sindssyge) være deres våben. Til gengæld kan fysiske våben heller ikke skade dem, og de må bekæmpes med magiske våben og eksorcisme

Læg dertil en lang liste af monstre; seriemordere, levende statuer, sværme af insekter, de Fire Ryttere fra apokalypsen, cthulhuide væsner fra Andetsteds – og der er nok at tage fat på.

Hvad med kampagner og scenarier?

Der er 6 scenarier til at starte med. De kan spilles hver for sig, og sætter en speciel situation op. F.eks. er en gruppe af civile afskåret på skovtur ude i vildniset, og skal overleve menneskeædende rednecks, indtil politiet kommer til undsætning. I et andet scenarie skal en gruppe af varulve og vampyrer prøve at stjæle hinandens 'mad'.

Reglerne for at køre kampagner er lidt udvidet. Forfatteren anbefaler at man holder kampagner til 3-6 kampe. Efter kampene får du Victory Points for at opnå mål, f.eks. at stjæle et artefakt og for at nedlægge modstandere. Disse sejrpoint kan du veksle med Advances til din gruppe; det er 'beskidte tricks' som kan bruges i næste kamp; der er generiske tricks som alle kan bruge, og tricks til enten de Gode eller de Onde. Det kan gøre en af dine figurer til helt, give dig magiske våben, omrul, give dine vampyrer et godt skydække, og andre rare fordele.

Hvad kan du godt lide

Enkle regler - Fear har meget enkle og overskuelige regler, der er hurtige at lære. Spillet egner sig derfor til foreninger og spilkonventer.

Hurtigt og aktionfyldt spil - Det er også et hurtigt spil, hvor initiativet skifter fra den ene spiller til den anden. Om et spil fænger, synes jeg kommer mere an om du hele tiden er med og skal tage beslutninger, end hvor mange terninger du ruller. I Fear har du ikke mange figurer, så du skal ikke vente på at modstanderen får flyttet hans 70 orker, før du selv kan gøre noget.

Frit valg af figurer - Du kan bruge de figurer du har lyst til, uden at være bundet til noget firma. Du skal heller ikke male horder af figurer før du kan spille.

Det er billigt - Fear reglerne købes på nettet som en PDF-fil og koster kun 8\$ (ca. 40 kr.). Du skal kun bruge 8-10 figurer, som du måske allerede har i forvejen.

Kampagneregler - Man kan køre kampagner i sin forening eller klub. Jeg synes det er et stort plus, forbi du så ikke bare kaster dine trofaste soldater i grams, men tænker lidt mere over situationen.