Introduktion

Det kommer inte att finnas någon ”Vad är rollspel” eller liknande genomgång i detta rollspel, då målgruppen är dem som har spelat rollspel innan. Du bör med andra ord troligtvis veta grunderna i vad en rollperson är, hur ett tärningsslag blir avläst och allt annat om hur rollspel går till. På hemsidan hittar du kompletterande regler, rollformulär, äventyr samt rollpersonshäftet som är bra att ha med sig på spelmötet. Alla dessa finns gratis för nedladdning. Häftet och äventyren ska också gå att köpa om du inte har tillgång till skrivare eller om du helt enkelt vill ge ett bidrag till mig som spelskapare.

Vem är jag?

Jag började spela rollspel någonstans runt sju års ålder och sedan dess har rollspel varit en följeslagare genom livet. När jag började åttan fick jag en egen spelgrupp och började spelleda. Den gruppen växte sig tvåsiffrig och jag testade även på andra spelgrupper. Efter studenten splittrades vi samtidigt som jag började hänga på en massa rollspelsforum där jag kom i kontakt med andra spelmakare, vilket bland annat breddade min kunskap om rollspel något enormt. Idag har jag varit medarrangör på konvent och mitt namn finns med i ett antal mindre produktioner, bland annat Saga, Bortom, Nostalgi, Vägar till Skymningshem samt Oskrivna blad.

Som person är jag väldigt analytisk och som spelledare experimentsfull. Jag älskar att testa ord och tekniker under ett spelmöte för att få fram en viss stämning och efteråt fundera kring, gärna i samspråk med spelarna, hur experimentet gick och vad det berodde på. Efter alla år som spelledare har jag dock tröttnat på att dra hela lasset själv och har upptäckt en hel del genvägar genom att använda mig av alla deltagarnas påhittighet. Dessa genvägar är nu dina att ta del av.

Vad är detta?

Detta är ett Basic Roleplaying-liknande system (BRP) som från början var rejäla husregler av Experts och 91:ans utgåva av Drakar och Demoner. Jag började med rollspelet runt 1998 och modifierade mer och mer tills det är vad det är idag. Att det skulle komma i tryck kunde jag då inte ens drömma om. Under åren som gått har några rejäla förändringar skett, där den sista och främsta skedde när jag kom över actionrollspelet Feng Shui. Det spelet fick mig att få upp ögonen över hur speldesign bör vara. Jag trodde alltid att rollspelssystem skulle vara ”realistiska”, vilket jag formade systemet efter, men med Feng Shuis intåg insåg jag att man kunde skapa systemet för att känna att man spelar en uttalad genre. I Matiné eftersöks det fartfylldhet och heroism genom att ta inspiration från swashbucklingfilmer (Pirates of the Caribbean, Slaghökarna och Zorro).

Matiné är likt Drakar och Demoner i grund; man slår 1T20 mot ett värde för att se om man lyckas. Låt dock inte detta lura dig, då skillnaderna i hur man använder systemen skiljer sig rejält. Reglerna är skapade på ett sådant sätt att de ska forma sig kring spelarnas påhittighet. Det är mycket fokus på att spelarna ska vara delaktiga och få berätta om hur deras rollpersoner lyckas med sina handlingar; med andra ord ska en del av spelledarrollen vara förflyttad till spelarna. Detta dels för att spelledarbördan ska lättas, dels för att spelarna ska få chans att göra sådant de tycker är häftigt och dels för att många hjärnor har mer fantasi än endast en hjärna. Tro dock inte att spelet är flummigt – det är fortfarande ett traditionellt rollspel som råkar ha spelarinflytande i sig.

Varför skapades detta spel?

Det kanske låter konstigt att ännu en person släpper BRP-regler till marknaden och då endast ett regelsystem. Det här är något jag arbetat med och speltestat under flera år för att lyfta fram att man kan utveckla ett system bara genom att vara innovativ som spelmakare. Många regelsystem blir ”utvecklade” genom att fler regler tillförs, men det skapar endast en högre komplexitet. Ett regelsystem bör inte byggas genom att hitta på nya regeltillämpningar för nya områden, utan stället bör spelmakaren strömlinjeforma systemet genom att återgå till tidigare lösningar och återanvända dem. Basic Roleplaying-system har en stadig grund och om grunden blir rätt faller resten av systemet på plats. BRP är också i den renaste formen väldigt snabbt, vilket passade mig då jag ville göra ett fartfyllt system.

Många känner också igen BRP från andra spel, men det är faktiskt mer till nackdel än fördel. Jag har märkt hur en del speltestare har förutsatt att systemet ska fungera på ett visst sätt och det har sedan blivit sura miner när de märkt att systemet är annorlunda, exempelvis en sådan basal sak att det inte finns någon vapenskada. Att tänka ”Det är som Drakar och Demoner” är att motarbeta sig själv, för det är det inte. Matiné är ett system där spelarna ska vara kreativa i sitt agerande och spelledaren använder systemet utifrån situationen och sitt humör. Mycket kommer att ligga i spelledarens fingertoppkänsla ... och spelarnas påhittighet.

Mina mål

Att rollspelet blir tryckt har aldrig varit ett mål för mig, även om det är en häftig känsla. Däremot vill jag visa på ett annat sätt att spela runt bordet och hur systemet kan användas för att skapa en känsla; en känsla av kreativitet och samhörighet. Jag vill att du ska få blodad tand och känna att det här är ett fräscht sätt att spela på. Jag vill visa upp ett system som faktiskt gör att striderna blir roliga, bara genom att låta alla använda sig av samma utgångspunkt när det gäller vad rollpersonerna klarar av. Slutligen vill jag att du med flera ska känna att det här systemet vore klockrent att använda i just din kampanj eller ditt rollspel då du antingen tröttnat på reglerna eller av någon annan anledning vill byta ut dem. Matiné är ett modernt system med nya former av regellösningar.

Verktygen

Det finns tre saker Matiné främst använder sig av: spelarinflytande, kreativa utmaningar och fortune-in-the-middle. *Spelarinflytande* innebär att spelledaren överlåter en del av beskrivandet till spelarna. Exempelvis kan de få hitta på att det finns träd runt ett hus, hitta på spelledarpersoner och andra saker som de kan använda sig av för att lyfta fram sin rollperson eller komma vidare i äventyret. Detta är en form av kreativa utmaningar där du som spelledare endast behöver sätta upp problemen och sedan lämna det till spelarna som själva väljer på vilket sätt som de löser det hela. Kanske använder de träden de har fyllt ut miljön med för att kunna röra sig omärkbart intill huset?

Detta för också med sig att när spelarna hittar på vad rollpersonen ska göra applicerar spelledaren rätt regelmekanik på detta utifrån vad spelarna försöker uppnå. I Matiné är rollpersonerna

hjältar som i princip alltid lyckas med sina uppgifter. Den viktiga frågan är därför inte om de lyckas med uppgiften, utan hur de lyckas med den. Det är nämligen i motiveringen den *kreativa utmaningen* ligger.

Fortune-in-the-middle följer kreativa utmaningar naturligt. Jag har länge irriterat mig på det faktum att spelaren först beskriver sin handling och sedan slår ett tärningsslag. Misslyckas tärningsslaget har beskrivningen av handlingen varit helt onödig. Därför ska spelaren först fastställa vad rollpersonen vill uppnå och med vilka medel, sedan slår denna ett slag och slutligen, utifrån hur bra slaget lyckades, beskriver hur handlingen går tillväga. Spelarna beskriver alltid effekterna av sina handlingar utifrån sina lyckade tärningsslag, aldrig spelledaren! Spelaren får hitta på vad som helst så länge denna begränsar sig till vad spelaren fastslog att rollpersonen försökte uppnå innan tärningsslaget.

Designmålen

Spelmakare har alltid preferenser som de föredrar och för in i ett system, oavsett vilka spel de gör. I början av Matiné utformades designmål vilka vägledde regelskapandet genom hela skapelseprocessen. Vid annorlunda äventyr måste spelledaren tidvis säga till spelarna vad som förväntas av dem och samma sak gäller faktiskt med ett rollspelssystem.

Spelledaren måste förmedla designmålen till sina spelare så att alla delar samma vision och spelar rollspelet likadant. Första gångerna jag spelade med min nya spelgrupp fick jag i princip omprogrammera mina spelare i hur man spelar rollspel så att vi använde systemet (och min spelledarstil) på ett och samma sätt. Därför skriver jag nu ut Matinés designmål i form av påståenden så att din spelgrupp kan ta del av dem:

Strömlinjeformat. Enkla specialregler ger ett omständligt system.
Lätthanterligt. Systemet bör vara lättlärt och smidigt.
Smidig bokföring. Underlätta anteckningar i den mån det går.
Enkla instruktioner. Spelarna ska klara av mekaniken själva.
Prioritering. Välj klokt när ett tärningsslag ska ske eller inte.
Beskrivningsstöd. Regler ska uppmuntra till beskrivningar.
Kreativ utmaning. Spelarna stimuleras om de får vara kreativa.
Spelardeltagande. Spelaren ska få glänsa med sin rollperson.
Kasta kartan. Visualisering bör främst ske i huvudet.
Fartfylldhet. Ta inspiration från matinéhjältars framfart.

Tips

I slutet av varje kapitel kommer det att finnas en tipsavdelning för dig som har boken i din hand. Tipsen består egentligen mest av tekniker, förtydlingar och förklaringar till vissa regler – regler i sig är helt utelämnade från detta område. I vissa fall, exempelvis i stridskapitlet, är tipsavdelning mycket längre än själva regelavsnittet. Där har du ett bra exempel på att det sällan är viktigt hur reglerna är utformade, utan istället hur spelgruppen använder dem.

Jag har försökt vara noggrann med att visa hur just detta system ska användas, vilket troligen är ovant för dig som läsare. Spelmakare brukar vara försiktiga med att komma med pekpinnar och eventuellt knäppa sina läsare på näsan. Varför jag gör detta är för att jag vill lära ut min spelledarteknik. Jag slår vad om att du spelleder precis alla system där ute på ett och samma sätt. Jag vill därför att du bryter mot det mönstret och i detta system använder, eller åtminstone testar, en ny spelledarstil som tar bort en del av bördan av att vara spelledare.

Till spelledaren eller spelaren?

I regeltexterna vänder jag mig till spelaren och förklarar på ett sätt så att du skulle kunna läsa högt för dina spelare. Reglerna är till för just spelarna då att de kan påverka världen via deras rollpersons "sfär". I Matiné påverkar rollpersonerna sin omvärld med sina fysiska, mentala och sociala färdigheter direkt i deras närhet samt längre bort via deras kontaktnät och gudar. Därför har jag valt att använda du-formen i regeltexterna.

I kapitlens Tips-delar samt detta kapitel riktar jag mig istället mot dig – spelledaren. Här får du förklaringar till varför vissa regler finns samt fler exempel och riktlinjer om hur du ska tänka angående vissa regler. Jag har gjort på detta sätt för att det annars skulle bli på tok för långa regelavsnitt. Jag vill att du ska navigera dig till en rubrik i regelkapitlet och sedan snabbt kunna läsa in dig på just den regeln. Det går inte om jag babblar en massa om metaspelande, effekter av vissa regler, varför jag har skapat regeln, tankegångar kring när man på bästa sätt ska använda reglerna, hur du ska tänka om du vill utveckla regeln med mera.

Strukturera läsandet

Det är sällan kul att traggla sig igenom en massa regeltext och försöka få ett grepp om dessa, trots att nästan hälften av bokens innehåll mest är tips till spelledaren. Mitt förslag är att du istället tittar igenom vilka kapitel du tycker verkar intressanta och fokuserar på dessa. Skippa exempelvis magikapitlet och ta dig istället an det när du känner att du är varm i kläderna. Testa att göra en rollperson och gå igenom delarna på rollformuläret. Det du inte kommer ihåg går du tillbaka och läser igenom igen.

Något jag har lärt mig vad gäller tekniker i spelledandet är att inget sitter första gången man har läst något. Testa, läs, testa och sedan läs igen. Efter du har testat första gången kommer du att ha ett annat perspektiv på det hela när du läser tipsen och förhoppningsvis lokaliserar eventuella fel du gjort. Det gäller att upprepa det hela flera gånger innan man som spelledare har fått häng på nya tekniker och det gäller att man vågar misslyckas. Det är då man lär sig.

Rekommendationer

Vid speltest av systemet har jag använt både spelvärlden Ereb Altor till Drakar och Demoner och den i spelet Gemini. Jag rekommenderar dig att försöka införskaffa Kandra, Monsterboken I och II och Ereb Altor-boxen samt ansluta dig till www.erebaltor.se för att ta del av den världen. Kandra är bra då den ger en vettig bild av en medeltida fantasystad, monsterböckerna ger dig fler folkslag att spela och Ereb Altor-boxen ger

dig givetvis en värld, även om du troligtvis endast behöver ErebAltor.se då där vid denna tidpunkt finns rikligt med information. Tycker du många vapen piffar upp bör du ta en titt i de massiva vapentabellerna i Palladiums Weapons & Armour, då de går att använda rakt av till detta system.

Konverteringar

Det går alldeles utmärkt att spela med detta system istället för reglerna i Drakar och Demoner, Mutant, En Garde, Fading Suns, Gemini, Saga, Mutant Chronicles och till och med Call of Cthulhu, om du vill ha mer pulpkänsla i det sistnämnda. Allt eftersom tiden går kommer det att finnas konverteringar på hemsidan till andra rollspel. Jag gör detta och släpper reglerna fria för att andra ska kunna få en ögonöppnare om hur regler bör utformas för att exempelvis få fartfyllda strider. Genom åren på forum har jag sett en del efterfrågningar om just detta.

Förstå tanken bakom regeln

Precis som i äventyr där spelledaren improviserar bör du också improvisera fram tillämpningar av reglerna under spelmötet. Det brukar vara stämningsdödande med en spelledare med näsan i boken, oavsett om det är en regel- eller äventyrsbok. Något som är dumt är att det heter ”regelbok” då det ger intrycket att allting är ristat i sten. Det är det inte, utan du ska modifiera systemet utifrån hur din spelgrupp fungerar. Reglerna fungerar mångt och mycket som en grund för en viss spelledarteknik. Tipsen jag ger i varje kapitel ökar förståelsen kring reglerna och hur spelgruppen bör tillämpa dem. Dock är jag intresserad av dina husregler och tankar kring varför de behövs och ser gärna möjligheten att få dela med mig av dem på hemsidan.

Att utmana spelarna

Vissa spelledare kommer med all säkerhet att slita sitt hår över hur enkelt spelarna överkommer de problem spelledaren har tänkt ut. Varför ska du ha en vakt i porten när någon spelare så lätt kan spendera en Bekant för att komma förbi hindret? Varför ska du låsa in rollpersonerna när magikern kan smita därifrån hur enkelt som helst med en simpel besvärjelse? Detta sker för att Matiné fokuserar på att utmana spelarna på att kreativt sätt, alltså att man förutsätter att de kommer att lösa problemen utan istället fokuserar på *hur* de löser problemen. Det här underlättar för dig som spelledare då du kan koncentera dig på att hitta på problem och sedan lämna över det till spelarna hur de löser dessa.

Kreativa utmaningar kan sammanfattas med frågan: ”hur ska jag uppnå mitt mål och med vilka hjälpmedel”, där hjälpmedlen är någonting rollpersonen styr över, alltså vilka personen känner, vilka värden denna har, vad i utrustningen eller vilka saker som finns i miljön att använda sig av. Det finns också utmaningar som spelarna inte kommer att kunna lösa med sina värden.

Kolliderande konflikter sammanfattas lättast med frågan: ”vad ska jag välja mellan XXX och YYY”. Det handlar om moraliska ståndpunkter, vem spelaren tar ställning för, vad spelaren egentligen vill uppnå med mera. Om valmöjlighet, helt enkelt. Slutligen finns även utforskande konflikter vilka förklaras bäst med frågan: ”Hur hänger XXX ihop med YYY”. Svaret på och förekomsten av denna fråga indikerar intrigspelande, gåtlösningar, att försöka hitta en bakomliggande plan hos storskurken med mera.

De spelledare som sliter sitt hår över det här systemet är de som har äventyr i stil med ”En gammal man vill att ni ska hämta en juvel i drakgrottan”. De slänger fram utmaningar som spelarna lätt kommer förbi med sina värden och med hjälp av sin kreativitet (att använda hjälpmedlen på bästa sätt). Låt dem istället få vara kreativa och luta dig tillbaka för att njuta av föreställningen som dina spelare målar upp.

Gestaltning

En färdig rollperson bör ha ett rollformulär som är både självförklarande och direkt ger en bild över hur man ska spela rollpersonen. Det är viktigt att du lägger ner tid på att förklara dina tankar i skrift så att spelledaren vet vad du har i åtanke med din karaktär. Ett råd är att alltid skriva som om du förklarar för någon annan. Om du gör på detta sätt kan du efter en längre paus återuppta spelandet utan att behöva sitta och fundera på hur du spelade din karaktär och vad den har varit med om. Detta kapitel kommer att gå igenom de karaktärsdrag som definierar vem din rollperson är, vad det är för något andra direkt lägger märke till och vad som kommer fram när andra aktiverar rollpersonen i socialt umgänge.

Koncept

Det första du bör göra är att tänka ut ett grundläggande koncept för din rollperson, som du kommer att ha i huvudet medan du skapar rollpersonen. En del föredrar att skriva en bakgrundshistoria och sedan ha den att utgå från, andra brukar utgå från vilken roll de ska fylla i gruppen. Du skulle också kunna utveckla rollpersonen under tiden ni spelar genom att fylla på med det som saknas efter hand.

Konceptet du ska utgå ifrån bör vara enkelt, som exempelvis bågskjutande alv, listig tjuv eller något du har stött på under tidigare speltillfällen och verkar häftigt att spela. Det är en fördel om du använder dig av något i världen som spelledaren redan har presenterat, för det innebär att det blir enklare att väva in dig i historien med resten av rollpersonerna.

Första intryck

Vidare bör du tänka igenom vad folk först lägger märke till när det gäller dig. Alla kanske inte tänker på vilken sorts skor du har eller

om du har gröna eller blå ögon. Däremot skulle du kunna ha dina klarblå, skådande ögon som ett karakteristiskt drag eller dina alviska läderstövlar som glänser gulgrönt i solskenet. Beskrivningen hjälper spelledaren i hur du bemöts av annat folk och ger de andra spelarna en möjlighet att lättare komma ihåg vad du är för en individ.

Personlighetsdrag

Till din hjälp när du ska gestalta din rollperson får du välja två personlighetsdrag som talar om vad du är för en sorts individ. Ett bra personlighetsdrag får dig att agera på ett visst sätt före, under eller efter en given situation eller får dig att sträva efter att agera på ett visst sätt för att frammana bestämd typ av situationer. Att utsättas för en situation är däremot inte ett giltigt personlighetsdrag, utan du måste då vilja utsättas för en situation.

Hämndlysten hette exempelvis förut Stolthet och gick ut på att rollpersonen fick erfarenhet var gång den blev förolämpad. Fast det beskriver endast en situation där det händer något – spelaren ska drivas till att agera! Hämndlysten handlar istället om att få upprättelse för oförrätter som den utsatts för. Ett typiskt exempel på ett agerande som utlöses efter en situation. Varje personlighetsdrag får aktiveras en gång per spelmöte.

Erfarenhet: sida 24
Att få mer Erfarenhet: sida 53

Barmhärtighet. Få 1 Erfarenhet när du hjälper någon annan.
Bedragare. Få 1 Erfarenhet när du ljuger för att skydda din identitet.
Den starkes rätt. Få 1 Erfarenhet när du sätter dig över andra.
Grubblande. Få 1 Erfarenhet när du löser en uppgift med hjärnan.
Förförisk. Få 1 Erfarenhet när du delar sänghalmen med någon.
Girighet. Få 1 Erfarenhet när du utför handlingar för pengar.
Hämndlysten. Få 1 Erfarenhet när du får upprättelse för ett ofog.
Ledargestalt. Få 1 Erfarenhet när du beordrar gruppen.
Lustigkurre. Få 1 Erfarenhet när du narrar någon du inte känner.
Naturvän. Få 1 Erfarenhet när du hindrar naturen från att utnyttjas.
Nyfikenhet. Få 1 Erfarenhet när du finner svaret på en hemlighet.
Ridderlighet. Få 1 Erfarenhet när du följer riddaridealen barmhärtighet, höviskhet, rättvisa, sportslighet och ärlighet.
Räddhare. Få 1 Erfarenhet när du flyr undan en konflikt.
Självgod. Få 1 Erfarenhet när du framhäver dig själv inför okända.
Stridsära. Få 1 Erfarenhet när du strider.
Upprorsmakare. Få 1 Erfarenhet när du hetsar andra till kamp.
Våghals. Få 1 Erfarenhet när du slänger dig ut i faror.

Folkslag

Det mest självklara valet brukar vara människa, då de är lättast att relatera till och eftersom de finns överallt i världen. Halvlängdsmän och ankor hör till människosamhället så de är relativt vanliga att spela. Om du äger Ereb Altor-boxen har du en mängd olika människonationaliteter att välja bland och monsterböckerna eller monsterboxen ger uppslag till spelvänliga raser.

Om du väljer ett annat folkslag än de från människokulturen får du tänka på att de har i regel ett helt annat synsätt på livet och att ger säkerligen komplikationer när de rör sig i människosamhällen. Diskutera igenom det hela med din spelledare, då denna antagligen har egna planer eller idéer hur ett ickemänskligt folkslag tänker och agerar. Låt folkslagets kultur färga ditt koncept, dina personlighetsdrag och ditt agerande.

Tips: på hemsidan finns det tärningskombinationer och förmågor till folkslagen.

Samhällsnivå

Är du inte karismatisk eller inte har ett rykte att stödja dig på för att sätta dig i respekt kan du alltid åberopa din samhällsnivå. Rollpersoner börjar i regel alltid på Nivå 2, vilket innebär att de är kringströvande individer. Dessa har inte mycket att säga till om i samhället och innefattar tiggare, horor, skådespelare, gycklare, tjuvar och legoknektar. Även bönder ingår i den kategorin, då de i regel föds, växer upp och dör på en och samma gård.

En person från en viss nivå kan alltid avkräva en tjänst från någon som befinner sig två nivåer under sin egna, som denna måste försöka uppfylla i bästa mån Annars bör ett lämpligt straff, exempelvis ett lätt spöstraff, utdelas från den som ställer kravet om tjänsten. Detta sker helst endast mellan spelledarperson och rollperson och inte mellan två rollpersoner. Det går alltid att köpa sig en högre nivå, men sällan mer än så då man aldrig blir accepterad av dem som började på den nivån. I regel får en invånare alltid stanna på en och samma samhällsnivå under hela sitt liv.

Tillgångar: sida 103

Samhällsnivå	Beskrivning
1	Slavar. Saknar både rättigheter och ägodelar.
2	Egendomslösa. Bönder och kringstrykande folk.
3	Borgare. Inkluderar även självägande bönder och präster.
4	Lägre adel. Riddare och baroner med ingen eller liten mark.
5	Adel. Grevar, hertigar och prinsar.

Etablering

I detta kapitel får du följa några av rollformulärets rutor och får en förklaring av hur det är tänkt att man ska använda dem. Dess främsta uppgift är att definiera en rollpersons fysiska egenskaper och kunnande samt händelser som den varit med om under sitt leverne. Det kommer att hjälpa dig när du ska gestalta din rollperson under spelets gång och kommer säkerligen att påverka dina val i hur du löser en uppgift.

En rollpersons värden brukar vara spelarens verktyg för att påverka världen runtomkring sig, men i Matiné har rollpersonen mer inflytande i världen än att bara kunna påverka den via sina göromål. Under spelet gång kommer du få hitta på saker i miljön som rollpersonen drar nytta av eller gamla bekanta att utkräva tjänster från; rubrikerna Gud och Bekant går närmare in på detta. Så istället för att vara begränsad till armens längd, sträcker sig rollpersonernas påverkan längre bort via kontaktnätet och sina gudars inflytande.

Grundegenskaper

Grundegenskapsslag: sida 37

Det mest karaktäristiska med en rollperson är de sex grundegenskaperna Fysik, Smidighet, Skarpsinne, Psyke, Karisma och Vaksamhet. Du ska kunna slänga en snabb blick på rollformuläret för att läsa av grundegenskaperna och då direkt få en uppfattning om karaktären. De är förutsättningar i livet, vilka ger sig tillkänna i egenskap av bland annat skadekapacitet, koordinationsförmåga, allmänbildning, närhet till guden och hur stor bekantskapskrets som rollpersonen har.

Grundegenskaperna har värden som slumpas fram med tärningskombinationer, där en människa har 3T6 på vardera grundegenskap. Det enda sättet att ändra på tärningskombinationen är att spela något annat folkslag. För var grundegenskap slår du tärningskombinationen två gånger och tar det bästa resultatet. Det är helt ok att göra på ett annat sätt för att slå fram grundegenskaperna. Det är ni själva i spelgruppen som avgör hur ni ska gå tillväga.

Tips: vill du inte slå grundegenskaperna får rollpersonen 120 poäng att spendera på dessa. Kostnaden för att höja grundegenskapen följer samma mall som färdighetskostnaden och står längst ner på rollformuläret. När du sätter ut värdena bör du ha rollpersonens ålder, folkslag samt eventuellt kön i åtanke. Du får inte ha samma värde två grundegenskaper. Alltså, köper du 12 i Fysik får ingen annan grundegenskap ha 12 i värde. Alla poäng du inte spenderar kasseras.

Fysik

Kännetecknar den fysiska motståndskraftigheten, uthålligheten, drogresistensen, råstyrkan och kroppsmassan. Alla kan göra fysiska saker i stil med att hoppa, klättra, springa längre sträckor, kasta föremål, simma och slåss med nävarna och använder därför den här grundegenskapen. Den är relativ folkslaget, så en anka med Fysik 10 behöver inte vara längre än en människa med Fysik 8.

Någon med Fysik 0 är död.
En Fysik runt 5 säger att personen är orkeslös och sjuk av sig.
En Fysik runt 10 anger en normalbyggd människa.
En Fysik runt 17 påvisar en vältränad och muskulös individ.

Smidighet

Den andra fysiska grundegenskapen hanterar kroppens kontroll och är passande för den smygaktige tjuven, den kvicka älvan eller den repgående gycklaren. Smidigheten används även för att avgöra vem som får agera först i en strid eller när du vill undvika attacker.

Någon med Smidighet 0 är totalt oförmögen till att röra sig.
En Smidighet runt 5 kännetecknar en klumpig och stel person.
En Smidighet runt 10 anger en människa med normal rörlighet.
En Smidighet runt 17 har personer med reflexer, vighet och en balans av sällan skådat slag.

Skarpsinne

Kloka gummor och gubbar sitter ofta och grubblar på saker, då den här grundegenskapen kännetecknar den analytiska och logiska tankegången. En person med högt Skarpsinne får fler ledtrådar och längre betänketid än andra individer och får oftare information om saker som borde ligga i en persons allmänbildning. Skulle du vilja gömma dig används Skarpsinnet för att hitta lämpliga gömställen.

Någon med Skarpsinne 0 är helt viljelös.
Ett Skarpsinne runt 5 tillhör en person som är trögtänkt och har svårt för att koppla ihop en händelse med en annan.
Ett Skarpsinne runt 10 har en normalbegåvad människa.
Ett Skarpsinne runt 17 är säger att detta är en person som många går och rådfrågar, då denna vet mycket om livets göromål.

Psyke

Alla varelser besitter en själslig styrka som påverkar deras liv. Den står för lyckan samt för envisheten att lyckas och därmed chansen att influera världen. Någon med lågt Psyke har ofta otur och brukar exempelvis alltid få den första pilen i sig i ett bakhåll. Den används i regel när du motstår skräckelement, när tur är inblandat eller när det finns risk för att du helt ger upp.

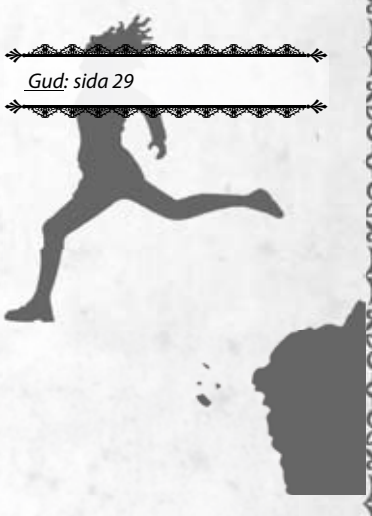
Någon med Psyke 0 är död, då själen flytt kroppen.

Ett Psyke runt 5 innebär litet eget initiativtagande och en rädsla för det okända.

Ett Psyke runt 10 har en vardagsmänniska.

Ett Psyke runt 17 visar på en ödestyngd person med fallenhet för magi.

Gud: sida 29



Karisma

Eftersom Karisman är väldigt viktig för det första intrycket, ger det effekten att personer med låga värden ofta bemöts av tveksamma blickar. Däremot blir en person med högt i Karisma först uppmärksammad i en grupp, vare sig det är en barbar i ett höftskynke, en tiggare eller en magiker i en nedfälld kåpa. Höga värden ger också förmågan att läsa känslor via kroppsspråket.

Någon med Karisma 0 är såpass ouppmärksammad att denna tynat bort från jordens yta.

Karisma runt 5 har personer som har svårt att ta kontakt med andra individer och även blivit inåtinriktade.

Karisma runt 10 har de flesta människor.

Karisma runt 17 tillhör de som är förtroendeingivande och har många vänner.

Bekant: sida 29

Vaksamhet

Där Karisma går ut på att interagera med omgivningen går Vaksamhet ut på att läsa av den. Personer med högre värden får fler detaljbeskrivningar än de med låga värden och används alltid när rollpersonen ska lägga märke till något subtilt.

Någon med Vaksamhet 0 är helt okontaktbar. Vissa sjukdomar gör att Vaksamhet pendlar och stundom hamnar på 0.

Vaksamhet runt 5 har någon som är ofokuserad och ofta förlorar sig i sina egna tankar.

Vaksamhet runt 10 är det normala bland människor.

Vaksamhet runt 17 ger föraningar om vad som kan tänkas hända i en situation, utifrån de små detaljer omgivningen avslöjar.

Att få mer Erfarenhet: sida 53

Erfarenhet

En person samlar på sig erfarenhet och upplevelser under sin uppväxt och under spelets gång. För att symbolisera erfarenheten rollpersonen besitter får du tillgång till Erfarenhet. Dessa poäng använder du för att öka på ditt kunnande, köpa förmågor eller öka din bekantskapskrets. Summan av alla grundegenskaperna ger en negativ modifikation då de anses ha tagit tid att forma – tid som stulits från andra områden.

Det är upp till spelledaren att bestämma sig för vilken nivå som denna vill ha på sin kampanj. Den låga innefattar rollpersoner i de lägre tonåren eller äventyrare vilka i början har stora motgångar. Det är en bra början om du vill spela hjältesagan, med bondpojkens uppväxt och resa till att bli en hjälte. Lägger du dig på en filmisk nivå kommer rollpersonerna att vara kapabla redan från början med en eller två spetskompetenser. Den episka kampanjen innefattar omtalade rollpersoner vars fiender är drakar och demoner. På den nivån är det inte är ovanligt med färdighetsvärden över tjugo.

Tips: det är inte eftersträvansvärt att använda en slumpmetod för grundegenskaperna som ger rollpersonerna höga grundegenskaper, eftersom det gör att deras färdigheter blir avsevärt lägre.

Låg kampanjnivå. 120 – grundegenskapssumma i Erfarenhet
Filmisk kampanjnivå: 140 – grundegenskapssumma i Erfarenhet
Episk kampanjnivå: 160 – grundegenskapssumma i Erfarenhet

Färdighetsslag: sida 37

Färdigheter

Om du har undrat om varför kapitlet är döpt till ”Etablering” ska du nu få svar på det. Vi har nämligen kommit till den punkt där du ska få välja vilka sorts färdigheter din rollperson besitter. En rollpersons färdigheter är en sorts etableringar vilka signalerar på vilket sätt du tänker lösa de problemställningar du ställs inför. Om en spelare köper många vapenfärdigheter signalerar det att den spelaren tänker använda våld för att lösa sina problem.

Bekant och Gud: sida 29

Till skillnad från exempelvis Bekant och Gud (förklaras senare), som du spenderar under speltillfället för att etablera något i historien, är färdigheterna något du väljer i förväg. Fundera gärna igenom hur du bäst löser olika uppgifter med dina färdigheter. Har du exempelvis högt i sång eller dans, bör du fundera kring de olika sätt du kan utnyttja detta på. Det här kommer att färga din rollperson då färdigheterna tydligt definierar vad du är för en sorts individ utifrån de problemställningar som förekommer i rollspelsäventyr.

Något som är viktigt att observera i Matiné är att de tjugofyra färdigheterna är rejält breda och egentligen borde liknas vid yrken. Vill du vara en bågskjutande alv, kommer du också att kunna allting om bågskytte – allt från hur du strängar en båge och tillverkar egna pilar till sägner om pilbågar och kända bågskyttar. Vill du vara någon som agerar i det fördolda, både genom förklädnader och genom att smyga runt och skugga folk finns det en färdighet för det. Vill du vara en lärd med kännedom om allt vad rör läkekonst, från huskurer och förband till läkeörter och sjukdomar finns det en färdighet för det. Det är därför viktigt att du har en eller två spetskompetenser som tydliggör din roll i gruppen.

Färdighetskostnad

Du köper färdigheter för Erfarenhet. Att köpa varje steg i färdigheten kostar lika mycket som dess Nivå för just det steget. Att köpa 8 i en ny färdighet kostar således (1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 =) 8 Erfarenhet medan att köpa 10 kostar (8 + 2 + 2 =) 12 poäng; alltså fyra poäng mer än värde 8 eftersom värde 9 och 10 tillhör Nivå 2. Väljer du fler färdigheter än de val du får av levnadsbanan, kostar de färdigheterna dubbel så mycket. Nivåerna finns beskrivna på rollformuläret och en tabell för kostnaden finns också längst ned på rollformulärets vänstra sida.

Nivå: sida 39

Tips: om du inte orkar med köpsystemet kan du sätta ut värdena 15, 10, 10, 5, 5 och 5 på sex olika färdigheter, såvida du spelar på en filmisk kampanjnivå. Kom ihåg att addera bonusen för din naturliga fallenhet (sida 28) till dessa värden. I de fall du köper färdigheter och får Erfarenhet över går det att spara Erfarenheten för att använda den vid ett senare tillfälle. Dock använder du då istället reglerna för höjningsslag på sida 54.

Färdighetstabell

Notera att vissa färdigheter är väldigt smala medan andra är väldigt breda. Detta är gjort med tanke på hur ofta en färdighet används och hur attraktiv den är att använda under spel. En färdighet som används ofta är i regel smal, medan mer ovanliga färdigheter är breda i sitt användningsområde. På nästkommande uppslag finns korta förklaringar över de färdigheter som finns i Matiné. Fullständiga förklaringar finns i rollpersonshäftet under färdigheter på hemsidan.

Levnadsbana

Vi har alla gjort eller slungats in i olika val i livet och har på så sätt formats till de vi är. Dessa val kännetecknas av de fem levnadsbanorna – den bildande, brottsliga, strövande, stridslystna och sällskapliga – där du skall välja en av dessa att forma ditt koncept kring. Banorna styr även hur många färdighetsval du får inom en färdighetsgrupp. De finns där som vägledning för nya spelare och som en begränsning, så att exempelvis en magiker inte ska ha fler tjuvfärdigheter än en tjuv.

Tips: när kunskapsfärdigheten är ett helt yrke färgar den din levnadsbana såpass mycket att den ÄR din levnadsbana. Skriv då därför inte ut "Bildade" eller liknande som levnadsbana på rollformuläret. Om du har valt Smide, skriv då ut "smedlärling" om du är Duglig, i färdigheten "smed" om du är Rutinerad eller "mästersmed" om du är Mästare i din kunskapsfärdighet.

Den bildade banan (vilken magikern tillhör) får exempelvis 4 val bland Skarsinnesfärdigheter, 2 val bland Karima-, respektive Vaksamhetsfärdigheterna och 1 fritt färdighetsval från vilken grupp som helst. Om du vill påvisa att du har bytt bana under tidigare liv, exempelvis om du gått från att vara tjuv till magiker, bör du utgå från brottsliga banan men välja färdigheter så att det passar en magiker.

Den bildade

Förstandet efter praktisk eller teoretisk kunskap har för dig varit stort.

Skarpsinnesfärdigheter	4
Karismafärdigheter	2
Vaksamhetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Den brottsliga

Ödet har styrt dig till att begå brott och på den banan har du fortsatt.

Smidighetsfärdigheter	4
Skarpsinnesfärdigheter	2
Karismafärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Den strövande

Vandraren som sällan har en fast boplats och som lever av det naturen ger.

Vaksamhetsfärdigheter	4
Fysikfärdigheter	2
Skarpsinnesfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Den stridslystna

Våldet följde i din väg har sedermera blivit ditt levebröd.

Fysikfärdigheter	4
Skarpsinnesfärdigheter	2
Karismafärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Den sällskapliga

Du har alltid omgett dig av folk och levt av deras uppmärksamhet.

Karismafärdigheter	4
Skarpsinnesfärdigheter	2
Smidighetsfärdigheter	2
Fria färdighetsval	1

Fysikfärdigheter

Fältslag	Dra nytta av terräng och manskap vid fältslag.
Kastvapen:	Att kasta med vapen eller tillhyggen.
Närstridsvapen:	Används för att slåss med vapen i närstrid.
Projektilvapen:	Skjuta med projektilvapen.

Smidighetsfärdigheter

Fingerfärdighet	Dölja föremål i händerna och stjäla föremål från andra.
Gycklarkonst:	Kan innefatta saker som att klättring, balansering, spådomskonst och jonglering.
Låsdyrkning	Att dyrka lås med eller utan verktyg.
Lönndom	Förklä och förställa sig eller skugga andra.

Skarpsinnesfärdigheter

Alkemi	Tillverka magiska brygder.
Botanik:	Tillverka skadliga, läkande och sinnespåverkande örter.
Historia	Innefattar förmågan att kunna berätta historier, utöver själva historiekunnandet.
Kunskap:	Allt möjligt som inte färdighetslistan inkluderar.
Läkekonst	Sänker Skadan med Resultatet.
Magiskola:	Kunskap om magiska företeelser. Har du ej förmågan Magibrukare är detta endast teori.
Teknologi	Innefattar all sorts kunskap om arketektur och mekaniska konstruktioner.
Teologi:	Kunskap om alla världens religioner. Värdet adderas till Psyke och Karisma.

Karismafärdigheter

Framträda:	Att utföra konster inför publik för att få uppmärksamhet.
Kultur:	Kännedom om religion, levnadsvanor, speciella egenskaper och historik för släktet/folkslaget.
Språk:	All världens språk. Att ha Nivå 2 innebär ett väldigt dialektalt språkbruk.
Vältalighet:	Snedvrida någons huvud med tungan.

Vaksamhetsfärdigheter

Djurvana:	Att tillhandaha och träna djur.
Naturvana:	Orientering, samla föda och geografi.
Rida	Innefattar allting som har med riddjur att göra.
Sjövana	Navigering, kunskap om hamnar och de flagg fartygen seglar under.

Naturlig fallenhet

Nivå: sida 39

En färdighetsgrupp är baserad på en grundegenskap för att framhålla en naturlig fallenhet för vissa göromål. Nivån i grundegenskapen adderas till alla färdighetsvärden som baseras på grundegenskapen efter du har köpt dina färdigheter. Den här summan är hädanefter ditt slutliga värde. Köper du exempelvis 12 i Lönndom och har 13 i Smidighet (Nivå 3) så är ditt startvärde (12 + 3 =) 15 i Lönndom. Förändras grundegenskapens Nivå senare så ändras även färdigheten.

Färdighetsgrupp	Varför denna grundegenskap?
Fysikfärdigheter	Den kännetecknar en individs styrka, uthållighet och räckvidd.
Smidighetsfärdigheter	Motoriken är viktig för dessa färdigheter.
Skarpsinnesfärdigheter	Alla färdigheter i denna grupp kräver studier.
Karismafärdigheter	För att visa hur uttrycksfull och socialt anpassningsbar personen är.
Vaksamhetsfärdigheter	Anger hur bra man tar in intryck runtomkring.

Inriktningar

Vissa färdigheter är såpass breda att du måste välja en specialisering för dem. På rollformuläret och i tabellen på föregående sida har de färdigheter som kräver en inriktning ett kolon bakom namnet.

Det är knappast troligt att någon har skygglappar och endast lär sig inom sitt område. Därför har exempelvis en erfaren hästkännare främst kunskap om hästar men också diversekunskap om andra djur. När du använder någonting som kräver en annan inriktning inom samma färdighet höjs Svårighetsgraden ett steg. Rent poängmässigt lönar det sig inte att ha två inriktningar i en färdighet. Om du vill ha två inriktningar med 8 i värde (kostnad: 16 Erfarenhet) skulle du lika gärna kunna ha en inriktning med 12 i värde (kostnad: 16 Erfarenhet) eftersom du då får (12 – 5 =) 7 i resterande inriktningar.

Svårighetsgrad: se Modifkationer, sida 41

Att du kan använda en annan inriktning men med högre Svårighetsgrad ger även att låga färdighetsvärden blir väldigt specialiserade medan högre värden innefattar en bred kunskap och ett stort intresse för området. I vissa specialfall kan spelledaren även öka Svårighetsgraden ytterligare ett steg om denna anser att inriktningen är långt ifrån vad du vill åstadkomma. Kunskapsfärdigheter är i princip helt egna färdigheter och inte en inriktning i en riktigt bred färdighet.

Bekant

Under din uppväxt har du stött på en massa människor och knutit band till vissa av dessa. Eftersom Karisma säger hur väl du far med andra individer får du lika många poäng i Bekant som du har Nivåer i Karisma. När du spenderar en av de här poängen får du makten att påstå, med en motivering, att du känner en individ sedan tidigare, vilket sedan spelledaren får anpassa sig efter. Motiveringen bör vara anknuten till din sysselsättning, dina färdighetsvärden och din samhällsnivå.

Helst ska du göra det genom att vika in det naturligt i handlingen. Exempelvis går det att inleda samtal med en stadsvakt såhär: ”Hallå där, din gamle rackare! Hur står det till med småttingarna? Jag hoppas att syster min tar väl hand om dem. Och har hon repat sig från höstförkylningen än?”. Det går även att använda en kortare variant: ”Den där stadsvakten är en Bekant till mig. Vi har haft gemensamma fylleslag”. Genom att använda ordet ”bekant” påvisar du tydligt att du vill använda en av dina poäng.

Du använder poängen antingen för att hitta på nya individer eller använda dig av spelledarens etablerade personer. Tänk bara på att inte försöka beskriva för mycket om personen, för spelledaren vill säkert kunna ha ett ord med i handlingen också; det är faktiskt inte säkert att personen är vänligt inställd alla gånger. Tänk även på att utnyttja kontakterna på ett klokt sätt. Om du vill skapa kontakter i högre samhällsnivåer är det svårare att utkräva tjänster. En riddare borde kunna känna en baron på ett personligt plan, men en egendomslös tiggare har otroligt svårt att träffa och utkräva något av en greve.

Tips: det finns ingen ruta för bekantskapskretsen på formuläret, utan istället kan baksidan nyttjas.

Nivå: sida 39

Gud

Oavsett om du är en trogen följeslagare till en gud och får hjälp av denna eller du har för vana att spotta dödsguden Kushta i ansiktet eller lura ödesguden Kartov i livets spel, så tenderar saker att gå din väg. Du får lika många poäng i din Gud från början som Nivån i Psyke, vilka spenderas för just sådana tillfällen. Spenderandet av en poäng Gud ger dig automagiskt ett fullt lyckat Resultat i ditt förfarande genom att använda dig av saker i din omgivning. Vilka saker det kan vara är upp till dig att hitta på. Om du exempelvis faller kan du hitta på att en gren sticker ut lagom för att du ska få tag på den vid ett fall, vilket normalt krävt ett tärningsslag.

Tips: om spelledaren vill lägga sig på en låg kampanjnivå rekommenderas att rollpersonerna endast får en Gud.

Resultat: sida 38

Trots att du styr om ödet, måste ditt påhitt kännas naturligt. Att hitta på att det finns en stege vid en klippvägg är inte det mest logiska, men däremot att det finns rötter att greppa tag om under klättringen. Du lyckas alltid med eventuella tärningsslag som krävs för att använda det som du har hittat på i miljön och andra i din närhet får sedan chansen att använda sig av påhittet.

Om du står vid ett stup, kanske du hittar på att ett träd har fallit över stupet och att du knallar över där (utan att något slag krävs). Efter det får dina kamrater använda sig av ditt träd för att komma över stupet. För att ge mer stämning och för att tydligt påvisa att du vill använda dig av din Gud, går det att säga ”Vid gudar!” eller ”Etin må vandra i min väg.” eller liknande i samma mening när du hittar vad du har hittat på i miljön. ”Se, Etin följer vår väg. Ett träd har fallit över stupet.”

Tips: som spelledare, skriv upp alla bravader rollpersonerna utför och försök flika in det under spelets gång. Uppåt Nivå 3 brukar ryktet om personerna föregå dem och om du får spelarna att märka av detta har du lyckats med din uppgift. Ryktet gör allting mer svartvitt, där en person antingen gillar eller ogillar den igenkände. Några första intryck existerar inte. Låt gärna spelarna få sola sig i sina rollpersoners hjälteglans, men låt de även få smaka på några av nackdelarna.

Rykte

För var Gud rollpersonen får, ökar dess rykte ett steg. Eftersom alla rollpersoner får en viss poäng Gud från början innebär det att börjar du som en ryktbar person. Du har med andra ord gjort uppseendeväckande saker, som kan vara allt från att ha hittat försvunna barn, sovit i spöktornet eller sprungit längre sträckor till att vara byns klokgumma, bygdens rackarunge eller smeden med hemliga kunskaper i att betvinga järnet.

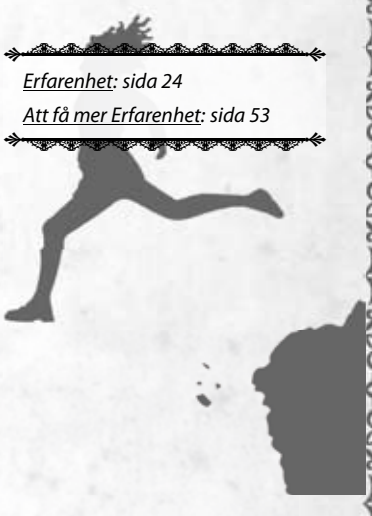
Bravad	Rykte
För var Gud som erhålls	+1 per Gud
Sånger och berättelser om dig skapas	+1
Blir omskriven i bok eller sång	+1
Få värde 20	+1
Gör dådet där det finns mycket folk	+1
Nedrigt dåd	+1
Offentlig bestraffning	+Ryktesnivån
Nekar eller vinner duell	+den andres Ryktesnivå

Rykte	Hjältestatus
Nivå 1	Samtalsämne i bekantskapskretsen.
Nivå 2	Ett namn i det lokala området.
Nivå 3	Känd i de större städerna.
Nivå 4	Omtalad även i grannländerna.
Nivå 5	Hjältens bravader har spritts med vinden över kontinenten.

Att omvandla ett personlighetsdrag till en Gud

Genom att betala 3 Erfarenhet får du omvandla ett personlighetsdrag till Gud. Gör du detta måste du komma med en motivering till varför du i en given situation omvärderar livet. Du får välja ett nytt personlighetsdrag när äventyret är klart.

Erfarenhet: sida 24
Att få mer Erfarenhet: sida 53



Förmågor

En förmåga är något du kommer att kunna luta dig tillbaka på och förlita dig på under spelets gång, vilket din rollperson har gjort mestadels under sin uppväxt. Förmågorna kostar mellan ett till tre poäng Gud, för att visa att rollpersonen har förlitat sig på något annat än sin gud.

I korthet är förmågorna något som du har välsignats med, vare sig det är en adelstitel, nattsyn eller att du alltid känner trygghet. Här nedan följer förmågorna med kostnaden i Gud inom parantes. Utförliga beskrivningar av dessa finns i rollpersonshäftet på hemsidan.

God ledarförmåga (1): Karismaslag hejdar överraskning.
Kommunikation (1): Gör sig alltid förstådd.
Lokalsinne (1): Hittar alltid till målet för resan.
Ögon i nacken (1): Upptäcker eventuella förföljare.
Borgare (2): Samhällsnivå 3 och Tillgångar 12.
Djurfrände (2): Bekant gäller även för djur.
Finess (2): 5 Utmattning för att slå om ett Smidighetsbaserat slag.
Getöga (2): Förhindrar att andra fumlar. Ger 5 Utmattning.
Höjd grundegenskap (2): Grundegenskapen ökar ett steg.
Lugnande aura (2): Psykeslag för att inte bli attackerad.
Lyte (2): Sänker en grundegenskap till förmån att undvika dö.
Orädd (2): Får inte Utmattning av skräckföreteelser.
Skygg (2): Kan inte bli igenkänd via Ryktet.
Immun (2): Resistent mot sjukdomar och ålder.
Uppoffrande hugg (2): Får perfekt slag men får ett anfall mot sig.
Vandrare (2): Dyker upp vid oanade situationer.
Ägodel (2): Äger ett föremål med svag magi.
Adlig (3): Samhällsnivå 4, Tillgångar 16 samt en titel.
Helare (3): Helar en Skada för var steg Utmattning höjs.
Kämpaglöd (3): Ignorerar effekter av Skada.
Magibrukare (3): Har förmågan att frammana magi.
Nattsyn (3): Får +5 i strid vid dunkelt upplysta områden.
Upptäcka fara (3): Alla Vaksamhetsslag är Lätta (+5).

Mekanik

Rollpersonsskapandet kommer att fortgå i detta kapitel, med en förklaring till varför det finns en massa siffror på rollformuläret och vad man använder dem till. Du kommer att lära dig olika sätt att se på och använda sig av de färdigheter en rollperson besitter och vad som påverkar de handlingar du vill utföra. Det här kapitlet är viktigt att läsa, då regeltillämpningarna här kommer att återkomma i efterföljande kapitel.

Det här systemet liknar många andra Basic Roleplaying-liknande system, men låt dig inte luras av att själva mekaniken verkar vara likadan. Hur du hanterar systemet i Matiné är rejält annorlunda mot spel som Mutant, Drakar och Demoner och Saga. Här ligger mycket av fokuset på att förklara handlingen efter att tärningsslaget har blivit gjort utifrån hur bra tärningsslaget lyckades, till skillnad från andra system där det räcker med att nöja sig med att konstatera om handlingen lyckades eller inte. Det ligger dessutom mycket i spelarnas händer att beskriva resultatet, vilket märks tydligast i färdighetsbeskrivningarna samt i stridskapitlet.

Grundegenskapsslag

Grundegenskaper: sida 22

Grundegenskaperna står för de sakerna du har naturlig fallenhet för. Närhelst du utför handlingar som prövar vad din kropp kan prestera ska du slå 1T20 mot den gällande grundegenskapens värde. Om du slår lika med eller under lyckas handlingen.

Färdighetsslag

Färdigheter: sida 24
Färdighetstabell: sida 26

När det gäller handlingar som kräver erfarenhet och år av lärdom ska du istället använda dig av färdigheter. Alla rollpersoner har en uppsättning färdigheter som har formats genom motsträvigheter eller strävan efter personliga mål och kommer att avgöra hur du löser svårigheter senare i livet.

Färdigheter behövs inte för vardagshandlingar såsom tvätta, öppna en dörr eller leda en häst framåt då dessa i regel lyckas automagiskt. Om du istället vill färga kläderna, dyrka upp ett lås i dörren eller rida i galopp krävs en färdighet för var och ett av dessa göromål. Det känns säkert petigt med så många färdigheter, men jag lovar dig att de är vida i sina användningsområden; i princip fungerar varje färdighet som ett yrke. Allt som allt finns det tjugofyra färdigheter.

Färdighetstabell: sida 26

Färdighetsvärde

Alla färdigheter har ett värde som säger hur kunnig du är inom färdighetsområdet. När du ska avgöra en handling med en färdighet slår du 1T20 mot värdet. Får du lika med eller under värdet lyckas handlingen. I regeltext kommer det endast att stå ”värde” i form av Smidighetsvärde, ”slå mot lämpligt värde” eller beskrivas via mallen [färdighetsnamn] [färdighetsvärde]; exempelvis säger Lönndom 14 dig att du har värde 14 i färdigheten Lönndom.

Resultat

Det tärningen visar vid ett framgångsrikt slag blir handlingens Resultat. Ju högre Resultat, desto bättre lyckas handlingen. Detta bör du eller spelledaren använda er av för att beskriva hur väl handlingen ter sig eller jämföra två slag mot varandra. Låga tärningskast innebär vaga lyckanden där du precis lyckas med vad du företog dig medan tio eller mer ger dig som spelare friheten att beskriva handlingen fritt. Om du spenderar en Gud på en handling, lyckas handlingen till högsta möjliga Resultat, utan att du slår något tärningsslag. Ett misslyckat slag får alltid Resultat noll.

Gud: sida 29

Den okynniga tian

Det finns två sidor av tärningen, den fumlande och den perfekta, där tian utgör gränsen. Skulle du slå 10 eller mer och lyckas med handlingen, ger det i regel ett resultat utöver det vanliga. Några exempel är historikern som drar sig till minnes om forna tider eller den fingerfärdige som oförhappandes lägger beslag på ett magiskt föremål. Ödet har dock ett skiftande humör och ställer ibland till det för att roa sig självt. Slår du 10 eller lägre och samtidigt misslyckas med handlingen får du ett fumlande resultat. Det försinkar dig på något sätt och ska helst även ge ett komiskt resultat av något slag. Notera att det inte alltid är personlig klantighet som bringar detta resultat, utan även utomstående faktorer spelar stundom in. Ett skrän får kanske

Tips: försök ständigt att tänka utanför rollpersonen vid perfekta eller fumlande Resultat (i folkmun kallat "fummel"). Skulle du som spelledare inte komma på någon bra händelse, spara resultatet tills vidare och försöka flika in det senare. Ibland är det faktiskt inte det lättaste i världen att improvisera fram ett fumlande resultat till exempelvis ett Vaksamhetsslag.

din häst att stegra sig och springa iväg, träck från en fågel träffar dig mitt i ögonen eller så får du helt viljeledande information av någon.

Nivåer

Alla färdighets- och grundegenskapsvärden och ibland även Resultat delas in i Nivåer, vilka anger den minsta möjliga kunskap du uppnått. I många fall behöver inte spelledaren avkräva ett tärningsslag, utan kan istället se den Nivå som färdigheten ligger på. Om spelledaren bedömer den vara tillräckligt hög lyckas handlingen utan att du behöver rådfråga tärningen.

Exempel på situationer är tolken som lyckas översätta en viss nivå av språkkomplexitet, tygmakaren som känner till de substanser som ger de rätta färgämnena eller den vildmarkserfarne som har lärt sig tyda signaler i naturen för att förutse vädret. Förslag på saker som någon har lärt sig på respektive färdighetsnivå finns beskrivna i rollpersonshäftet under färdigheter.

Tips: en del spelare kommer att tro att spelledare menar värdet när denna frågar efter Nivå. Spelledaren därför behöver gå igenom detta med spelarna vid spelmötets början, så att de skiljer på dessa två termer.

FV	Nivå	Kunskapsnivå	Beskrivning
1-8	1	Oerfaren	Har knappa kunskaper.
9-12	2	Duglig	Smala kunskaper men tillräckliga för att utföra sin uppgift.
13-16	3	Rutinerad	Har lärt sig små trick på vägen.
17-19	4	Mästare	Ett brinnande intresse har gett kunskap och framgång.
20-24	5	Omtalad	Är känd för sin skicklighet eller kunskap.
+5	+1	Omänsklig	Fruktad av många.

Värde 20+

Vissa personer av de som vandrar i världen har arv från svunna magiska tider eller har återuppväckt en del av de gudagåvor som en gång skänktes till världen. När du når värde 20, kommer du att besitta en övernaturlig förmåga som är knutet till ditt användningsområde. Se rollpersonshäftet, som finns på hemsidan, över vad dessa övernaturliga förmågorna innebär. Du behöver inte heller slå någon tärning längre utan handlingen lyckas automagiskt. Vid situationer där Resultatet ändå är viktig att få fram adderar du 1 till Resultatet för varje steg ovanför 20. Har du exempelvis 22 i en färdighet, får du +2 på tärningsslaget.

Tips: vissa spelgrupper föredrar att endast skriva +2 istället för 22, för att visa att spelaren ska addera +2 till Resultatet.

Satsa

Ibland vill du pressa dig och försöka få ett högt Resultat på en handling, med ökad risk för att något går snett. Det kan vara att hoppa längder som ligger över din normala förmåga, tillfoga större Skada på din motståndare under strid eller rida mycket fortare än du vanligtvis gör.

Det du gör är att du säger att du vill satsa en siffra när du ska slå ett slag. Slår du över det talet och slaget lyckas får du addera talet till Resultatet. Slår du däremot lika med eller under det satsade värdet misslyckas handlingen. För att klargöra får du inte satsa och använda en Gud i samma handling, då du aldrig slår ett tärningsslag när du aktiverar en Gud.

Säg exempelvis att en rollperson har värde 12 i en färdighet. Spelaren vill satsa 4, slår 9 och får ett Resultat på (9 + 4 =) 13, vilket resulterar i ett perfekt slag. Hade tärningen istället tärningen visat mellan 1-4 (det satsade värdet) eller 13-20 hade slaget misslyckats och i fallet 1-4 även gett ett fummel.

Närliggande färdigheter

Ibland händer det att flera färdigheter ligger nära varandra, vilket innebär att en viss kunskap i ena färdighetsområdet rinner över och hjälper den andra färdigheten. Vid sådana tillfällen adderar du den lägre färdighetens Nivå till den högre färdighetens värde. Eftersom det ska vara ett heroiskt system, får spelarna vara kreativa i sina tolkningar. En smed med Nivå 3 i Smidje får +3 på sin vapenfärdighet när denna slåss i en smedja, en botaniker med Nivå 4 i Botanik får +4 på Tillgångar för att fiska fram droger, en antropolog med Nivå 2 i Kultur: alver får +2 när denna köpslår med alver.

Inriktningar: sida 28

Endast färdigheter tillger sin Nivå till ett högre värde och endast den valda inriktningen ger bonus på detta sätt. Att ha Nivå 2 i Kultur: alver ger inte +1 till alla andra folkslag i hela världen. De färdigheter som främst används som närliggande färdigheter är Kultur, Djurvana och Kunskap. Trots vad som angetts tidigare behöver inte Kunskap vara specifika yrken uan specialiseringar på andra färdigheter. Kunskap: två vapen eller Kunskap: tillhyggen ger exempelvis en bonus till Närstridsvapen i två specifika situationer. Du får naturligtvis inte kombinera samma färdighet med sig själv, exempelvis genom att ha en påk i ena handen och en yxa i den andra (Närstridsvapen: skaftvapen).

Samarbete

Skulle det uppkomma situationer där flera individer hjälps åt för att klara av en handling, slår ni i regel ett enda slag. Var rollperson som hjälper till i handlingen adderar sin Nivå till den med högst värde. Maximalt fyra personer kan samarbeta på detta sätt.

Säg att en spion upptäcks av de tre rollpersonerna när spionen är på väg ifrån dem. En av rollpersonerna har Pilbåge 13 (Nivå 3) och en annan Armborst 15 men för att träffa spionen görs endast ett enda slag med värdet (15 + 3 =) 18.

Tips: för enkelhetens skull bör namnlösa endast ge +2, oavsett hur duktiga de är.

Namnlösa: sida 62

Motståndsslag

Kraftmätningar avgörs genom att förlänga ett slag till att inkludera flera slag. Alla parter i kampen väljer ett eget relevant värde att slå emot. Parten lägger ihop alla sina Resultat och den part som kommer till 25 eller över på minst antal tärningsslag är vinnaren. Om flera parter kommer över 25 på samma antal tärningsslag, jämför man istället det sammanlagda Resultatet som vardera part fick. Är även den lika blir det oavgjort. I regel brukar summan som Resultatet ska komma över att ligga runt 25, men vid krävande test lägger spelledaren nivån högre. Exempel på parter är härarna vid ett slagfält, hasardspelare vid ett tärningsbord eller ett lås och personen som vill dyrka upp ett lås. I det sista exemplet är den enda deltagaren låsdyrkaren medan låset anger summan som måste uppnås.

Att sitta och slå tärningar om vartannat är sällan väldigt intressant, även om någon mot slutet brukar använda satsningsregeln för att hoppas på att kunna vinna. Därför bör den med högst Resultatsumma efter varje slag beskriva vad som händer. Är det en jakt kan den med högst summa exempelvis beskriva hur denna välter saker bakom sig eller på annat sätt försvårar för motståndaren eller hur den jagade snubblar eller springer in i någon och på så sätt tappar på den jagade.

Tips: för att lättare få överblick över vem som har högst Resultatsumma och slippa krånglig bokföring kan ni använda er av initiativbrädet. Alla börjar då på noll och flyttar sina egna markörer efter att ha utfört sitt slag.

Bild på initiativbrädet: sida 65

Jakter: sida 83

Modifikationer

En färdighet inbegriper många områden där vissa är svårare än andra. En utövare påverkas också av yttre förhållanden vid praktiska tillämpningar, exempelvis att det regnar, någon beskjuter utövaren eller dylikt. För att visa den här påverkan modifierar spelledaren värdet temporärt. Tankesättet som denna ska använda sig av är att tänka i Svårighetsgrader där en handling verkar

Svårighetsgrad	Modifikation
Mycket svårt	-10
Svårt	-5
Krävande	±0
Lätt	+5
Mycket lätt	+10

Mycket lätt, Lätt, Svår eller Mycket svår; vilket i sin tur förändrar värdet med 5 eller 10 i respektive riktning. Observera att om värdet kommer över 20 efter modifikationen lyckas handlingen automagiskt om inget Resultat krävs. Det motsatta sker om ett värde sänks till 0 eller under. Då finns det inte en chans i världen att du kommer lyckas med handlingen.

Spelledaren bör dock vara sparsmakad med modifikationerna för att få spelet att flyta på bättre. Är det två parter som utför motståndsslag mot varandra (exempelvis i en strid) där båda parter lider av samma modifikation bör modifikationen bortses. Spelledaren ska heller aldrig ge någon modifikation utifrån hur en spelare beskriver sin handling. Då kommer spelarna endast att hitta på saker som spelledaren vill höra. Spelarna ska hitta på saker som de själva tycker är häftiga och spelledaren ska vara objektiv. Ett bra tärningsslag ska ge en större beskrivningsmakt till spelarna och belöningen i detta system är att få beskriva, inte att få en lättare Svårighetsgrad.

Utmattning

Vissa människor kämpar vidare trots brutna ben och ömmande ryggar, medan andra ger upp om de inte har fått frukost. Hur kommer det sig? Jo, genom att de vekare inte har rätt mentalitet för att kämpa vidare. När du utsätter din kropp för något fysiskt ansträngande innebär det även en mental påfrestning. Olika situationer när detta inträffar är när du är utan mat länge, att du utsätts för droger, men också att du blir såpass skrämd att du till sist bryter ihop och inte förmår att fortsätta.

Närhelst du pressar dig mentalt på dessa sätt ådrar du dig en viss mängd Utmattning som sänks med Resultatet av ett Psykesslag. Du ser hur mycket Utmattning du får av tabellen på nästa sida. Utmattningen samlar sig på hög och får dig att till sist bryta samman i psykoser eller på annat sätt helt ge upp. Vissa kanske till och med tuppar av från de ansträngningar som lagts på dem.

Handling	Utmattning
Dricka ett stop öl	5
Längre resa	5
För var dag utan sömn	5
För var dag utan mat	5
För var dag utan mat och vatten	10
Bli skräckslagen	5-15
Ta matpaus	-5

Ett fumlande Psykesslag ger också det resultatet, vilket visar på att många societetsdamer har ett lågt Psyke. Samlar du på dig 25 Utmattning, finns risken att du dör av ansträngningen såvida du inte lyckas med ett slag mot Psyke. Får du ytterligare Utmattning efter det, resulterar detta i fler slag även om poängen inte märks ut på rollformuläret.

Det försvinner en Utmattning per timme som går, så på ett dygn har en person som blivit utslagen av detta blivit helt återställd. Om spelledaren inte orkar med tidsangivelser i timmar bör denna låta rollpersonerna sänka Utmattning med 5 efter varje scen och att den får tillbaka all Utmattning efter en längre sovperiod.

Scen: se Varaktighet, sida 99

Du får inte sänka Utmattningen så länge källan som orsakade den befinner sig i din närvaro. Har du blivit skrämd av en drake, frammanat magi eller dricker öl försvinner inte Utmattningen du fått från dessa saker förrän draken inte är i närheten, varaktigheten för magin har löpt ut eller du slutar dricka öl. Det går att ta en matpaus för att sänka Utmattningen, då det är en verksamhet där du får både varva ner och får energi i kroppen, så att du orkar ta dig vidare. Huruvida det är lugnande att göra det i en drakgrotta med en påtaglig fara är en annan sak.

Frammana magi: sida 91

Utmattning	Modifikation
0-4	±0
5-9	-1
10-14	-2
15-19	-3
20-24	-4
25	utslagen

Tips: när du markerar Utmattningen längst ned på formuläret kan du använda plastgem. Stålgem har däremot en tendens att slita sönder pappret.

Utveckling

Rollpersonens bakgrund som du etablerar innan du börjar spela den är sådana saker du tar hand om i kapitlen Gestaltning och Etablering, exempelvis genom att slå grundegenskaper och köpa färdighetsvärden. Detta kapitel handlar om den Erfarenhet du kommer att samla på dig medan du spelar din rollperson. Värt att notera att du får höja färdigheter när som helst under äventyret, så länge du har tillräckligt med Erfarenhet. Du kommer även att få reda på hur du får fler Bekanta och större Gud. Först av allt kommer dock hur du får mer Erfarenhet och då via avklarade äventyr och personlighetsdragen.

Att få mer Erfarenhet

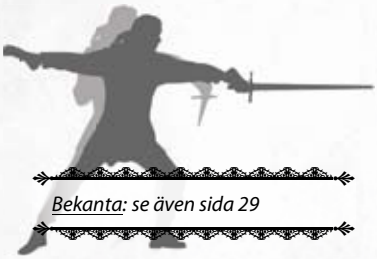
Erfarenhet kommer du kunna använda för att höja färdigheter och grundegenskaper, köpa fler Bekanta eller utöka din Gud. Att få mer Erfarenhet är sammanknutet till äventyret men framförallt dina personlighetsdrag. För varje spelmöte du är med på, får du 1 Erfarenhet som tack för visat intresse. Detta medför att längre kampanjer ger mer Erfarenhet.

När ni har klarat av ett äventyr tillsammans ska spelledaren dela ut mellan 1 till 5 Erfarenhet till var och en, beroende på vad ni lyckades åstadkomma under spelmötet. Ni får 1 Erfarenhet om ni schabblade till det å det grövsta eller 5 Erfarenhet om ni varit väldigt kreativa, drivande och spelledaren har haft det roligt under spelmötet. Runt 3 Erfarenhet är normalt att få enbart för att klarat av äventyret.

Åstadkommer	*Erfarenhet*
Är med på spelmötet	1
Spelar ut sitt personlighetsdrag	1
Klarar äventyret	1-5

Personlighetsdrag

Det finns mer Erfarenhet att fånga om du följer de personlighetsdrag du åtagit dig. Du får 1 Erfarenhet när du följer personlighetsdragets krav, men du får högst 1 per personlighetsdrag under ett spelmöte. Totalt kan du alltså få 2 Erfarenhet per spelmöte av de två du valt.



Bekanta: se även sida 29

Bekant

Genom att spendera 5 Erfarenhet kan du när som helst köpa mer inflytande i världen, vilket tar sig uttryck i en Bekant. De nya kontakterna motiveras med att de är en del av din bakgrund, de har hört talas om dig ryktesvägen, de har sett dig genomföra saker, ditt äventyrande har gett dig mer självförtroende i att söka kontakt med andra eller helt enkelt format om dig till en person som lämnar mer tillit. Du har med andra ord tillbringat en större del av din tid till att socialisera än att öva dina färdigheter eller be till Gud.

Gud: se även sida 29

Att omvandla personlighetsdrag till Gud: sida 31

Gud

Gudarna formar våra liv och genom att spendera 10 Erfarenhet kan du när som helst köpa en Gud för att få bättre kontroll över ditt kommande liv. Den här resursen används bland annat för att ersätta ett tärningsslag med ett framgångsrikt slag som får fullt Resultat, att tvinga ödet till att styra in sammanträffande saker som gagnar dig eller till att köpa förmågor som ger dig en fördel. Kom dock ihåg att höja ryktet för för var Gud som köps.

Höjningsslag

Ingen varelse går igenom ett liv utan att ständigt förändras. I detta rollspel är det utvecklingen framåt det sätts fokus på. Hjältarna i äventyren är aldrig rastlösa utan beger sig ständigt ut på nya upptåg för att se vad gudarna har smitt för planer åt dem, vilket detta system simulerar. Därför är äventyrande också det snabbaste sättet att utvecklas. När som helst under spelets gång får du göra ett höjningsslag men du måste spendera ett visst antal Erfarenhet beroende på Nivån.

Färdigheter

För färdigheter kostar varje höjningsslag lika mycket Erfarenhet som Nivån i färdigheten. Du genomför ett höjningsslag genom att slå 1T20 och lägga till Nivån för grundegenskapen. Om resultatet

är över ditt nuvarande värde, höjs färdigheten ett steg. Sålunda, om du har värde 11 och har Nivå 3 i från grundegenskapen behöver du endast slå 9 eller mer (9 + 3 > 11) för att höja färdigheten ett steg.

Grundegenskaper

För att höja en grundegenskap spenderar du lika mycket Erfarenhet som Nivån i grundegenskapen och slår om grundegenskapen med folkslagets tärningskombination. Är Resultatet över ditt nuvarande värde höjs värdet ett steg. Byter den Nivå höjs även färdigheterna som baseras på grundegenskapen. Det går även att höja grundegenskaper med förmågan Höjd grundegenskap vilken kräver två Gud .

Tips: tycker du som spelledare att det är konstigt att spelarna får höja vilka värden som helst, bör du införa att endast de värden spelarna har använt under spelmötet eller har motivering till höjningen får normal kostnad; allt annat kostar dubbelt så mycket att höja.

Träning

Här följer regler som ska användas om en längre tid passerar för rollpersonerna mellan två äventyr. Vid dessa tillfällen går inte utvecklingen lika fort framåt, eftersom det är en äventyrare du spelar och inte en skolelev. Rollpersonerna sitter dock inte på en stubbe och gör ingenting när de inte äventyrar, så det krävs att spelare och spelledare diskuterar sinsemellan vad rollpersonerna gör under tiden de utvecklas och varför de utvecklas på just de valda färdigheterna eller grundegenskaperna.

Lärare

För att ha något att lära ut måste läraren befinna sig en Nivå högre än eleven och läraren kan maximalt ha lika många elever sin sin Nivå i Skarpsinne. Varje höjningsslag tar lika många veckor som ditt nya färdighetsvärde men kostar ingen Erfarenhet. Istället måste du betala lika många silver per månad som lärarens Nivå i färdigheten, där träningslokal och eventuell utrustning ingår i kostnaden. Lyckas du slå mellan ditt och din lärares värde höjer du färdigheten ett steg.

Självstudier

Det går även att försöka lära sig på egen hand och tar då lika många veckor som ditt nya värde multiplicerat med två. Du kan dock aldrig träna på färdigheter som överstiger värdet på grundegenskapen som färdigheten baseras på. Du höjer färdigheten om du slår mellan ditt färdighetsvärde och din grundegenskapsvärde. Om du exempelvis har Skarpsinne 13 och Läkekonst 3 så får du höja färdigheten efter (4 × 2 =) åtta veckor om du slår mellan 3 och 13. Den litteratur eller de föremål som färdigheten kräver ingår i vardagskostnaden.

Vardagskostnad: sida 104

Strid

Du har lärt dig innebörden av Resultat och Nivå samt hur satsning, samarbete och motståndsslag går tillväga. Detta kapitel drar nytta av detta och ger förslag på hur du ska tolka dessa användningsområden under strid med tillgägg för skador och initiativbrädet samt listor på vapen och rustningar.

Tankarna jag hade när jag skrev reglerna var att få en snabb strid, med viss mån av taktiskt tänkande, där du ska tas stad av vad tärningen utvisar för att beskriva dina handlingar och där skicklighet, inte vapenstorlek, avgör hur lätt du oskadliggör någon. Här nedan får du en övergripande genomgång av striden.

Tips: försök att efterlikna swashbuckling i dina beskrivningar, vilket innebär att exempelvis hoppa upp och fäktas på bord eller svinga sig i ljuskronor. För att få hjälp med detta kommer striden till stor del bygga på att ni spelare får inflytande över handlingarnas slutresultat samt stridens miljö.

Turordning

1. Avgör vem som ska agera med hjälp av initiativbrädet, där ni har ställt ut markörerna.

Initiativbräde: sida 63

Agerande

2. Den som får agera kan välja att placera sig eller anfalla någon. Anfallaren kan välja att göra en fint, utmanövrera motståndaren, satsa på en kraftfull attack eller en blandning av dessa.
3. Vid anfall får försvaren göra en avvärjning. Den kan välja att göra en utmanövrerande avvärjning.
4. Anfallaren, och även försvararen om den vill avvärja sig, slår sitt tärningsslag med 1T20.

Stridsmanövrar: sida 66

Skador

5. Lyckas anfallet medan försvaret misslyckas får försvararen lika mycket i Skada som anfallarens Resultat.
6. Vid kritisk skada (i regel 10 eller högre i Resultat) får namngivna motståndare slå ett Fysikslag för att se om den får strida vidare.

Resultat: sida 38
Kritiska skador: sida 61
Namnlösa fiender: sida 62

Turordning

7. Flytta markörerna för de agerande ett visst antal steg motsols, beroende på vad de gjort. Misslyckas anfallet medan försvaret lyckas behöver inte försvararen flytta sin markör för sin handling.

Handlingar: sida 66
Vända striden: sida 65

Börja sedan om med punkt 1.

Oskadliggöra

Ordval: "Jag försöker anfalla den där lilla krabaten."

Finta: sida 67

Placera: sida 68

När du utför ett anfall är det alltid underförstått att du vill oskadliggöra motståndaren. Du får givetvis försöka dig på andra manövrar, exempelvis att kasta eller låsa personen, för att få en fördelaktig fördel senare i striden, men då måste det deklareras och följer då samma regler som stridsmanövrarna fint eller placering, vilka förklaras senare. Efter du deklarerat vad du tänker åstadkomma slår du ett Närstrids-, Kast- eller Projektilvapenslag. För obeväpnad strid slår du mot din Fysik. Riktigt stora varelser använder således sällan några närstridsvapen, eftersom de har mycket större chans att träffa med sina naturliga vapen.

En motståndare utför alltid ett passivt försvar, därav tärningsslaget för anfallaren. Om varelsen däremot är helt inkapabel till att röra på sig träffar du alltid med fullt Resultat. I många fall räknas detta direkt som att du knockar eller dödar motståndaren. Notera att en kombattant inte står orörlig på stället vid utfall, utan tärningsslaget ska tolkas som att du försöker under en kortare tidsperiod finna en blotta hos motståndaren. Slaget kan till och med symbolisera en hel slagserie eller att du griper tag om den andres svärdsarm och sedan stöter ditt vapen i motståndaren. Det råder med andra ord en stor tolkningsfrihet i detta tärningsslag.

Avvärjning

Ordval: "Jag försöker avvärja hans attack."

Tips: när du markerar Skadan längst upp på formuläret kan du använda plastgem. Stålgem har en tendens att slita sönder pappret

Såvida din motståndare är medveten om ditt anfall får personen i sin tur göra ett aktivt försvar. Detta ska deklareras innan några tärningsslag görs för någon part. Ett slag görs mot Närstridsvapen för försvararen och är slaget framgångsrikt lyckas personen avvärja ditt anfall, oavsett hur bra du slog. En avvärjning är sällan en ren block vapen mot vapen, utan istället styr försvararen undan vapnet med sitt eget vapen eller helt försöka backa undan utan att använda sitt vapen alls.

När du vill avvärja ett anfall men inte kan använda Närstridsvapen, får du istället slå ett Smidighetsslag för att dra av Resultatet från Skadan du får mot dig. Denna regel används mot projektilvapen. Kastvapen kan dock avvärjas helt med ett Svårt Närstridsvapenslag.

Skada

Om din motståndare inte lyckas avvärja ditt anfall får personen anfallsslagets Resultat i Skada. Ju mer Skada vid ett anfall, desto värre konsekvens för den skadade, så försök att ta hjälp av tärningen för

att beskriva skadorna. Tänk också på att skadebeskrivningarna ska vara värre när individen redan har stor Skada. Att få 6 i Skada och få sina tänder utslagna är inte troligt vid försvararens första Skada, men däremot troligt om försvararen dragit på sig totalt 20 eller mer i Skada under striden och då får 6 till i Skada.

Resultat	Beskrivning av Skadan
1-5	Liten blödning (näsblod, blodsmak i munnen), ytligt sår, ömmande skada, tårfyllda ögon.
6-10	Stukning, tappa luften, smärtförlamad lem, ser stjärnor, längre skärsår, lätt omtöckning, utslagna tänder, översträckning i muskel, yrsel, ringer i öronen.
11-15	Djupa köttsår, något går ur led, krossad kroppsdel, avhuggna fingrar, näsa eller öron, utstucket öga, penetrerad kroppsdel, tappa luften, slås medvetslös, något blir brutet, förlamad lem, avhuggen sena, kraftig stukning, förstörd muskel, skadat inre organ, kraftig krosskada, hjärnskakning, avbiten tunga, utslagna tänder, borthugget köttstycke, avväpnar, hugger sönder motståndarens vapen, sätter bladet mot strupen, hotar personen så att denna ger sig.
16+	Avhugget huvud, uppsliten hals, penetrerat hjärta, krossad skalle, bruten ryggrad, massivt skärsår.

Tips: skadebeskrivningarna finns på första sidan i Stridshäftet, så spelledaren bör se till att ha den sidan synlig när det är dags för strid. Annars blir det svårt att variera skadebeskrivningarna då man har mycket annat att tänka på.

Kritiska skador

Alla lägre Skador kännetecknar halvdana träffar. Tillräckligt höga Resultat ger dock rena träffar vilka förorsakar kritiska skador. Hur mycket skada det krävs för att du ska slås ut baseras på din Fysik och ges av tabellen på nästa sida. När du får en kritisk skada måste du lyckas med ett Fysikslag eller räknas som utslagen. Flytta då skademarkören till utslagen. Slaget ska göras efter att du markerat Skadan, så Fysikslagen sker i regel alltid med modifikationer. Knytnävar, bett och sparkar ger aldrig kritiska skador!

En frisint tolkning är att du kan strunta i att göra Skada när du får in en kritisk skada utan istället beskriver anfallet som ett hot eller en avväpning av den andre. Om motståndaren är i stånd till att ge sig gör denna det också – det är vanära att återuppta en strid om en kombattant har gett sig vilket torde förändra Ryktet. Du kan med andra ord använda din vapenfärdighet för att slippa strid, genom att lägga handen på hjaltet och se hotfull ut eller snabbt dra ditt vapen och försätta den andre i ett försvarslöst läge.

Tips: den utslagna bör plocka bort sin pjäs från initiativbrädet (se nästa uppslag), eftersom kombattanten ändå inte strider vidare.

Fysik	Slås ut på	Klassificering
<10	Fysik	Knytt
10-19	10	Normalstor
20-49	15	Best
50+	20	Monster

Namnlösa fiender

Tips: bestar med Fysik över 20 bör alltid räknas som namnlösa.

I regel finns det två sorters spelledarpersoner: de som spelledaren bemödat sig att namnge och som har en viktig del i handlingen samt de »namnlösa hantlangare« som mest slängs fram som hackmat. När du gör en kritisk skada på en namnlös fiende får den varken göra ett avvärjningsslag eller Fysikslag, utan blir utslagen direkt. Dessutom får du förmånen att beskriva hur du går tillväga för att ta ut fienden.

Det bör vara en längre och förhoppningsvis fantasifull beskrivning om hur du slår ut din motståndare, men det viktiga är att hantlangaren i slutändan blir oskadliggjord. Beskrivningarna behöver inte endast vara lemlästningar utan det går lika bra med avväpningar, att slänga ut någon för ett stup, slå en pall i huvudet på någon, knuffa någon framför en vagn, svänga en bom på den andre eller dra undan mattan så att den andre slår i huvudet och knockas. De namnlösa är småbrottslingar, skelett eller andra oviktiga fiender, men det är viktigt att spelledaren har tydligt markerat vilka som är viktiga spelledarpersoner så att du inte tar fel på person.

Skademodifikationer

Tips: slå inte dödsslaget förrän du ska påverka något annat. Eftersom du är kollapsad är det svårt för de andra spelarna att med säkerhet veta om du överlever eller inte. Dödsslaget kan även fördröjas om någon vill säga några sista ord, så länge det inte på något sätt påverkar handlingen i äventyret. Kryptiska gåtor får ges som information, men inte direkta ledtrådar.

Hjältar känner inte smärta förrän kroppen helt säger ifrån, men rörelsefriheten blir ändå hindrad av skador. Skador kommer att hindra dig i alla dina handlingar, oavsett om du ska upptäcka något, spela schack eller rida till häst. Så fort du fått totalt 25 i Skada säger kroppen helt ifrån och du blir utslagen och måste lyckas med ett Svårt Fysikslag för att inte dö. Namnlösa får inte göra något slag.

Skada	Modifikation
0-4	±0
5-9	-1
10-14	-2
15-19	-3
20-24	-4
25	utslagen

En utslagen person förmår på sin höjd att kräla, stå upp med stöd eller säga några ord. Vill du något mer ansträngande än så måste du klara ett Svårt Fysikslag eller dö. Det går inte heller att avvärja sig, så ytterligare en attack mot dig dödar direkt.

Läkning

För var dag sänks Skadan med ett. Det tar med andra ord något mindre än en månad att läka fullständigt från att vara dödligt sårad. Måhända är det snabbt, men kom ihåg att hjältar sällan är sängliggande. Det är normalt sett inte heller kul att spela en tre månaders sängliggande individ. Ett lyckat slag i färdigheten Läkekonst gör att hjälten sänker Skada med Resultatnivån, men det fungerar endast en gång när någon blivit skadad och måste ske inom en timme från dess att skadan har blivit gjord.

Tips: eftersom rollpersonerna läker såpass snabbt behöver spelledaren inte hålla igen med skadebeskrivningarna. Det gör inget om rollpersonen bryter armen, eftersom den snart läker ihop igen. Är det någon med Läkekonst eller helande magi kan spelledaren vara rätt hänsynslös; äventyrare ska vara ärrade efter ett tag.

Kritiska skador

Kritiska skador följer precis samma regler som vanliga skador, men de ger en ursäkt till varför personen ska hålla sig stilla. Ett brutet ben tar i regel runt 6 veckor att läka ordentligt, en arm runt 4 veckor, ett brutet revben, rejäla stukningar och muskelinflammationer gör ont i minst 2-3 veckor och lindriga stukningar och hjärnskakningar sitter i uppåt en vecka (siffrorna är baserade på personliga erfarenheter). Därför är det viktigt att spelledaren beskriver skaderesultatet utifrån hur skadad rollpersonen redan är. Ju mer skadad någon är, desto värre skadebeskrivning vid nya skador! Så någon som är oskadd och ramlar ner i en djup grop ska personen få en lindrigare skadebeskrivning än någon med 15-20 i Skada allaredan, även om båda skulle ådra sig lika mycket i Skada.

Initiativbräde

Vem som har övertaget och ska agera visas på ett bräde som helst ska ligga inom räckvidd för alla spelare. Vid stridens början ställer alla ut sina markörer på brädet på samma värde som respektives Smidighet. Detta inkluderar även rollpersonernas motståndare. Skulle flera kombattanter hamna på samma ruta, avgörs inbördes turordning av värdet i respektive vapenfärdighet. Om lika, agerar de samtidigt.

Den som står längst åt medsols håll är den som agerar. Markörerna på brädet flyttas sedan under striden motsols olika många

steg beroende på vad var och en av deltagarna gör under sina handlingar. Den som stått längst på en ruta får agera först av alla de på samma ruta, så se till att ha något system för att se det. Förslagsvis sätter ni alltid markören längst in på brädet och sedan får den nästkommande sätta sin markör längre ut mot kanten.

Nytillkommen

Om du anländer till en pågående strid, får du ställa din markör vid den kombattants ruta som är sist i turordningen. Du räknas inte som medverkande i striden förrän du får börja agera. Innan dess kan du inte få några närstridsattacker mot dig såvida inte anfallaren gjort en förflyttning mot dig.

Överraskning

Skulle ena parten i striden bli överraskad, exempelvis vid ett bakhåll, måste de överraskade flytta 10 steg direkt. Rollpersoner och namngivna spelledarpersoner får göra ett Svårt Vaksamhetsslag för att undvika bli överraskade.

Tidsåtgång

Det är helt ointressant hur lång tid en strid tar i sekunder och minuter. Om du vill använda dig av någon sorts stress så låt det komma i form av antal varv på brädet eller efter ett visst antal rutor. En lagom lång strid slutar innan alla passerat stjärnan på brädet två gånger.

Förflyttning

I de flesta fall får alla förflytta sig fritt. Egentligen är det inte så viktigt var alla befinner sig. Spelledaren kan med gott samvete anta att folk hinner förflytta sig medan ”kameran filmar på någon annan”. Detta medför att du i en manöver kanske står vid en kant och knuffar ner en motståndare medan vid nästa handling flyttat dig för att stå med ryggen mot en stenvägg då två av den nedkastades kompisar attackerat dig. Du passerar med lätthet personer som är upptagna med strid.

Några undantag finns dock. Om du redan är involverad i strid med en eller flera personer och vill anfalla någon annan kostar det 5 initiativsteg. Att anfalla kombattanter med avståndsvapen kostar också 5 initiativsteg första gången då de inte är dumma nog för att stå i direktkontakt med striden och skjuta pilar. I övriga fall där du vill göra en strategisk förflyttning för att få ett övertag använder du stridsmanövern placering.

Exempel: en svärdsman som inte är involverad i närstrid rusar mot några bågskyttar. Spelaren flyttar sin markör 5 steg och markören flyttas förbi bågskyttarnas som hinner agera innan svärdsmannen kommer fram.

Placering: sida 68

Vända striden

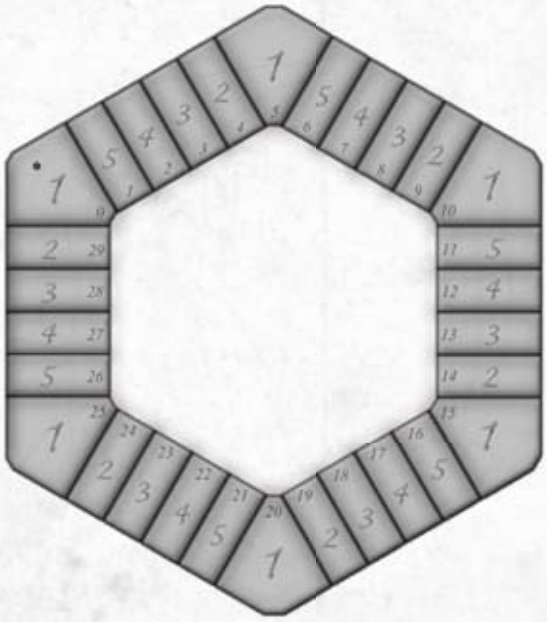
Att strunta i att utnyttja sin avvärjning tolkas som att du försöker dig på att vända striden och återfå initiativet, eftersom motståndaren flyttar sin markör förbi din. Det är en farlig manöver, då det resulterar i en fri attack för motståndaren. Det finns dock ett annat sätt att vända striden på; om du framgångsrikt lyckas avvärja ett misslyckat anfall har du överlistat din motståndare och behöver inte flytta din markör alls.

Övertag

I de fall då försvararens markör skulle befinna sig mer än 10 initiativsteg från anfallaren får försvararen inte utföra någon handling för att avvärja attacken. Det symboliserar antingen att försvararen är helt ur balans, att du har kommit förbi motståndarens gard eller att personen är bortfintad.

Fummel

I de fall du fumlar ramlar du och måste spendera fem extra steg för att ställa dig upp. Det går att ignorera denna extra initiativförflyttning, men då kommer du att förbli liggande vilket medför att alla manövrar du gör höjer Svårighetsgraden med ett medan alla anfall du får emot dig sänker Svårighetsgraden för anfallaren.



Tips: bra markörer är små mynt, färgade glasstenar, Fia med knuff-, Monopol- eller Carcassonepjäser. Förslagsvis har ni samma färger på gemen som markerar Skada och Utmattning som på markörerna på brädet, så att det blir lätt att hålla reda på vem som har vilken markör.

Tips: att flytta sin markör ger en god markering om att handlingen är färdig. Initiativbrädet ska därför vara lättåtkomligt för alla så att deltagarna flyttar sina egna markörer för att markera att handlingen är färdig.

Handlingar

Beroende på vad du åtar dig för handling ska du flytta din markör ett visst antal steg motsols på initiativbrädet, efter det att du utfört handlingen. Fria handlingar kräver inga steg då det är handlingar du utför med lätthet medan du gör andra saker. Enkla handlingar är ofta förberedelser till andra handlingar och kostar 5 initiativsteg. Med komplexa handlingar vill du åstadkomma någonting mot någon eller något annat och du går då 10 steg på brädet.

Fria handlingar

Säga något ord.
Dra ett vapen vid stridens början.
Förflytta sig
Släppa ett föremål.

Enkla handlingar

Fly från striden
Byta motståndare
Byta vapen.
Plocka fram en pil eller slungsten
Placera.
Plocka upp ett föremål.
Resa på sig.
Fummel (ramlar och reser på sig).

Komplexa handlingar

Utföra ett anfall.
Utföra en avvärjning.
Frammana magi.
Ladda ett armborst.
Försöka dyrka upp ett lås.
Kasta ett rep.
Bli överraskad.

Stridsmanövrar

För att få en större kontroll över striden än att bara få slå tärningar om vartannat finns de fyra stridsmanövrarna. Här får du chansen att göra strategiska val genom att få agera oftare, sänka motståndarens värde, höja ditt eget värde eller göra mer i Skada. Avvärjningar kan endast användas tillsammans med utmanövrering.

Utmanövrera

Ordval: "Jag vill utmanövrera henne genom att sparka henne i bröstet för att få henne ur balans."

För att utmanövrera minskar du värdet med 5 för att sänka initiativkostnaden för handlingen med lika mycket. Det här är en manöver används ofta när någon vill vända initiativet i striden, men används också för att få din motståndare att hamna mer än 10 initiativsteg från dig och därmed få ett övertag över motståndaren. Manövern beskrivs som om du försöker få motståndaren ur balans genom att exempelvis rycka tag i denna, men skulle också kunna beskrivas som kvicka attacker.

Finta

Ordval: "Jag fintar 3 genom att..."

Vissa gånger vill du distrahera för att sänka den andres försvar, vilket förklaras med att du hugger flera gånger (fastän det är ett enda tärningsslag), kastar sand i ögonen på motståndaren, bländar med facklan, skriker förolämpningar eller rycker tag om den andres vapen och sedan slår med ditt eget på motståndaren.

Du deklarerar att du fintar och en valfri siffra, drar av en siffran från ditt eget värde och samma siffra får din motståndare dra av på sitt värde. Stora varelser, såsom jättar, använder ofta den här manövern eftersom de har höga värden. Rent beskrivningsmässigt förklaras det med att deras vapen tar upp en sådan stor yta att det är svårt att komma undan.

Satsa

Ordval: "... och jag satsar 4 på att träffa huvudet."

Satsa: sida 40

Att försöka tillfoga stor Skada förklaras genom att du gör rundsparkar eller andra specialmanövrar eller försöker träffa mer utsatta områden på kroppen. Du deklarerar att du vill satsa, säger en siffra och adderar sedan den till Resultatet om slaget lyckas. Om du slår lika med eller lägre än det satsade talet blir det ett misslyckat resultat. Enligt fummelreglerna, som inträffar om du slår 10 eller lägre och misslyckas, kommer du säkerligen då fumla!

I kombination med regeln om kritiska skador blir satsningsregeln något du vill göra för att definitivt oskadliggöra motståndaren om du träffar (normalt 10+ i Skada). Att tillfoga en kritisk skada oskadliggör motståndaren, men att oskadliggöra kan lika gärna innebära att slänga någon utför ett stup eller att avväpna och knocka personen istället för att slå med vapnet. Att skjuta ner ljuskronan på någon annan innebär att personen slås ut vid en kritisk skada medan vid lägre tal kommer den utsatte delvis undan och får en lägre Skada.

Ordval: "Jag förflyttar mig och placerar mig bakom den som Dusgim slåss mot."

Tips: för att visa en placering, sätt din markör utanför rutan där markören ska hamna. Detta för att du ska påminnas om att du gjorde en placering förra handlingen.

Placera

Det kommer att uppstå tillfällen då du vill avvakta för att se vad den andre ska ta sig till eller göra en strategisk förflyttning eller taktisk manöver för att öka dina chanser att träffa, exempelvis greppa tag om någon, anfalla någon bakifrån, fälla personen med mera. Du deklarerar då att du vill placera dig. Handlingen kostar 5 initiativsteg och ger +5 på nästa tärningsslag. Bonusen är inte kumulativ: det går alltså inte att placera sig 10 steg och få +10 på nästa handling. Om någon annan agerar innan dess, får du välja bort bonusen för att agera först. Flytta då din markör till den kombattant du ska agera före.

Särskilda situationer

Strid är sällan något statiskt, utan det förekommer ibland förhållanden som försvårar eller underlättar striden. Här nedan följer riktlinjer för hur du ska tänka när du ställs inför sådana situationer. Om alla stridande parter drabbas lika mycket av modifikationen bör spelledaren i många fall skippa den helt. En negativ modifikation gör att striderna tar längre tid eftersom Skadan då blir lägre.

Svårighetsgrad	Situation, närstridsvapen
Mycket svårt	Förblindad, oförberedd.
Svårt	Ligger ner (på grund av fummel), knästående, fackelbelysning, inskränkande utrymme för stort vapen, avvärjer ett kastat föremål.
Lätt	Anfaller i ryggen, motståndaren är liggande (på grund av fummel) eller förblindad.
Mycket lätt	Försvararen är helt stilla och anfallaren är samtidigt under press.

Svårighetsgrad	Situation, avståndsvapen
Mycket svårt	Förblindad, 75 % av målet är dolt, målet är väldigt långt bort.
Svårt	Ligger ner (ej armborst), fackelbelysning, 50 % av målet är dolt, målet är en bra bit bort, målet är liggande, målet passerar ditt synfält, skytten är i rörelse eller involverad i närstrid.
Lätt	Målet har en Fysik på 50 eller mer.
Mycket lätt	Målet är närmare än 10 meter och orörlig.

Flera motståndare

Den här regeln är nog den viktigaste av alla stridsregler, så se till att alla förstår den. Om du möter två eller flera motståndare och avvärjer alla attacker skulle det innebära att din markör på initiativbrädet skulle färdas runt brädet snabbare än ett löv i en virvelvind. Istället delar man upp de olika grupperna i parter, där du är en part och dina motståndare en annan. När du anfaller gör du det individuellt mot en annan men när de anfaller dig gör de det i grupp och använder således regeln för samarbete. En hög Skada för motståndarna innebär exempelvis att flera fiender får in träffar.

För att falla in i samarbete krävs det att de stridsklara är högst 5 initiativsteg ifrån varandra samt att de attackerar ett och samma mål. Den som står först i turordningen i gruppen är den som agerar och alla andra får slå samman sina markörer med gruppledarens. Detta sker på automatik så spelarna har inget att säga till om när rollpersonerna faller in i samarbete. Måste någon flytta sin markör mer än 5 steg ifrån gruppens markör, ingår den inte längre i gruppen och tilldelar därmed inte sin bonus till gruppen. Det brukar hända när någon i gruppen vill försvara sig.

Hur många som ingår i en grupp beror på hur stort område de befinner sig på, En människostor humanoid manövrerar på ett sådant sätt i strid att den maximalt möter fyra motståndare. Skulle det finnas fler motståndare än så får de gott avvakta tills någon av de fyra är nedgjorda. Notera att om en varelse är mellan 6-9 steg ifrån gruppen, ingår inte denna i de samarbetande förrän gruppen har flyttat 10 steg för sin handling. Då buntas gruppen ihop med kombattanten som först stod utanför, eftersom gruppen har flyttat förbi denna.

Samarbete över gränserna

Det kommer att uppkomma tillfällen då spelarna använder olika färdigheter för att hjälpa varandra. Använd regeltillämpningarna för den som har högst värde. Om tre personer slåss mot ett monster där en använder sin Fysik, en sitt närstridsvapen och en sin pilbåge får detta olika konsekvenser beroende på vem som har det högsta värdet. Om det är personen med högst Fysik kan gruppen inte göra kritiska skador medan det resulterar i att monstret endast kan undvika med ett Smidighetsslag om den med pilbågen har det högsta värdet. Gruppen får givetvis välja att utgå från lägre värden när de samarbetar om de känner att de tjänar på det. Det är exempelvis sällan bra om personen med Fysik har det högsta värdet då det är viktigt att kunna göra kritiska skador.

Samarbete: sida 41

Tips: gå i någon sorts inbördes turordning hos spelarna, förslagsvis medsols runt bordet, när rollpersonerna buntas ihop, så att alla spelare får göra någonting. Spelaren som slår tärningen ska komma med en beskrivning som inkluderar alla i anfallet.

Tips: för motståndare bör du använda små tärningar som initiativmarkörer och låta siffran ange antalet deltagare i en part. Det ideala är om de färgade tärningarna och rollpersonernas markörer har samma färg.

Oskadliggöra: sida 60

Avvärjning: sida 60

Motståndsslag: sida 41

Exempel: en grupp på 37 organiserade och vapenföra soldater har ett Truppvärde på (10 + 2 + 2 + 3=) 17 ligger i bakhåll för en grupp 63 stridsberedda orcher vilka har ett Truppvärde på (10 + 2 + 6 =) 18, eftersom de är vapenföra. Första rundan slår spelledaren 3 för soldaterna och 10 för orcherna. Soldaterna får +10 detta slag eftersom soldaterna stormar ut från ett bakhåll. Den part som når en Resultatsumma på 60 vinner, eftersom orcherna var 63 till antalet (avrundat till närmaste tiotal).

Tips: avrunda alla människostora humanoider till att ha en Fysik på 10 och alla små individer till Fysik 5. Reglerna är satta för att ge en vägledning, inte för att ge dig en matematiklektion. Detta innebär att en trupp på 37 normalstora individer får +3 på sitt truppvärde.

Fältslag

När flera spelledarpersoner ska slåss mot varandra blir alla sidor i striden indelade i parter. Ett råd är att du håller dig till så få parter som möjligt och har högst hundra deltagare i varje. Alla parter får ett Truppvärde på 10 som spelledaren slår mot. Eventuell bonus tillkommer beroende på moral, stridsskick och hur organiserad truppen är. Observera att regeln är bara till för att simulera hur det går för rollpersonernas medkombattanter. Rollpersonerna använder fortfarande de vanliga stridsreglerna, men får välja sina motståndare för att taktiskt kunna minska den bonus fienden får av exempelvis omtaladepersoner eller rejält stora monster. Därför är det viktigt för spelledaren att nämna vilka varelser som ger bonus till fiendesidan!

Värdet som parten slår mot är detsamma som högsta antalet deltagare i en part, avrundat till närmaste tiotal. Vid stridens början ställer spelledaren ut en fältslagsmarkör på ruta 20 på intiativbrädet. När det är fältslagsmarkörens tur att flytta slår spelledaren alla slag för trupperna. Helst ska denna ha gjort detta innan fältslagsmarkören ska flyttas. Vilka och hur många som dött i striden när den tagit slut avgörs av spelledaren, men förslagsvis sparas liven på alla de namngivna motståndarna. Planering innan striden påverkar också slutresultatet; ett planerat bakhåll ger 10 extra i Resultat till första slaget och utnyttjande av gruppens styrkor ger lika mycket till första slaget som Resultatet för Fältslag.

Förhållande	Bonus
För var 100:e Fysik som hela truppen består av	+1
Per 10:e Rykte som en person besitter	+2
Organiserad	+2
Soldatrustad	+2
Bakhåll*	+10
Per femtedel bågskyttar*	+2
Färdigheten Fältslag*	Resultatet

* Siffran adderas direkt till Resultatet i början av striden och inte till Truppvärdet under stridens gång.

Förlupna projektiler

Befinner sig målet bakom något sorts värn träffar alltid pilen värnet vid miss (mest för att det är häftigt). Detta gäller även om personen

skulle vara skyddad av en annan person, antingen genom att denna håller personen som ett skydd eller att denna är involverad i strid med personen. Skadan av projektilen blir det halva tärningsslagets värde plus eventull satsning. Om det är flera individer som är i vägen, träffas den med lägst Psyke, men endast fränder kan träffas.

Fallskador

Du har säkerligen sett på filmer hur folk kastar sig ner på andra eller hamnar på ett höflak eller brakar igenom grenar på vägen ner mot backen. I regel är detta något som sker för rollpersonerna (beskrivningen får spelarna hitta på själva), vilket leder till att de får 10 i Skada. Dock kan de aldrig bli utslagna av Skadan. Skulle de lyckas med ett Fysikslag blir Skadan sänkt med Resultatet. Blir personen däremot dragen enormt högt upp i luften och sedan släppt mot marken eller hoppar frivilligt ut för ett väldigt högt stup (med åtanke att visa hur löjeväckande den här regeln är) blir det en säker färd mot döden.

Det som egentligen tar Skada är det personen landar på. Du har väl sett hur vakterna som Conan slänger sig ner på jämnt däckar? Detta för att de får kritiska skador och tuppar av. För att lyckas med en sådan manöver krävs ett lyckat Fysikslag och Skadan på det rollpersonen landar på är detsamma som Resultatet.

Vapen

Alla vapeninriktningar är för enkelhetens indelade i tre vapentyper - lätta, tunga och dubbelfattade. Lätta vapen förekommer i vardagligt bruk, medan de tunga och dubbelfattade vapnen är ovanliga, oftast begränsade till fältslag och väcker därmed uppseende. En spark (vapentyp: tung) ses exempelvis som ett brutalt och barbariskt agerande. De vapeninriktningar som inte har tvåhandsvapen bland sina vapentyper kan inte användas med två händer. Undantaget är naturligtvis pilbågar, som i sin tur aldrig hanteras med en hand.

Vapenbonus

Alla närstridsvapen har en bonus som adderas till Närstridsvapen vid anfalls- och avvärjningsförsök. Bonusen innefattar närstridsvapnets skadekapacitet, längd och manöverförmåga. Avståndsvapen använder endast sin bonus i anfall. Om ett kastvapen används i närstrid eller om ett närstridsvapen kastas minskas bonusen normalt med ett. Undantaget är om du beskriver detta som en del av en kritisk skada.

Exempel: ett Lätt svärd (bonus 1) kräver Fysiknivå 1 för dubbelfattning och 2 för enkelfattning. Ett Dubbelfattat svärd (bonus 4) kräver Fysiknivå 3 för dubbelfattning och 5 för enkelfattning.

Fysikkrav

En individ bör ha en viss storlek för att kunna hantera vapnet denna bär i händerna utan att det blir för tungt eller skrymmande. Tabellen nedan anger den Fysiknivå som krävs för en viss vapentyp och -fattning, beroende på vapnets bonus. För var Nivå som saknas vid hantering av vapnet höjs Svårighetsgraden ett steg.

Vapentyp	Två händer	En hand
Lätt/Tung	Bonus + 0	Bonus + 1
Dubbelfattad	Bonus – 1	Bonus + 1

Tips: i rollpersonshäftet på hemsidan finns det förslag på vapen ur de olika vapenbonusgrupperna.

Vapentabell

Obeväpnat	Bonus
Lätt	0
Tung	1

Svärd	Bonus
Lätt	1
Tung	2
Dubbelfattad	4

Kättingvapen	Bonus
Lätt	1
Tung	2
Dubbelfattad	4

Skaftvapen	Bonus
Krossvapen	
Lätt	1
Tung	2
Dubbelfattad	4
Yxor	
Lätt	2
Tung	3
Dubbelfattad	5

Stickvapen	Bonus
Lätt	1
Tung	2
Dubbelfattad	4

Stångvapen	Bonus
Lätt	2
Dubbelfattad	5

Armborst	Bonus
Lätt	3
Tung	4
Dubbelfattad	6

Kastvapen	Bonus
Lätt	1
Tung	2

Pilbågar	Bonus
Lätt	2
Tung	3

Slungor	Bonus
Lätt	0

Sköldar	Bonus
Lätt	2*
Tung	3*

*Anger endast defensiv bonus. Bonusen är 0 vid offensiva handlingar och fysikkrav. En lätt sköld kräver exempelvis endast Fysiknivå 1 för att hanteras med en hand.

Rustningar

En rustningstyp skyddar lika mycket, oavsett om det är ett läderharnesk för ett troll eller för en halvlängdsman. Skillnaden avgörs istället av vad varelserna slås ut på och deras Fysik. Att klämma sig in i en rustning som skiljer maximalt en Fysiknivå höjer Svårighetsgraden för alla handlingar ett steg. En hob (Fysiknivå 2) kan exempelvis inte ha en trollrustning (Nivå 6) men däremot en människas (Nivå 2-3).

Tips: i många fall kan ett misslyckat anfallsslag eller en framgångsrik avvärjning beskrivas som att utfallet tar i rustningen.

Rustningsklass

Rustningars bonus mäts dels genom hur stor del rustningen täcker och dels genom hur svårt det är att tränga igenom skyddet. De delas in i tre rustningsklasser, lätta, medeltunga och tunga rustningar, där allt annat än lätta rustningar väcker uppmärksamhet. Medeltunga och tunga rustningar anses nämligen höra hemma hos vakter, soldater, adeln eller andra respekterade eller krigsinriktade individer.

Alla rustningar väljes utifrån en rustningsklass, där du får göra vilka kombinationer som helst i den gruppen. Bonusen från rustningen adderar till värdet som du slås ut på, så du kan forfarande få stora skador men risken att bli utslagen i förtid minskar.

Tips: på hemsidan finns det mer ingående exempel på rustningar från olika rustningsklasser.

Rustningsklass	Bonus	Rustningsindelning
Lätta	2	tyg, läder, päls
Medeltunga	4	ringbrynja, fjällpansar, kraftigt förstärkt tyg/läder
Tunga	6	lamellar, brigandin, plåt

Täckningsgrad

Täckningsgraden på rustningen modifierar rustningens bonus. Bristfällig täckning innebär att rustningen endast täcker mindre delar av kroppen och inte ens lyckas täcka de mest utsatta träffområdena. Att ha mindre täckning än så motverkar snarare sitt syfte, då de är mer i vägen för dig än motståndaren har problem med att undvika skyddet. Så att slita på sig en hjälm i början av striden är verkningslöst, såvida du inte vill se fånig ut. Normal täckning. skyddar de mest utsatta kroppsdelarna eller täcker stora delar av kroppen; oftast innebär det att huvud, kropp och händer skyddas.

Täckningsgrad	Bonus	Rustningsexempel
Bristfällig	-1	Harnesk med handskar.
Normal	±0	Harnesk, handskar och hjälm.
Heltäckande	+1	I princip hela kroppen.

Magi

Det här kapitlet kommer att ha en annan angreppspunkt när det gäller att förklara hur saker och till går tillväga. Strid har alla en viss uppfattning om hur det borde fungera, men magi har vi inte i vår egen värld, så det är desto svårare att hantera i beskrivningar under spelmötet. Jag kommer därför att förklara magin såsom en ärkemagiker hade förklarat det för sin lärling.

Det ska hjälpa dig att få insikt i hur magin fungerar, men framförallt känns för en magiker. Jag hoppas att du kommer förstå att magi är väldigt personligt, både för den som utövar men också för den som påverkas av magin. Kapitlet är skrivet så att du ska få göra egna tolkningar.

Magiskola

Jag ska stilla de undringar du haft över vad som finns bakom den här dörren. Jo du, jag har minsann sett hur du har sneglat mot den när du har städat. Du har nu bott hos mig i några månader och jag har sett att du både är flitig, noggrann och har huvudet på skaft. Egenskaper som gör att jag tror du klarar av magistudierna. Se så. Se nu inte så förvånad ut. Varför tror du att jag gjorde det där testet med dig och varför jag betalade dina föräldrar en såpass stor summa för dig? För när man hittar någon med förmågan att lära sig magi har man inte råd att låta den passera förbi. Det är något extremt sällsynt, den talang du har. Du ska vara tacksam över att du har den.

Jag skulle vilja utöka dina uppgifter från och med nu. Förutom de vanliga uppgifterna du har idag kommer du även att hjälpa mig i min forskning. Som lön för mödan kommer du få undervisningar i magi den tid av dagen då det mörknat. Utöver det så måste vi göra något åt din kokkonst. Den är horribel. Jag har inte tid att avbryta mina studier för att ställa mig i köket. Heh, jag minns tillfällen då jag blivit helt kraftlös efter alltför många timmar av oavbrutna studier när jag inte märkt att min magi mot detta avtagit. Kan vara

Regler: En magiker som har förtärt vitlök kan inte använda magi inom ett dygn. Det räcker med lukten av vitlök för att helt hindra magikern från att frammana magin tills dess att vitlöken har avlägsnats.

farligt, för mat är viktigt för återhämtningen. Håll dig dock borta från vitlök. Det är något i den växten som blockerar magin som flödar genom din kropp. Denna vetskap är spriden till allmogen. Vid orostider brukar bönder emellanåt hänga upp vitlök vid fönster och dörrar eller ha vitlökskransar kring huvudet för att skydda sig mot det övernaturliga. Adelsfolk med väldoftande örtpåsar i sina bälten har stundom vitlök i påsen för att skydda sig mot magi. Nå, nog om det. Låt oss gå vidare och in i rummet bakom den här dörren.

Inriktningar

Men träd in. Stå inte där vid dörren. Slå dig ner på stolen där. Så vad ska vi börja med? Hmm. Jo, först av allt ska vi gå igenom de skolor som finns inom magin, så att du vet vad du har att göra med. Längre fram kommer du att få djupare kunskaper om de olika skolorna, exempelvis dess användningsområde, dess frammaningsätt för magin samt i viss mån dess utövare.

Animism

Man vet inte hur animismen kom i människans händer, men magiskolan härstammar från alverna. Deras tro på modern Tevatenu, skaparen av allt liv, har format tron på att det högsta man kan uppnå i livet är att uppslukas och bli en del av naturen. Detta för att kunna leva i komplett samexistens med vad som skapade dig. Det mänskliga psyket har dock utvecklat skolan till att enklare kunna betvinga naturen. I den mån skiljer sig även frammaningssättet mellan de två folkslagen, där alverna formar sig efter naturen i form av dans medan människan går in i ett harmoniskt tillstånd och med lugna gester, hummande eller vokalbetonade utandningar frammanar magin.

Demonologi

Inte bara denna värld kan man styra, utan magiker har även sökt sig till världar bortom denna. Ja, givetvis finns det fler världar än den vi lever i. Portaler är en snabb väg till stora krafter men stora krafter är också svårkontrollerade. Jag personligen gillar inte den här inriktningen, då det är en balansgång på en väldigt tunn linje. Det är ett ständigt, och för mig onödigt, risktagande trots de kraftfulla cirklar som demonologerna gömmer sig bakom. Jag tänker främst på branden i Atrema då en Gehennademon slet sig lös från kontrollcirkeln. Det som finns i andra världar hör hemma där och bör inte föras in i vår värld.

Drakmagi

Något som har funnits i vår värld sedan urminnes tider är drakarna, som sägs ha fötts ur magin. Vissa tror till och med att när drakarna dör i världen dör även magin med dem. Dessa gigantiska bestar genomsyras av magi i både tal och tanke och få människor har studerat och anpassat drakmagin efter det mänskliga psyket. För eftersom drakarnas mentalitet är helt annorlunda än människans kan en människa aldrig utöva drakmagin i dess sanna form. Men arvet från draktankarna finns kvar, då drakmagikern endast kan föreställa sig de effekter denne vill utföra.

Elementarmagi

Världen är skapad av de fyra primärelementen eld, luft, jord och vatten. Elementarmagin använder dessa som byggstenar för att förändra världen efter sina behag. Besvärjarna har i regel ett huvudelement och när de använder världens byggstenar uppkommer spill av deras huvudelement kring dem. Resultatet kan skilja sig åt men en vattenmagiker kan exempelvis sprida dagg omkring sig när denne frammanar magi, luftmagikerna kan ha en ljuseffekt eller en vind lekandes runt sig och med jord kan mörkret slita sig loss.

Hur det kan se ut när de lägger magi varierar; vissa magiker gör rörelser likt någon drejar en kruka medan andra verkar lägga eller ordna med osynliga material med händerna.

Regler: Alla primärelement (huvudelement) är följda av ett sekundärt element, exempelvis kan en vattenmagiker även använda sig av köld och en luftmagiker av ljus. Elementen emellan är såpass annorlunda att varje primärelement är en egen inriktning. Om en eldbrukare ska frammana jordmagi följer detta reglerna för inriktning och ger -5 på värdet. Så istället för "elementarmagi" som inriktning i Magiskola bör du skriva "eldbrukare", "jordbindare", "vindvävare" eller "vattenmakare".

Häxkonster

Häxorna har en väldigt liten sammanslutning. Dels för att det är väldigt ovanligt att de finns på akademier men också för att den livsfilosofi kommer med inlärningen. Häxan, eller häxmästaren om manlig, tror på en stor entitet som har hand om alla själar och att allting är besjälat, så länge det inte har blivit bearbetat. Trollpackan utkräver temporära tjänster från entiteten för att påverka andras själar och som offer lånar de ut en del av sig själva.

Den här skolan betraktas som något understående, då den har tagit delar från animismen och schamanismen men också kombinerat det med delar från alkemin. På ett sätt är faktiskt häxornas brygder och deras djurdelar, som de använder i besvärjandet, något som är kännetecknande för dem. Om man ser någon med paddskinn på huvudet eller någon med ett halmdjur efter sig vet man att en häxa varit i farten.

Illusionism

Det som kännetecknar illusionister är att de är lurifaxar och upptågsmakare hela bunten. Åtminstone var min gode vän det på akademin under lärlingstiden. Det gick inte en dag utan att han spelade någon ett spratt. Ja, se vilka tider. Ha, ha. Nä, jag slapp inte heller undan i början. Sedan lärde jag mig hur jag skulle bryta hans trollbindande gester och hans hypnotiska röst. Han var skicklig, det ska medges. Kunde sänka en i skensömn både med sin blick och sina gester eller med sin smått sjungande röst. Illusionismen angriper dina sinnen och får dig att uppleva saker som inte finns. Det är en bedräglig inriktning inom magin, så var på din vakt kring dessa magiker.

Mentalism

Något som är besläktat med illusionismen är mentalismen, men istället för att påverka psyket så påverkar mentalismen det fysiska. Dessa magiker förstärker eller utökar sina kroppars förmågor och jag kan ärligt säga att de inte är helt främmande till att pröva olika substanser för att se hur det påverkar deras kroppar. Mentalisterna driver sig själva till sina mål genom fullständig fokusering. De går in i djupet av sig själva via meditation för att styra kraftflödena genom sin kropp. Vissa ger ifrån sig hummande koncentrationsljud medan andra kan nöja sig med att endast sluta ögonen och hålla sin hand framför sig i en gest för att kunna få rätt fokus.

Nekromanti

Något som jag har svårt att se syftet med är den magi nekromanterna utför. Det som har passerat jordelivet ska stanna i efterlivet, det är min uppfattning. Usch, jag får alltid en sådan fadd smak av den här magin. Med sitt högtidliga mässande kan de återuppleva de döda och tvinga dem att utföra saker i magikernas tjänst. Att skaffa sig tjänare på det sättet påminner delvis om demonologin, men med skillnaden att nekromanten parasiterar på sin egen dödsvärld istället för andra världar.

Schamanism

Andebesvärjarna skickar ut en signal till andarna och när de fått deras uppmärksamhet erbjuder de en temporär vistelse i sin kropp för att ta del av deras själ i utbyte mot tjänster. Utifrån gamla berättelser är det här den äldsta mänskliga magiskolan. Skolans fundament baseras på att allting som påverkar människan har en ande

som vakar över det. Det kan vara företeelser en sjö, en djurgrupp, ens kog eller elementarer. Dessa försöker magikern efterlikna med mässande och dans när magi ska frammanas för att lura den vakande anden att tro att magikern tillhör andens område. Ibland händer det att magikerns kropp förändras av andens intrång. En björnande kan skänka päls, en hjortande horn, förfädersandar gör att schamanen liknar ett lik med mera. Skolan är i sig väldigt primitiv och lärs endast ut från mästare till lärling, aldrig på akademier.

Symbolism

Eftersom symbolismen endast används för att konvertera andra magiskolors magi till symboler, så finns det inga magiker som är renodlade symbolister. Främst illusionister och elementarmagiker använder skolan, då illusionisterna skriver lysande runor i luften för att få sina offer förhäxade medan elementarmagikerna skapar magiska föremål. Magin binds i runorna och efter att den frigjorts, med det kännetecknande mullrande ljudet, blir runan kraftlös. Dock finns det sätt att göra symbolen till en del av naturen och på sätt göra den permanent.

Tillämpningsområde

Mycket utav magin kommer att förändra din vardag, det har du säkert förstått nu. Och det är väl klart, för varför ska man göra något krångligt när man kan göra det lätt för sig. He, he. Inte sant? Jag såg på dig hur du kröp ihop lite när du kom in i rummet. Det ska jag säga dig att det är troligtvis för att det flödar magi genom rummet. De där kloten som svävar där i luften, du förstår nog varför de gör det.

Förnimma magi

Hur kändes det när du kom in i rummet? Som ett tryck i bröstet, eller? Jaha, det känns som om hela du trycks ner? Ja, det är en av formerna som det kan te sig på. Du vet, det är olika för olika varelser. Djur är exempelvis känsliga för magi. Hästar brukar ofta svettas och vara oroliga när det finns trolldom i närheten. Troligtvis för att djuren lever så nära sin instinkt och känner att något är fel.

För människor är det väldigt personligt. Jag själv känner magin i smaker, det har jag redan nämnt, men andra trollkunniga jag talat med har nämnt att de kan känna pirrningar i kroppen, rastlöshet, yrsel, spänningar som om blixten precis slagit ned och vissa scha-

Regler: Inom ett dygn från det att magi har frammanats kan alla varelser förnimma magibrukandet inom området för räckvidden. Vanliga personer förnimmer känslorna med ett Svårt Vaksamhetsslag medan för en Magibrukare räcker det med ett Magiskoleslag. Dock är det normalt sett endast magiker som förstår att det är just magi det handlar om och inga andra känslor. Får denna Resultatnivå 2 eller mer kan den även känna igen vem det är som har lagt magin om personen varit med när magikern brukat magi tidigare. Detta eftersom all frammanad magi förseglas med ett personligt sigill, precis som alla humanoider har en egen lukt och ett individuellt fingeravtryck.

Regler: En magiker kan starta en duell med en annan magiker inom synhåll. Använd stridsreglerna, där Magiskolan används vid anfall och avvärjningar, Psyke används istället för andra grundegenskaper och Utmattning förloras istället för Skada. En duell höjer aldrig Utmattningen på anfallaren, vilket vanligt besvärjande gör.

maner kan se ljussken eller höra väderfenomen. Det har bedrivits forskning på området med ickebesvärjare och de har i regel känt obehag, fått magvärk, huvudvärk, sänkt mod eller andra olustighetskänslor. Jag har för mig att de fick vidröra ett magiskt föremål och beskriva sina intryck utifrån detta.

Till och med en magikerns magi är personlig. Alla har var sitt sigill… Va? Ja, jag får fadd smak av nekromanti. Heh. Ja, det är klart att man känner olika för olika magiskolor. De skolor som en magiker har mest samröre med är de som frambringar de bästa känslorna. Nä du, jag tänker inte säga vilka magiskolor som ger mig en söt smak. Ställ inte sådana frågor till en magiker. Det är väldigt oartigt.

Dueller

Du kan få reda på vilka magiskolor en trollkunnig behärskar genom att sammankoppla och tränga in i dennes psyke. I dagligt tal brukar vi säga ”dueller” om detta sätt att använda en sammankoppling eftersom det ses som något kränkande. Vi mer erfarna besvärjarna behöver inte göra detta, då vi har nog med erfarenhet för att lista ut sådant. Du kan däremot använda en duell för att få reda på hur stark den andre är eller stänga av denne från magiflödena. Många magiker brukar föredra att strida sinsemellan på detta sätt och även om striden är mental kan magiströmningarna mellan magikerna manifestera sig som synbara fenomen.

En sammankoppling fungerar även som en länk där besvärjare kan dra nytta av varandras psyken, något som brukar förekomma vid större ritualer. Men alla parter måste vara frivilliga och släppa de naturliga spärrarna. Om den andre inte är med på det kan du endast använda dueller för att angripa den andre. Det finns dock skrifter om magiker som gjort upptäckter för att kunna förgripa sig på andras psyken och med våld tvinga dem till lydnad.

En sammankoppling kan endast göras magiker emellan, då magiker är de enda som kan öppna sitt psyke utåt. Detta brukar användas för att se om någon annan är trollkunnig. Du kände säkert en avsaknad av något när jag genomgick magikertestet med dig? Det var för att jag blockerade en del av din åtkomst till magiflödena. Många är de varelser som aldrig känner flödenas ständiga närvaro medan andra tar dem för givna. Precis som du alltid har känt en viss smak och färg och tagit den för given. På samma sätt som du alltid känt magins lugnande effekt och tagit den för given, har du antagligen även tagit för givet att alla ser färger eller känner smaker på samma sätt.

Galenskapen

Magin är dock inte dig helt till gagn. Den förändrar ditt liv, då flödena du styr för att vrida om verkligheten till sist förvrider din egen verklighet. Det här är något vi vet drabbar alla magiker. Titta inte på mig sådär, för jag har klarat mig undan från det. Men tänk dig själv, allting vi utsätts för ger oss små egenheter. Magin är inget undantag. Världsförvrängningen är i regel besläktat med den typ av magi magikern utför, där en illusionist kan börja hallucinera eller, som i ett extremt fall jag hörde talas om, själv börja leva i sin egenpåhittade värld.

Regler: När en magiker uppnått ärkemagikerstatus med Magiskola 17 eller högre, får personen ett utmärkande karaktärsdrag. Uppmuntra spelaren till att ta ett drag som ger magikern mer karaktär. En animist kan exempelvis skapa ett känslomässigt förhållande till en växt, en elementarmagikers personlighetsdrag ändras efter sitt element, häxans utseende förändras till att se ut som sagornas häxor, nekromanten kan börja lukta dött eller se ut mer som ett lik med mera. När magikern nått FV 20 i sin Magiskola bör den få en egenhet så kraftig att den alltid gör sig påmind. Rollpersonen ska anses vara förlorad då egenheten gör magikern ospelbar.

Frammana magi

Så vad är då dessa magiflöden jag ständigt talar om? Det är svårt att förklara, men jag kan säga att det är som snören som lagts kors och tvärs utmed jordytan. De kan variera i storlek från mansbredd till extrema bredder på flera meter. Varför de finns är osäkert, men den mest vedertagna teorin är att gudarna lagt ut dem för att hålla saker samman och ge dem en kontinuitet. Enligt teorin är det magilinjerna som gör att trädet sitter fast i marken och växer uppåt. Att löven faller sakta nedåt mot marken, istället för att kanske förvandlas till föremålet som de faller mot eller flyga iväg åt sidan för att sedan explodera. Jo, precis. Även med linjer närvarande så kan man ändra så att ett träd uppför sig på det sättet. Det är det som kallas för magi, du vet. He, he.

Om det finns områden där magin inte flödar igenom? Jo, men ... ja, du har rätt. Kaos råder där. Men ... vänta nu. Gå inte händelserna i förväg. Jag kommer till det. Det finns magidöda områden, som har orsakats av någon magirelaterad katastrof. Men magilinjerna strävar efter balans så år efter år så krymper dessa områden, allt eftersom magiflödena flyttar på sig för att fylla ut tomrummet. Balansutjämningen kan magiker utnyttja genom att exempelvis bygga ett torn. Då brukar i regel en magilinje resa på sig för att strömma igenom tornet och på så sätt får magikern tillgång till en egen linje.

För du ska veta att linjerna inte är direkt jäms med marken. De tar hänsyn till så stora geografiska och eventuellt astrala ytor att de kan ha sjunkit genom jorden eller finns uppe i luften. Därför är det också väldigt sällsynt att två av dessa linjer korsar varandra. När de gör det så blir det en större ansamling av magi som brukar kallas för maginoder. Du kommer att erfara att det är mycket lättare att

Regler: Vid de få tillfällen när du befinner dig på en maginod, sänks Svårighetsgraden för all magi ett steg. Skulle besvärjaren vara på en plats som är väldigt högt upp i luften eller extremt djupt ner i marken höjs istället Svårighetsgraden ett steg, då det är svårare att nå magilinjerna. Spelledaren ska tala om när detta sker.

Regler: Det finns tre grader – stridande, manipulerande och skapande. Den stridande används i strid, den manipulerande förändrar omgivningen och den skapande skapar något. Hur detta går till beror på magiskolan, se rollpersonshäftet för ingående förslag. Som en generell riktlinje bör stridande alltid ge Skada, manipulerande ger ±5 på tärningsslag och ±10 för den skapande graden .

Regler: Kontrollerad magi ger aldrig någon Utmattning, men magin är nyckfull och kan vrida sig ur ditt grepp. Den stridande graden ger 3, manipulerande 6 och Skapande 9 i Utmattning. Detta värde sänks sedan med Resultatet till som lägst noll. Utmattningen för magi sänks aldrig förrän varaktigheten har löpt ut, så om någon har lagt en besvärjelse för en hel kampanj som krävt 8 Utmattning får aldrig lägre Utmattning än det så länge magin är i bruk. Närhelst du ådrar sig 10 eller mer i Utmattning för en besvärjelse höjs Magiskolan ett steg och du går ännu ett steg mot att bli en del av magin.

bruka magi på dessa ställen. Maginoderna kan uppkomma naturligt i och med att flödena ständigt rör på sig i ett våglikt mönster men kan även skapas på konstgjord väg genom att, som jag exempelvis redan nämnt, uppföra tornlika byggnader.

Magilinjerna kan även flyttas med magi genom att de spänns likt en bågsträng. Det är i regel kraftfull magi och det är därför som du sällan ser en magiker flyga eller färdas långt, långt ner i underjorden. Men det är så du frammanar magiflödets kraft. Likt en flod kan du inte stoppa flödet och tvinga det gå mot sin riktning. Det är något ingen människa kan klara av, men däremot så kan du styra flödet dit du vill genom att låta det strömma genom din kropp. När du gör det, så får du även makten att påverka flödets inverkan på världen.

Grader

Men det är olika svårkontrollerat beroende på vilken sorts effekt du är ute efter att skapa. Det är lättare att ändra på något existerande än att skapa något nytt. Det är exempelvis lättare att kväva raseri än att skapa det, lättare att skapa en illusion ur en pinne än skapa en illusion från ingenstans och enklare att manipulera en växt ur ett frö än att skapa en ur ingenting.

Utmattning

Ju kraftfullare du vill att magin ska vara, desto mer måste du släppa dess flöde genom din kropp. Du kommer känna hur flödet sliter i dig, likt ett trasigt segel slits för vinden, även om du inte lyckas kontrollera flödet för att göra det du vill. Det tär på dig och gör dig utmattad, men ju erfarnare du är desto mindre kommer det att påverka dig. Vid långvarigt magiutövande så kan svett komma att brista fram på din panna. Huvudvärk ger sig tillkänna. Du hör dina egna hjärtslag medan du försöker hålla flödet i styr. Är du inte försiktig så kan du helt slitas sönder.

Att slitas sönder innebär oftast bara att du faller omkull helt utmattad av ansträngningen, men det har hänt att magiker dött av det. När kamrater trott att magikern endast svimmat, så har de istället funnit ett tomt skal kvar på marken. En del dödsfall har haft mer visuella effekter som att magikern har börjat brinna; dennes inneboende kraft har setts fly upp mot skyn i ett omänskligt vrål; man har sett marken vittra runtomkring honom; sett hans astralkropp slitas med och upplösas av vinden eller så har magin slagit tillbaka mot magikern.

Räckvidd

Första nivån av räckvidd är beröring. Det räcker att magikern vidrör en person som vidrör den som ska förhäxas för att magin ska fungera. Därför är det brukligt att stå i ring vid sambesvärjande. Vid strid undviks beröringen med en avvärjning medan högre nivåer av räckvidder inte kan avvärjas alls.

För ökad räckvidd får du 3 Utmattning per steg du vill öka den. Om räckvidden höjs till att omfatta en liten yta eller mer, så påverkas alla inom det området. Den femte nivån uppnås endast via ritualer och det räcker med att ha en person eller ett föremål vid sig som har befunnit sig på platsen.

Beröring (kan avvärjas!)
Nära (inom synhåll, Kan ej avvärjas!)
Liten yta (hus, dunge. Alla påverkas!)
Stor yta (stad, skog, flod, äng)
Liten yta som magikern besökt (utom synhåll)

Omfattning

Vid beröring och nära avstånd påverkar magikern endast en individ eller ett föremål medan vid liten eller stor yta påverkar magikern alla inom räckvidden. De som påverkas av magin är de med en Fysik (påverkar kroppen) eller ett Psyke (påverkar sinnet) som som är lika med eller lägre än magikerns eget Psyke.

För ytterligare 3 Utmattning höjer magikern sitt eget Psyke temporärt med tre eller inkluderar ännu en varelse om räckvidden är beröring eller nära. Spelledaren måste säga en varelses Fysik eller Psyke om magikerns Psyke inte räcker till för att påverka varelsen.

Varaktighet

Precis som med räckvidden finns det fem nivåer av varaktighet. Efter den löpt ut upphör magin. För ökad varaktighet höjer du Utmattningskostnaden med 3 per steg. Den femte nivån uppnås endast via ritualer. Under varaktigheten får inte rollpersonen tillbaka Utmattningen för magin.

Omedelbar eller koncentration
En scen (Magiskolvärdet i minuter)
Ett spelmöte (Magiskolevärdet i dagar)
En kampanj (Magiskolevärdet i månader)
Permanent

Skada

Magi anses göra samma Skada som Resultatet. Detta innebär att ju mer kontrollerad magin är, desto mer blir det i Skada samtidigt som den ger lägre Utmattning. Hur magi skadar är upp till dig att hitta på. Det kan exempelvis vara en del av ett svärdshugg eller annan fysisk attack. Fler förslag finns i rollpersonshäftet under magi.

Dold magi

Skulle du få ett perfekt slag kan magin aldrig märkas av en magiker. Därför kan magiska artefakter ibland finnas oupptäckta i magikers närvaro, när föremålen är såpass perfekt skapade att ingen upptäckt magin.

Exempel: eldbrukaren Zot vill förvandla en halvlängdsmans fötter till sten och få den att smälta samman med berget under. Han använder manipulerande magi (6 Utmattning) och förlänger räckvidden till nära (+3) och varaktigheten till en scen (+3). Totalt ger magin 12 Utmattning, vilket förhoppningsvis sänks med Resultatet. Skulle Magiskoleslaget misslyckas får magikern 6 Utmattning och skulle han slå 1-2 ökar Magiskolan ett steg.

Avbryta

Åh, förlåt. Jag förlorade mig i mina tankar ... eller snarare mina minnen. Det var inte meningen att skrämma dig, men du måste veta om riskerna med magin. Du har alltid kontroll över din egen magi på så sätt att du alltid förseglar din frammanade magi med ett personligt sigill. Detta kan du enkelt bryta upp för att helt upplösa magins effekter. Ja, till och med dina små trolleritrick som lärling sluter du med ett sigill. Inte för att de skulle kunna slinka dig ur händerna, men ibland kan det vara bra att avsluta sina trolleritrick innan de självdör.

En del magiker har lagt till sig med egenheter när de avbryter sin magi. Någon kan blåsa ut elden som denne skapat på sitt finger, en annan kan kungöra ståtligt vad denne tänker göra och jag har varit med om att folk skapar oljud, fått sig själv att illumineras, skicka ut värmevågor och annat fantasifullt. Magi är uppseendeväckande i sig och väcker respekt bland allmogen, men det skadar aldrig att öka på den effekten.

Du kan även avbryta andras magi, men det kräver att du har kännedom om dennes magiskola. Magin vävs ihop på olika sätt beroende på vilken magiskola det rör sig om och det kräver ibland att man måste nästla sig in i snårskogen för att hitta var någonstans man ska börja nysta upp magin. Visserligen finns sigillet, ja, men endast lärlingar har det synligt för andra. Ju mer komplex magin är, desto svårare blir det att lokalisera var någonstans man ska börja. Visst kan man alltid hitta den om man letar tillräckligt länge, men en del magiker tar för vana att dölja den riktigt väl. Särskilt brukligt är det bland artefaktmagiker som sällan vill att man ska förgöra det som de har offrat tid och själ i att skapa.

Regler: Att upplösa sin egen magi kräver inget slag, men för att avbryta någon annans magi krävs motståndsslag. Du slår mot samma Magiskola som magin skapats av och var slag är en komplex handling. När du uppnått ett sammanlagt Resultat som är lika med magikerns Magiskolevärde och Utmattning för besvärjelsen. Avbryter du upplösandet och vill försöka igen måste du börja om på nytt. Observera att du inte använder detta sätt om magikern angriper dig eller dina vänner med stridande magi, utan att det då räcker det med ett avvärjningsslag (oavsett räckvidd) för att hindra magin att ta form.

Motståndsslag: sida 41

Kombinera magiskolor

Jag såg att du inte helt förstod när jag berättade om hur magin binds på olika sätt i skolorna. Jag gick igenom hur frammaningssättet skiljde sig mellan skolorna. Jag kommer att lära dig hur du ska meditera på rätt sätt för att tvinga om flödena till att skapa den magi du vill åstadkomma. Du ska dessutom få reda på hur du ska göra när du ska brukar magi från andra skolor. Att försöka byta från din huvudskola och bemästra ett annat frammaningsätt är svårt och kräver nästan att du lär om dig från grunden.

Ju mer du lär dig om magiskolan, desto mer kommer jag att bredda din kunskap till att inbegripa andra skolor och hur du ska

Exempel: eldbrukaren Zot vill använda elementet jord i Elementarmagi för att förvandla en halvlängdsmans fötter till sten och förena sig med bergsgrunden under. Eftersom det är från Jord får Zot -5 på värdet.

kunna frammana magi som egentligen tillhör dem. Det kan du ha nytta av när du ska avbryta andra magikers magi eller om du skulle vilja använda ett annat sätt att binda magin. Symbolismen är exempelvis stundom väldigt användbar, om du vet vad som föreligger dig och har tid att förbereda dig.

Samarbete: sida 41

Sambesvärjande

Det är inte bara andra magiskolor du kan använda dig utav i ditt besvärjande, utan även andra magiker. Att skapa cirklar är något som är vanligt vid större ritualer och det är något som har smittat av sig till det religiösa mässandet. Magikerna behöver dock hålla varandras händer eller på något annat sätt vidröra varandra för att låta flödet forsa igenom dem, vilket görs lättast genom att stå i en cirkel.

En av deltagarna, i regel den mest erfarna, är den som åkallar magiflödet och leder det genom cirkeln med de andras tankekraft samlade inom sig. Det är en väldigt personlig upplevelse, nästintill intim, då du känner de andras själar tätt intill dig själv. He, he. Jo, jag har lett en cirkel. Storleken av flödet var förföriskt berusande och det var nästan så att jag ville förlora mig i känslan. Aldrig förr hade jag känt en kraft som den där gången och då hade jag ändå upplevt ett och annat. Inget var sig likt efter den dagen, det kan jag säga dig.

Regler: Att sambesvärja följer samma regler som samarbete med följande undantag: antalet deltagare är inte begränsat. Endast personer med förmågan Magibrukare kan ansluta sig till cirklar och alla får samma mängd Utmattning av det som de hade fått vid vanligt besvärjande. En krigare och två magiker som samarbetar i strid sker på vanligt sätt, men magikerna får gemensam Utmattning av sin magi.

Ritualer

Ritualer, ja. Det är något som magiker mest gör för att vara på den säkra sidan. Vissa typer av magiker, främst häxor och schamaner, blandar in djuroffer, brännande av olika substanser och hela kalaset. Själv tycker jag det mest är osmakligt och visar den primitiva sidan av människan. Mentalister kan ha en tendens att äta örter eller bruka magi innan, så att de inte störs av hunger eller sömn. Ett praktiskt tillämpningssätt när du väl vill ägna tid åt något såpass stort som en ritual.

Vi kommer att gå närmare in på ritualer när du har blivit någorlunda rutinerad i ditt magibruk, då jag kommer att låta dig få skapa din egen magistav när du väl blivit en fullfjädrad magiker. Se så, ta bort det där flinet från ditt ansikte. Du har en lång väg att vandra innan det inträffar. Likt magin så kommer du att åldras och vara något annorlunda än vad du är idag.

Regler: En ritual tar lika många timmar som magins totala Utmattning. Att få tillgång till den femte varaktigheten och räckvidden kräver en ritual ssamt att alla inblandade sänker Psyke med ett permanent. Skulle slaget misslyckas är offrandet förgäves. Att förlänga tidsåtgången med det dubbla sänker Svårighetsgraden ett steg eller ger tillgång till 3 Utmattning. Det går även att förgöra ämnen eller varelser för att få bonus eller tillgång till fler Utmattning. I sådana fall får spelledaren improvisera utifrån vad denna tycker är skäligt, men förekomsten av ämnet bör vara sällsynt för att ha någon verklig effekt. Offrandet av Psyke kan dock aldrig ersättas med annat offer ... sägs det.

Utrustning

Då har vi båda slutligen kommit till det sista kapitlet och nu handlar det inte om rollpersonens inre kvaliteter, utan de världsliga ting som påverkar de val du gör i framtiden. Utrustning i andra rollspel brukar normalt ta tid i anspråk, både under rollpersonsskapandet och under spelets gång, då det finns spelare som vill hamstra och bokföra allting.

Kapitlet kommer att presentera regler och tankesätt, där du vare sig bokför färdkost eller kostnader för övernattning och där föremål etableras under spelets gång när de behövs. Du kommer även få regler om droger och alkemi som inte kräver en vecka i skogen eller ett laboratorium för att du ska få tillgång till dem. Tillredning ska man anta att rollpersonen har gjort i förväg.

Tillgångar

Närhelst du befinner dig i en situation där du behöver ett föremål för att klara av eller underlätta uppgiften, ska du slå mot Tillgångar. Lyckas slaget får du skriva upp föremålet på rollformuläret för ytterligare användning, om det är möjligt. Rent berättarmässigt förklaras detta med att du aldrig har behövt föremålet sedan tidigare och alltid har haft det med dig. Tillgångar kommer du att ha från början och fås fram genom att multiplicera din samhällsnivå med fyra. Med andra ord har en egendomslös (Nivå 2 × 4 =) 8 i Tillgångar från start.

Dina tidigare erfarenheter påverkar Tillgångar. Vill du ha en tingest som står i direkt anknytning till din levnadsbana är slaget Mycket lätt. Vad vore exempelvis en skrivare utan sina pergamentrullar, sin fjäderpenna och sitt bläck? Färdigheter ger dig tillåtelsen att inkludera det i din packning och enligt regeln för närliggande färdigheter även en bonus till Tillgångar. Du måste exempelvis ha Botanik eller Läkekonst för att ens få chansen att slå om du har läkande örter. En person med Botanik 18 (Nivå 4) har större chans att ha det i packningen än någon med Botanik 8 (Nivå 2).

Tips: en tanke är att när spelaren slår fram en sak, exempelvis rep eller dyrkar, ska denna skriva upp Nivån på Resultatet. När föremålet används i en handling tillger denna en bonus till värdet. Högst ett föremål kan ge en bonus på detta sätt. För att köpa ett bättre föremål ska spelaren spendera lika mycket silver och Erfarenhet som föremålsbonusen för att höja den ännu ett steg upp till max fem. Även vapenbonus bör kunna höjas på detta sätt.

Samhällsnivå: sida 15

Nivåer: sida 39

Modifikation	Situation
Mycket svårt	Det är knappast troligt att rollpersonen har föremålet.
Svårt	Föremålet är begränsat till samhällsnivå, sysselsättning eller är ovanligt förekommande.
Krävande	Föremålet är vanligt förekommande eller kan anknytas till en färdighet.
Lätt	Föremålet borde vara logiskt att ha med sig.
Mycket lätt	Levnadsbanan kräver tingesten.

Ett äventyrargäng – ett slag

Samarbete: sida 41

Eftersom det är flera personer i sällskapet skulle det bli relativt löjeväckande om alla var för sig slog ett slag mot Tillgångar tills någon lyckades. Istället ska du använda regeln för samarbete där spelarna slår ett slag för hela gruppen. Ett fummel visar på en defekt i föremålet medan ett misslyckat slag säger att alla har glömt att köpa eller trott att någon annan skulle skaffa föremålet.

Exempel: två egendomslösa rollpersoner av de fem i sällskapet är Rutinerade i Gyckelkonster och de vill ha verktyg för att skjuta iväg rep och fästa det för att sedan gå över från ett hustak till ett annat. Eftersom de är Rutinerade har de (8 + 3 =) 11 i Tillgångar och då de samarbetar blir det slutgiltiga Tillgångsvärdet (11 + 2 =) 13.

Mynt

Det finns tre stycken myntsorter: guldstycken, silvermynt och kopparbitar, vilka i folkmun kallas för guld, silver och koppar. För ett guld får du tio silver eller hundra koppar. Om du skulle misslyckas med ett Tillgångsslag får du i efterhand spendera ett silver för att temporärt höja Tillgångar med ett. Säg exempelvis att du har 8 i Tillgångar och slår 11; då får du spendera 3 silver (eller 30 koppar) för att ändå lyckas med slaget. Från början kommer du inte att ha några mynt alls men via äventyrande kommer du att få mynt. Notera att mynt är sällsynta och i de fall de används är det kopparbitar som gäller.

Tips: om ni spelar gamla DRAKAR OCH DEMONER*-äventyr, bör alla myntsiffror divideras med hundra. I vissa fall, som i Svavelvinter, måste myntsiffrorna divideras med tusen.*

Vardagskostnad

Det finns vardagliga saker som spelgrupper i normala fall aldrig spelar ut i rollspel, exempelvis latrinbesök, underhåll av utrustning och djur eller tvagning av sig själv. På samma sätt så behöver du inte stryka mynt för kostnader som förekommer dag efter annan. För att lösa detta sänks istället Tillgångar med ett efter varje äventyr. Spelar ni längre kampanjer sänks Tillgångar med ett per månad. I sänkningen ingår saker som mat, husrum, mindre belöningar för information och tjänster och allting du skaffar via tärningsslag mot Tillgångar. För att motverka denna sänkning måste du spendera lika många silver som Nivån för Tillgångar.

Skulle du vilja höja värdet vid ett senare tillfälle, måste du spendera lika många silver och Erfarenhet som Nivån i Tillgångar. Kvaliteten på ditt leverne utgår från Tillgångar. Adelsmän med hög Tillgång tar exempelvis in på bättre värdshus än pöbeln, bär bättre kläder och dricker finare viner utan att behöva ”betala” något för det. Notera att en rollperson som blir borgare eller adlig under spelets gång inte höjer sina tillgångar. Skulle en egendomslös bli adlig och vilja ha samma levnadsstandard som en adelsman måste Tillgångar först höjas.

Samhällsnivå: sida 15

Stridsutrustning

De flesta rollpersoner kommer att ha någon sorts Fysikbaserad färdighet. Multiplicera din samhällsnivå med de antal Fysikfärdigheter du får välja i levnadsbanan. Detta är den totala bonus som dina vapen och din rustning får uppgå till. En egendomslös krigare (stridslystna banan) får exempelvis (2 × 4 =) 8 bonus att välja vapen och rustning för medan en egendomslös tjuv (brottsliga banan) som med sitt fria färdighetsval har valt en Fysikfärdighet får (2 × 1 =) 2 bonus att välja vapen för.

Bärförmåga

I många fall är det oviktigt hur mycket saker du bär med dig, utan det är endast intressant i stunder då de ter sig skrymmande. Vid tillfällen då du måste hålla mer än två saker i händerna eller saker som är längre än halva din längd, höjs Svårighetsgraden för alla dina rörliga manövrar med ett. Skulle du ha väldigt många eller tunga saker i famnen bör Svårighetsgraden höjas ytterligare ett steg. Under strid kommer det att förutsättas att du släpper sakerna, som du har i en säck eller ryggsäck, för att kunna slåss.

Svårighetsgrad: se Modifikation, sida 41

Värdera

Då Skarpsinne även inbegriper allmänbildning bör du anta att alla kan värdera de ting som finns i världen. Närhelst du behöver uppskatta ett föremåls värde så slå ett slag mot Skarpsinne. Om du har en relaterad färdighet, med ett högre värde än ditt Skarpsinne, får du slå mot den istället. Det vore rätt löjeväckande om en Mästare i hästuppfödning inte visste priset på sina egna hästar eller om ett Rutinerat hyrsvärd inte visste värdet på ett riktigt bra svärd.

Droger

Det finns många anledningar till varför en individ skulle börja använda droger. Det kan vara prestationshöjande medel för att hjälpa till med uppgifter, droger som dämpar känslor, det kan vara hallucinogener som inmundigas för nöjes skulle eller sociala droger som skapar en gemensam faktor att samlas kring.

Tanken med dessa regler är locka till användande genom att framhäva drogens effekter som något positivt. Bieffekter och dylika saker finns egentligen bara i form av Utmattning. Detta täcks i enkla regler där du hittar på drogens egenskap och slår ett tärningsslag mot det. Även alkemin kommer att följa detta mönster, där du blandar ihop olika brygder på plats för att erhålla magiska effekter .

Drogens effekter

När du hittar på en drog med en viss effekt, behöver du aldrig slå mot Botanik för att se om du har den, utan istället ska du använda dig av Tillgångar. Spelledaren får sedan modifiera värdet utifrån de riktlinjer som finns nedan. Kombinationer av diverse effekter är upp till spelledaren att avgöra hur de påverkar värdet. Drogernas effekter är direkta och varar under en timme varefter de upphör. Undantaget är när droger påverkar Skada och Utmattning vars effekter varar tills de är läkta.

Mycket Svårt: Drogen skulle vara direkt stämningsförstörande eller utgöra en avgörande faktor för äventyret.

Svårt: En förändring med 10 i Skada eller Utmattning. Droger som slår ut personer, som sömnmedel, hallucinogener eller liknande.

Krävande: Förändrar 5 Skada eller Utmattning. En förändring med 1 i grundegenskaperna.

Lätt: Små medicinska medel som egentligen spelar föga roll, till exempel teer som får en att somna lättare eller droger som är begränsade på ett eller annat sätt.

Mycket lätt: Personen är beroende av drogen.

Utmattning

Rent speltekniskt finns bieffekter endast i form av Utmattning, men de förklaras på många olika sätt. För alkohol skulle exempelvis Utmattningen bero på huvudvärk, darrighet och förlorad aptit. Alla droger ger alltid 5 Utmattning som sänks med Resultatet av ett Fysikslag, men Utmattningen kan helt förbises om Svårighetsgraden ökar ett steg. Du slår för Utmattningen direkt, men drog-

brukaren ignorerar alla modifikationer som drogen orsakar under timmen den verkar. Mer intagande av den drogen förlänger tiden och ger mer av dess positiva effekter men å andra sidan finns också risken för att få mer Utmattning.

Exempeldrog

Det är väldigt lätt att låsa sitt tänkande och istället vilja ha en massa listor på hur drogerna fungerar, men det är helt meningslöst eftersom det är du som ska hitta på drogens effekt. Drogerna i världen beror med andra ord helt på hur fantasifulla spelarna är. Därför finns det i beskrivningen av Botanik upprabblat en mängd olika saker om hur en drog ter sig, för dig att inspireras av. Här nedan kommer du dock få ett förslag på hur du ska tänka när det kommer till droger.

Tips: att namnge sina droger och skriva upp dessa på rollformuläret bör ge +1 på Tillgångsslaget nästa gång spelaren vill ha drogen. Detta för att uppmuntra att spelaren bidrar med något till världen.

Öl

Tillgångsslag: Lätt
Form: Vätska.
Intas: Drickes.
Resultat: Sänker en grundegenskap ett steg och höjer en annan ett steg per stop öl. I regel är det Smidighet, Vaksamhet eller Skarpsinne som sänks. Om Fysik ökar blir personen mer våldsam, om Psyke blir personen mer modig och om Karisma blir personen mer social.
Utmattning: 5. Huvudvärk.

Alkemi

Alkemin finns för alla dem som inte har förmågan att lära sig magi men ändå är fascinerade av det. När du ska skapa elixir slår du inte för färdigheten utan istället gör du ett Tillgångsslag. Det antas att alkemisten i förväg har samlat ihop ingredienser eller använder preparat som hittas på plats och istället ska du fokusera på de effekter du vill att det alkemiska elixiret ska ha.

Precis som i magin finns det tre steg inom alkemin – stridande, manipulerande samt skapande. Att skada någon genom att blanda ihop preparat är inte svårt och ger inga modifikationer, att manipulera något är ett Svårt Tillgångsslag och att skapa något är ett Mycket svårt slag. Lyckas slaget får du beskriva elixirets visuella effekt men med ett tillägg – spelledaren bestämmer fritt vilket element av eld, jord, vatten och luft som du måste blanda in i din beskrivning. Elixir börjar verka direkt vid kontakt mot kroppen.

Tips: beskriv effekterna av elixiret på ett storartat sätt där det är väldigt tydligt att det som sker inte är naturligt. Om du vill kväva någon (skada) är det inte särskilt underhållande om du beskriver hur personen håller med sina händer runt halsen och kippar efter luft. Säger spelledaren att du måste blanda in jord kanske du istället låter personen få jord komma ut ur mun och näsa vilket får personen att kvävas eller att personen sjunker ner i jorden som om den vore lös kvicksand.

Matiné

Namn / Epitet: Medre Hästskötare

Folkslag: Människa

Samhällsnivå: (2) Egendomslös

Levnadsbana: Brottsliga: bedragare

Personlighetsdrag: Lustigkurre, Våghals

Första intryck: En intetsägande smutsig flicka som har en stark lukt av häst.

Svårighetsgrad	Värde
Mycket svårt	-10
Svårt	-5
Krävande	±0
Lätt	+5
Mycket lätt	+10

Erfarenhet	( )
"Bekant" (5 erfarenhet)	(2)
"Gud" (10 erfarenhet)	(0)
Rykte (+1 per "Gud")	(2)

"Bekant": Får Nivån i Karisma från början.

"Gud": Får Nivån i Psyke från början.

Förmågor

Skygg

Erfarenhet

Nivå	1 - "Oerfaren"								2 - "Duglig"				3 - "Rutinerad"				4 - "Mästare"				5
Värde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Kostnad	1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	14	16	19	22	25	28	32	36	40	45	

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	utslagen
Skada					-1					-2					-3					-4					-5

Fysik (13) Nivå

___ Fältslag

___ Kastvapen:

___ Närstrid:

___ Projektilvapen:

Smidighet (12) Nivå

___ Fingerfärdighet

13 Gyckelkonst: akrobatik

10 Låsdyrkning

15 Lönndom

Skarpsinne (11) Nivå

___ Alkemi

___ Botanik

___ Historia

___ Kunskap:

___ Läkekonst

___ Magiskola:

___ Teknologi

___ Teologi:

Psyke (12) Nivå

Karisma (11) Nivå

___ Framträda:

___ Kultur:

___ Språk:

12 Vältalighet: bluffa

Vaksamhet (18) Nivå

___ Djurvana:

___ Naturvana:

13 Rida

___ Sjövana

Vapen och sköldar

	Bonus	Värde
Knytnävar / spark	±0 / +1	13, 14
Akrobatik + spark	+	17
Lönndom + spark	+	17
	+	
Nivån för Rida + spark	+	18

Rustningsbonus ( ) "Slås ut på..." (10)

Initiativkostnad och stridsmanövrar

Handlingar	fria: 0 steg – enkla: 5 steg – komplexa: 10 steg
"Finta"	sänk värdet och motståndarens värde sänks lika mycket.
"Placera"	flytta markören 5 steg för att få +5 på nästa handling.
"Satsa"	en vald siffra adderas till Resultatet om du slår över den.
"Utmanövrera"	ta -5 på handlingen för att få 5 mindre initiativkostnad.

Tillgångar (8) samhällsnivå × 4

Silvermynt

Ett silver höjer Tillgångar temporärt ett steg. Detta får göras efter det att Tillgångsslaget har gjorts.

Utmattning	-1	-2	-3	-4	-5
0 1 2 3 4	5 6 7 8 9	10 11 12 13 14	15 16 17 18 19	20 21 22 23 24	utslagen

Exempel på rollperson från den filmiska kampanjnivån.

Förklaring av termer

Avvärjning. Ett lyckat slag mot Närstridsvapen avvärjer anfallet helt medan ett Smidighetsslag sänker Skadan med Resultatet.

Bekant. En resurs för att få hitta på spelledarpersoner eller knyta ett band till dem.

Finta. I strid kan du sänka ditt värde för att sänka motståndarens värde med lika mycket.

Fummel. Inträffar om du slår 10 eller mindre och misslyckas. I strid innebär det att du måste flytta din markör 5 steg extra.

Förflyttning. I strid kan du förflytta dig hur du vill. Se även *Placera*.

Grader. De tre graderna stridande, manipulerande och skapande kan en magiker välja bland när den frammar magi.

Gud. En resurs för att automagiskt lyckas med något. Kräver inblandning av något i miljön.

Inriktningar. Specialiseringar inom färdigheter. Att använda en färdighet utanför sin inriktning ger -5 på värdet.

Motståndsslag. Tävling parter emellan. Dessa slår slag tills något Resultat når en total summa på 25.

Namnlösa fiender. Oviktiga spelledarpersoner.

Nivåer. Uppnådd kunskap utifrån värdet.

Närliggande färdigheter. En relaterad färdighet ger sin Nivå som bonus till ett annat värde.

Perfekta slag. När du slår 10 eller mer och lyckas.

Placera. En strategisk manöver i strid. Tar 5 initiativsteg att utföra och ger +5 till nästa handling.

Resultat. Det tärningen visar vid ett slag.

Samarbete. Upp till fyra personer, där tre ger sin Nivå som bonus till den med högst värde.

Scen. En plats eller händelse. Scenen slutar när det blir ett hopp till en ny tid eller plats.

Satsa. Säg ett tal och addera det till Resultatet om slaget lyckas. Visar dock tärningen lika med eller lägre än det satsade talet blir det ett misslyckande. Se även *Fummel*.

Slås ut på. Ett värde som anger hur mycket Skada ett anfall kräver för att direkt göra dig Utslagen.

Tillgångar. Slå emot Tillgångar när du vill se om du har en viss sak i din packning.

Utmanövrera. Sker i ett anfall eller i en avvärjning. Flytta markören 5 steg mindre för handlingen du utför men du får -5 på värdet.

Tabellregister

Erfarenhet
- Att få mer 53
- Kampanjnivå 24

Fysikkrav, vapentyp 72
Färdigheter 27
Förmågor 31
Handlingar 66
Kritiska skador 62
Modifikationer
- Fältslag 70
- Stridssituationer 68
- Svårighetsgrader 42
- Tillgångar 104
- Utmattning 43

Levnadsbanor 26
Magi, frammaning av 93
Naturlig fallenhet 28
Nivåbeskrivning 39
Personlighetsdrag 14
Rustningar 73
Rykte
- Bravader 30
- Hjältestatus 30

Samhällsnivå 15
Skador
- Beskrivning 61
- Modifikationer 62

Slås ut på 62
Utmattning, handlingar 43
Vapentabell 72

Alla tabeller finns dessutom antingen på rollformuläret eller i rollpersonshäftet.