

Regler som jag har tagit bort medan jag skrev ned reglerna eller under speltest, på grund av diverse orsaker. Av erfarenhet har jag lärt mig att det inte är bra att slänga bort någonting helt under själva skapandets gång, utan spara allting så att jag kan gå igenom det under ett senare skede och se om jag kan återanvända det. Närliggande färdigheter var en regel som jag först strök men sedan återinförde.

Från regelboken

Inriktningar

Eftersom grundegenskaperna är breda så kan det vara lite tråkigt att någon som har högt i Vaksamhet aldrig kan vara synskadad eller någon som har en hög Fysik måste vara både stor och stark. Inriktningarna finns för att kunna ge djupet i någon grundegenskap och på så sätt göra rollpersonen mer individuell. För att vara extra tydlig brukar jag skriva [grundegenskapsnamn (inriktningsnamn)] när jag talar om en viss inriktning, men det kan förekomma att jag bara nämner inriktningen enbart vid namn. Att höja en inriktning 1T6 steg kostar 5 erfarenhetspoäng och att sänka en inriktning med 1T6 ger 5 extra erfarenhetspoäng.

Värdet på en inriktning adderas till grundegenskapsvärdet när det kan motiveras. Den totala summan kan aldrig understiga 0 eller överstiga folkslagets maxvärde i grundegenskapen. Här nedan följer lite förslag på inriktningar, vilka även ger en fingervisning om vad grundegenskapen står för, men det är fritt att hitta på egna vid behov. Man kan inte ha fler än två inriktningar i en grundegenskap. Om det tillkommer en förändring i en tredje, så förändras hela grundegenskapen.

Fysik

Giftresistens: Att motstå onaturliga substanser i kroppen.

Smärttålighet: Vid slag mot skador.

Storlek: Kan användas för att motstå knuffar eller slå in dörrar.

Smidighet

Balans: För att förhindra fall.

Reflexer: Reaktionsförmåga vid oväntade situationer. Används vid initiativ i strid.

Koordination: Kroppskontroll, bollsinn och pricksäkerhet.

Skarpsinne

Inläring: Intagningsförmåga vid nya händelser.

Kontroll: Förmåga att ta kontrollen över nya händelser.

Minne: Att komma ihåg självupplevda händelser.

Psyke

Lycka: En person med låg Lycka är den som exempelvis får förste pilen i sig vid bakhåll.

Magiresistens: Används passivt vid påverkan av magi.

Orädd: För att inte råka i panik.

Karisma

Charm: Göra intryck i ett litet sällskap.

Empati: Kan avgöra hur en annan person reagerar i en situation.

Rykte: Vara känd av många. Mer om detta i kapitlet om Att Utvecklas.

[SIDHÄNVISNING TILL RUBRIKEN RYKTE]

Vaksamhet

Hörsel: Använda hörselsinnet, aktivt som passivt.

Syn: Vid spaning efter något eller passivt upptäcka en detalj.

En gång i tiden hade jag 18 grundegenskaper för att få med alla aspekter av grundegenskaperna ner på detaljnivå. Jag insåg att det inte användes så mycket, så istället så minskade jag ner till 6 grundegenskaper

och skapade reglerna för Inriktningar, för de som ville ha den detaljnivån. Fast under speltest så märkte jag att inriktningarna aldrig användes och i regelhäftet så var det jätteomständigt att behöva ta hänsyn till alla inriktningar. Vilket var rätt logiskt, med tanke på att inriktningarna inte spelade så stor roll. Dessutom så kändes det konstigt att ha ett namn som liknande färdigheterna men som fungerade på ett annat sätt.

Grundegenskaper

Här görs i regel skillnad mellan aktiva och passiva handlingar. Den passiva handlingen är när någonting utifrån påverkar dig och du instinktivt försöker överkomma det, som exempelvis när du försöker återvinna balansen, försöker stå emot en skräckeffekt så att du inte råkar i panik eller utstrålar ledarskap. Aktiva handlingar är när du själv försöker åstadkomma något, som att klättra upp i ett träd, spana efter något i landskapet eller försöka inge förtroende för en individ.

För de aktiva handlingarna behövs inget tärningsslag, utan spelledaren kan istället bestämma ett värde som grundegenskapen måste ha uppnått för att handlingen ska lyckas. Se grundegenskaperna för riktlinjer över vad du som spelledare ska sätta värdena till. Om det är en passiv eller aktiv handling är även det upp till spelledaren att avgöra, men i princip så blir det i slutändan samma effekt eftersom det antingen är tärningen eller spelledaren som avgör värdet. Varför jag ens skriver den här regeln är för att visa två olika sätt att spela. Ett med och ett utan tärningsslag.

[HÄNVISNING TILL SIDAN FÖR GRUNDEGENSKAPSBESKRIVNING]

Olika situationer

Återigen, och det här är viktigt att poängtera, så är det här mina egna bedömningar av mina regler men om du som spelledare har en annan syn så kör i så fall på den. Du ska inte behöva rätta dig efter mina åsikter. Vissa spelledare kan vilja använda alla grundegenskapsslag med de passiva reglerna och andra vill använda enbart reglerna för de aktiva.

Lyfta ett tungt föremål

Aktiv handling. Spelledaren bestämmer ett värde, reglerna för samarbete tar vid och ett tärningslag görs. Om de är lika med eller över spelledarens satta värde så kan de lyfta föremålet. Om de bara vill släpa föremålet eller har hjälpmedel såsom block och talja eller rep så blir det genast lättare.

Uppfatta ett ljud

Passiv handling. Ett slag mot Vaksamhet (med inriktningen Hörsel) görs.

Bli igenkänd

Passiv handling. Den som blir igenkänd måhända är beryktad för något som denne gjort. Ett slag mot Karisma (med inriktningen Rykte) görs i så fall.

Vill bli igenkänd

Aktiv handling. Spelaren poängterar vem denne är för en person och spelledaren bestämmer ett värde som rollpersonens Rykte måste ha uppnått för att bli igenkänd.

Hotar någon

Aktiv handling. Spelledaren bestämmer ett värde som Karisma (med inriktningen Respekt) måste uppnå. Saker som bör tas i åtanke är exempelvis hur de två parterna är beväpnade och hur stora skillnaden i Fysik är (för alla deltagare i vardera gruppen).

Överraskad av ett tillkastat föremål

Passiv handling. För att ta emot föremålet eller ducka för det, så ska ett slag mot Smidighet (med inriktningen Reflexer) göras.

Beredd på att ta emot ett tillkastat föremål

Aktiv handling. Spelledaren (eller kastaren, om annan spelare) bestämmer ett värde i Smidighet (med inriktningen Koordination) som måste uppnås. Ett värde uppåt 20 är ett kast som är nästan

omöjligt att ta emot, i nivå med att kastaren kastat föremålet 2 meter över mottagaren eller kastat den åt något annat håll.

Springer oavbrutet i tre dagar

Aktiv handling. Spelldaren bestämmer ett värde i Fysik (med inriktningen Uthållighet) som måste uppnås. Nej, Uthållighet har jag inte listat bland de tillgängliga inriktningarna, men jag har faktiskt skrivit att man får komma på egna inriktningar om så vill.

Spelaren är på väg att göra något riktigt korkat

Passiv handling. Spelldaren anser att spelaren bör ha en sådan bra koll på världen att detta bör undvikas, så han kräver ett slag mot Skarpsinne (med inriktningen Förnuft) mot att han ska berätta de troligaste följderna av spelarens agerande.

Tillhörde från början kapitlet Utföra Handlingar och kom precis efter stycket på grundegenskaper. Jag tog bort det för att det var på tok för omständigt att börja slänga in spelledartips i allting och det var alldeles för stort för att få plats i tipsdelen i slutet av kapitlet. Finns dock i kraftigt nedkortad form, där jag använder mig av termerna aktiv och reaktiv handling.

Åldersmodifikationer

En tingest förfaller ständigt tills den helt upphör att existera. Det är inget undantag med de varelser som vandrar i världen. En varelse får lägre grundegenskaper ju äldre denne tills denne blir 100 år fyllda, då varelsen helt upphör att få negativ modifikation. En grundegenskapsmodifikation förändrar en grundegenskap med 1 poäng.

Modifikationerna bör vara någorlunda logiska och de normala ålderingstecknen innebär sänkt Fysik, Smidighet och Vaksamhet. Dock är det inget som säger att det måste vara på det sättet. Kön kan lika gärna spela in eller specifika önskemål i karaktären, som att denne är korkad eller klumpig.

Formeln för åldersmodifikation är: - (ålder - 20) / 5, avrunda nedåt

Uppnådd ålder Modifikation

15:	+1
20:	0
25:	-1
30:	-2
35:	-3
40:	-4
45:	-5
50:	-6
55:	-7
60:	-8
65:	-9
70:	-10
75:	-11
80:	-12
85:	-13
90:	-14
95+:	-15
100+:	-15

Jag gillade inte att ha formler på åldersmodifikationer och hur många erfarenhetspoäng som man får, även om de var väldigt enkla. Istället bakade jag samman dessa två regler till en enda i erfarenhetsreglerna.

Omplacering av färdighetsvärden

Under en färdighetshöjningsprocedur så kan du sänka en färdighet med 1 för att få försöka höja en annan färdighet eller grundegenskapen som färdigheten baseras på. Detta följer sedan de regler som står ovan. Detta symboliserar att du har glömt en bit kunskap till förmån att du vunnit kunskap på

ett annat område. Du kan fortfarande inte höja en färdighet eller grundegenskap med mer än 1 per höjningsprocedur med denna metod.

En regel som hör hemma i Att utvecklas mellan rubrikerna Grundegenskaper och Träning. Det är egentligen en delregel från en tankegång jag hade om att man ska kunna förflytta färdighetsgruppbonusar mellan de olika grundegenskapsgrupperna. En regel som aldrig blev utvecklad.

Tidsåtgångar?? (behövs denna? Kan lika gärna skriva det i färdighetsbeskrivningen)

Innan jag började skriva regelboken så skrev jag alla rubriker med en eventuell kommentar inom parantes. Dubbla frågetecken innebar att jag var osäker på om rubriken skulle finnas med. Jag placerade tidsaspekten i färdighetsförklaringen. Från början så hade jag tänkt mig en liten tabell som spelledaren kunde ta med sig, men det verkade för omständigt och för mycket fokus på tidsaspekten.

Åldrande

Balans krävs för att ordning ska existera, således har de skapande krafterna, av människorna kallade gudar, gjort en överenskommelse med de destruktiva att det levande till slut ska förstöras. När årstiderna bytts av tillräckligt många gånger smittas den levande varelsen av en sjukdom, som bär namnet ”åldrande”, som har en dödlig utgång. För var år som går så försvagas individen tills denne helt förfallit. Magiker kan, genom att offra ett Psykespoäng kan de undslippa åldrandets effekter, så därför betraktas de med oväna ögon av gudarna eftersom det rubbar balansen som de byggt upp.

Personen som drabbats av ålder måste varje år slå ett Svårt Fysikslag. Om slaget lyckas, förlorar varelsen ett poäng i Fysik, Smidighet och Vaksamhet. Misslyckas slaget, förlorar personen ytterligare 1T6 poäng, fördelade över de tre grundegenskaperna. Var gång som det delas ut äventyspoäng, så slukar sjukdomen 1T6 äventyspoäng. Denna tärningsmängd ökar med en tärning per år efter det att åldern har slagit sina klor i personen.

Folkslag	Sjukdomens utbrytande
Djurfolk	40 år
Halvlängdsmän	70 år
Människor	50 år
Vättar	50 år
Svartfolk, övriga	40 år
Älvfolk	---

Jag tyckte mest det var häftigt att beskriva ålder i form av en sjukdom, vilket i sin tur leder till att alverna är odödliga, då de är immuna mot alla sorters sjukdomar. Jag bestämde mig istället för att baka in det i en ödesförmåga. Reglerna för ålder var dessutom alltför omständiga.

Niddåd

Hjältar är de speciella brickorna på gudarnas bräde, vilket innebär att de lika gärna kan bestraffa som belöna sina uppmärksammade spelpjäser. Om hjälten på något sätt skulle begå handlingar som är direkt grymma och motsätter sig de deviser som en hjälte ska följa, så kan denne komma att bli av med hjältepoängen och få Ryktet höjt med lika många poäng. I första hand är det de ickespenderade hjältepoängen som förloras och sedan växlar du över de ödesförmågor som senast införskaffades till motsvarande hjältepoängskostnad och stryker dessa. Teorier finns att även de mörkare gudarna har sina förkämpar, men det är förhoppningsvis inget som vi behöver tänka närmare på.

Niddåd Poängförlust
Medvetet slakta oskyldiga -2T6
Överge de nära i nöd, -1T10

som vänner, släktingar och lärjungar
Neka en behövande hjälp -1T3
Svika ett löfte -1T3
Bryta en ed -1T6
Förråda sin överordnade -1T6
Gå emot sin religions rättesnöre -1T6

Tog bort detta då att det är tråkigt med bestraffningar. Kan komma som en tilläggsregel senare.

Skadepacitet

Din skadepacitet är din Fysiknivå. Detta värde adderas till alla skador du tillfogar andra med närstrids- och kastvapen och dras av ifrån alla skador som du ådrar dig. Detta är en balansering där exempelvis ett troll (Fysik 25, Nivå 6) kan tillfoga större skada på en halvlängdsman (Fysik 7, Nivå 2) än på någon av sin egen sort. Trollet kan i detta exempel tillgodose sig ($6 - 2 =$) 4 skadepoäng till Effekten mot halvlängds mannen vid framgångsrika anfall och dra bort lika många poäng vid skador.

I princip är det inget fel med tänket, men det blev på tok för omständigt och för fjuttigt att behöva tänka på att dra av eller lägga på 2-3 poäng på något. Istället ersattes regeln av gränserna för kritiska skador.

Stridstekniker

Stridsteknikerna används i kombination med andra Närstridsfärdigheter. Under strid får du deklarerat att du vill använda dig av någon av dina inlärdade stridstekniker och inget extra tärningsslag behövs göras utöver Närstridsvapenslaget. Dock får du maximalt använda en stridsteknik per handling. Vid rollpersonsskapandet så köps en stridsteknik för Erfarenhet, där kostnaden anges i tabellen nedan. Du får maximalt välja så många tekniker att den sammanlagda kostnadssumman inte överstiger värdet, inklusive gruppbonusen, i Närstridsvapen.

Improvisera

Om du försöker dig på något som liknar någon av stridsteknikerna, fastän du inte har lärt dig tekniken, får du lika mycket minus på handlingen som kostnaden för tekniken.

Stridstekniker

För att se fullständiga förklaringar på teknikerna, se Stridshäftet.

Stridsteknik	kostnad
Björnkram/strykning	2
Plocka föremål	3
Dra vapen	3
Flygande anfall	4
Sköld	4
Tillhygge	4
Vidvinkelsyn	4
Kasta vapen	5
Ryttarvana	5
Utvärdering	5
Breddad	6
Härskri	6
Initiativrik	7
Specialisering	8

Nu när jag har spelat med systemet i två år är det knappt någon i spelgruppen som har använt sig av Stridsteknikerna. Att de ens finns kvar beror på rester från mina gamla regler som har hållit sig kvar. Stridsteknikerna tillför egentligen ingenting till striden och gör bara de stridskunniga onödigt duktiga. Dessutom följer de inte övriga köpsystemet. Kanske återkommer teknikerna som tilläggsregler.

Gruppstrider

Fältslag med stora arméer är på tok för omständigt för att skapa regler för, så istället så hanterar stridsreglerna grupper om 20-30 personer där rollpersonerna fortfarande har en chans att påverka utgången. Stora fältslag, likt Sagan om Ringen eller Gladiator, är bättre att improvisera utifrån en redan klar utgång. Gruppstrider använder sig utav motståndsslag för att påskynda stridens förlopp och börjar alltid med att strategerna på den sida som har hunnit förbereda sig får slå för Fältslag. Deras Effekt lägger grunden för allas totala Effekt när de får börja slå sina motståndsslag.

De viktiga parterna i striden (rollpersonerna och de namngivna spelldarpersonerna) gör alltid sina egna motståndsslag med sin Kampfärdighet medan de namnlösa buntas ihop i olika kategorier, som exempelvis bågskyttar, orcher och riddare. Den som först kommer över en sammanlagd Effekt på 30 blir den som kommer ur striden oskadad, men bidrar också till att dennes sida vinner. Alla andra förlorar lika många skadepoäng som skillnaden mellan vinnarens Effekt och sin egen. Skador över 10 räknas som kritiska skador med allt vad det innebär.

Förhållande Starteffekt

Bakhåll. +5

För var femte person i manövertag. +2

För var varelse med Fysik 50 eller mer. +2

För var person med Rykte 30 eller mer. +2

[SIDHÄNVISNING TILL RUBRIKEN MOTSTÅNDSSLAG]

Regeln var helt enkelt för otillfredsställande. Jag såg inte framför mig hur det kunde vara spännande att utföra en sådan här gruppstrid, för spelarna får inte mer att säga till om. Det enda de fick göra var att sitta och slå tärningar tills någon vann. Om du lade märke till ”Rykte 30” beror det på att jag hade helt andra ryktesregler tidigare Ryktet höjdes med 1T3 eller 1T6.

Beridna strider

I beriden strid så används Rida vid anfall och avvärjningar, men det färdighetsvärdet modifieras av Kampfärdighetens Nivå, eftersom man kan använda regel för besläktade färdigheter. Vapenbonus adderas också till färdigheten, precis som vanligt.

Vid anfall under förflyttning kan riddjurets Fysiknivå användas som gruppbonus istället för ryttarens. Detsamma gäller för motståndare med stickvapen, som kan sätta bakändan av vapnet i backen och sedan möta upp ryttaren.

Den här regeln fick stryka på foten när det ändå fanns regeln för Närliggande färdigheter. Rida kan i detta fall ge en bonus till vapenfärdigheterna.

Nybörjarflyt

Att enbart vara Duglig på strid kan vara sig vara dödligt. Ett anfall kan många göra och få in en lyckträff men att avvärja en attack kräver erfarenhet. För att symbolisera det så får två motståndare, som har färdighetsvärde 12 eller mindre, addera sin Psykesnivå till Effekten när de är i närstrid med varandra.

Regeln var lite för omständigt att förklara, eftersom den mest kändes som en överraskning när väl tillfället inträffade. Dock var den skön, för det snabbade upp den här sortens strider rejält. Istället bör man använda sig av stridsmanövern placering.

Distans

Alla avståndsvapen har en måttenhet i meter som kallas för distans. För var distans målet står från skytten ger det -1 på anfallet. Så en lång båge (distans 25) med ett mål som befinner sig 50-74 meter bort ger -2 på värdet.

Den här regeln fick stryka på foten då jag inte ville ha några som helst avstånd i mina regler. Det finns ingen karta och inga förflyttningsregler. Jag glömde själv bort att använda distansregeln och min policy är då att reglerna stryks. Räckvidd nämns annars i Särskilda situationer samt Förflyttning i stridskapitlet.

Hantverk

!!Egenskaper!!

Vapen (hur göra och tidsåtgång)

Rustningar

Material?? (ska jag vara så ful att jag skiter i det här?)

Det här tog jag bort innan jag började skriva. Jag började att göra efterforskningar, men jag insåg att det skulle ta på tok för lång tid så jag får helt enkelt strunta i detta tills jag vill utöka stridsreglerna och släppa ett eget regelavsnitt för det. Jag tror dock aldrig att jag kommer att genomföra det.

Världens skapelse (metafysik)

Teoflags teorem (allmänt accepterat undervisningsmaterial, men felaktig teori)

Magiskolornas släktskap

Kritik (kring Teoflags teorem - mest en fotnot)

Magiska medel?

Magikerstavar

Husandar

!!Magiska pergament!! (magikunniga ska kunna använda dessa)

Jag kände att jag var tvungen att göra klart allting förr eller senare, så dessa avsnitt får jag plocka bort tills vidare. När jag känner att allting är klart, så kan jag gå in och börja fiffla med detaljer, men tills vidare så får det här stå som ett oskrivet blad. Min regeldesign har också ändrats från det att jag skapade dessa rubriker och eftersom den har ändrats, så kan jag inte dra nytta av sådant som står i gamla böcker utan måste skriva om reglerna och då även magiteorin från början.

Trick

För lärlingar, så är det ett rättesnöre att de får lära sig vissa basbesvärjelser först av allt. Istället för att du tar in ett magiflöde och leder det genom kroppen, så sträcker du dig ut och berör de spill som magilinjerna sprider, drar dem till dig och kanaliserar den kraften för att skapa dina egna små besvärjelser. Om magiflödet kan liknas vid en kraftig vind, så är magispillran svaga vindpustar. Lärlingbesvärjelser är populära att använda, även för erfarna magiker, då de underlättar vardagens trista behov. Det är dessa besvärjelser som lekare på gatan försöker efterhärma, oftast med stor skicklighet, när de utger sig för att vara trollkarlar.

Du själv kommer ha stor nytta av dessa småtrick medan du donar och städar här i tornet och det

kommer att dröja tills du blir någorlunda duglig innan jag tillåter att du får släppa flödet genom din kropp. Och jag kommer att banna dig hårt om du på egen hand försöker med något annat än de grundbesvärjelser som jag lär ut. Det har förekommit att lärlingar har försvunnit spårlöst mitt i deras studier. Minns alltid att magin är svår att bruka, då den kan te sig okontrollerbar!

Regler: Alla besvärjelser ger någon sorts fördel som kan användas utan något färdighetsslag. Istället så tar de en Utmattning för att aktiveras. Tabellen nedan visar trickens svårighet att utföra, beroende på hur duktig magiker är i sin Magiskola. Ta i beaktning att en magiker fortfarande får -5 om denna använder ett trick i en besvärjelse som inte tillhör Magiskolans inriktning.

Magiskola Ansträngning

Nivå 1 Kräver rejäl koncentration och tar en komplex handling.

Nivå 2 Behöver göra något märkbart, som att göra en gest eller säga något ord. Enkel handling.

Nivå 3 Kan tänka fram effekterna. Fri handling.

Nivå 4 Tricken ger ingen Utmattning.

Nivå 5 Sker utan att magikern behöver ägna det en åtanke.

Jag gillar minimagin i Drakar och Demoner (och även Saga och Deadlands) men efter att ha hittat på cirka femtio trick så insåg jag att det gått över styr. Istället låter jag spelarna få använda magi utan Utmattning om de bara använder magi till att göra beskrivningsmässiga saker, som att luftmagikern flyger uppför en vägg vid ett lyckat Fysikslag, istället för att klättra uppför väggen.

Järn

Något du kommer lägga märke till om du är ute och reser är hur känd magikers svaghet för järn är. Det är inte en tillfällighet att Lysande vägen har järnkors och de är noga med att sprida kunskapen om just fenomenet magiker och järn. Skepp har självklart anammat detta naturligtvis, skrockfulla som de är, vilket visar sig i att de kan ha järnklot bland stenarna i ballasten eller järnbeslag längst fram i fören för att klyva magin likt vågor. Jag har till och med färdats genom ett land där det är sed att spika upp järnspikar ovanför dörren, antagligen för att skydda huset från magi.

Järnspikar är inte tillräckligt för att skydda ett helt hus, men faktum är att järn påverkar magins flöde. Vi vet inte varför det är så. Teorier finns om järnets magnetism, men jag ser mer att järnet har en inneboende motståndskraft mot magi. Järnet fungerar som en damm som stoppar upp flödet, till skillnad från mithrill som snarare verkar vilja suga i sig magi och låta den froda i sig.

Regler: Eftersom magin antagligen kommer att användas i strid kommer jag utgå från vapen- och rustningsbonus, annars antas att magikern lägger undan alla järnföremål. Skulle du behöva det i andra sammanhang så överväg hur mycket järn exempelvis en dolk eller ett yxblad kan uppbringa i jämförelse. För var påbörjad femte bonus som offret har får magikern -5 på magislaget. 1-5 bonusar ger alltså -5 och 6-10 bonusar ger -10. Skulle magikern ha bonusar från järnföremål, tilldelas ytterligare -5 på slaget, utöver den vanliga modifikationen som nämnts. Får magikern ett fulmande resultat med järn mot kroppen, låser järnet magikerns förmåga att komma åt magiflödena tills det järnet avlägsnas från magikern.

Magiker har tillräckligt med begränsningar i och med galenskapen och Utmattning. Jag kände inte att de behövde det här heller och jag ser inte betydelsen i varför magikern inte skulle behöva använda järn. Vill de slösa bort erfarenhetspoäng på vapenfärdigheter så får de väl göra det. Möjligtvis finns det nu ingenting som kan fångla en magiker, förutom andra magiker.

!!Utrustningslista!! (+ djupare förklaringar om vissa saker + tid för att skapa prylen)

!!Klädsel!!

Mode

Utsmyckningar

Färger

Klasskläder

Karaktärsdrag

Karisma

Det här är något som får komma som tilläggsregler, då jag varken har tid och ork att läsa in mig på, plita ihop och speltesta följande avsnitt.

Från färdighetshäftet

Teckenspråk:

inriktning: [släkte], [människokultur] (inkluderar halvlängdsmän och ankor).

Med handrörelser, armlägen, munrörelser och mimik tecknar man ord och kan på så sätt samtala med varandra utan att behöva prata. Språket är universellt, eller är i alla fall detsamma över hela världsdelen som man befinner sig i. Dock är det skillnad mellan de olika släktena. Eftersom språket bara innehåller runt 3000 ord och där mestadelen består av verb och adjektiv så försöker man beskriva subjekten och personnamn med långa meningar av adjektiv. Det finns inte något spritt bokstaveringsalfabet. Vissa vattenlevande humanoider har utvecklat teckenspråket till ett helt språk då de inte kan kommunicera under vattnet via tal och saknar möjlighet att kommunicera på ett annat sätt.

Nivå 1: Kan enstaka ord.

Nivå 2: Kan enbart ord som rör ens egen sysselsättning.

Nivå 3: Kan göra sig förstådd även utanför landet.

Nivå 4: Kan språka relativt obehindrat men lokala ord är utanför dennes ordförråd.

Nivå 5: Kan göra sig förstådd även för de som inte kan något teckenspråk.

Färdigheten användes inte tillräckligt ofta för att få finnas kvar. Någon klurig person kan säkert hitta på det som en inriktning i Främmande språk istället. Spelledaren bör i så fall se till att teckenspråk då används i världen.

Värdera

Kan bestämma ett föremåls ungefärliga värde beror på skaparens skicklighet, föremålets skick, vanlighet i området, utsmyckningar och artistiska utseende. Är föremålet beryktat så varierar priset kraftigt liksom om det är magiskt, något som är svårt för en normal köpman att få reda på. Det värderade priset är alltid i runda tal och aldrig helt exakt. Misslyckas värderingen så räkna ut en differens mellan färdighetsvärdet och tärningsslaget och multiplicera talet med 10%. Priset felvärderas med så mycket. Är talet på tärningen ett udda tal så undervärderas föremålet och om det är ett jämnt tal så övervärderas den. Kom ihåg att man ändå bara kan få ut runt 50-70% av det egentliga priset om man säljer värdesaken även om man värderat den rätt. Köpmannen som köper den vill ju också ha en vinst.

Nivå 1: Har mest kännedom om priset på de vardagliga sakerna.

Nivå 2: Regelräta gissningar om de flesta saker i inriktningen kan ske.

Nivå 3: Kan historiken och var någonstans föremålet är vanligast.

Nivå 4: Har djupare kunskaper inom sin inriktning och kan känna igen hantverkare genom deras verk.

Nivå 5: Kan känna om det är något speciellt med föremålet, som att det är magiskt eller vad föremålet har gått igenom. I vissa fall även veta vem som ägde föremålet innan dess förra ägare.

Färdigheten var på tok för smal. Kan numera göras med ett Skarpsinneslag istället.

Förfalskning

Förfalska värdehandlingar, smedstämplar, handstilar, sigill eller dokument kan vara en talang väl värd att kunna. För att alls kunna försöka sig på detta behöver förfalskaren det som ska kopieras samt redskap för att kopiera det. Förfalskaren behöver originalet i minst en timme och slag krävs enbart om någon granskar förfalskningen någorlunda noga. Om det är ett dokument som ska förfalskas måste förfalskaren kunna det skriftspråk dokumentet är skrivet på.

Nivå 1: Kan få en signatur att se trovärdig ut efter mycket arbete.

Nivå 2: Kan nu ge sig på att förfalska sigill.

Nivå 3: Kan förfalska värdehandlingar, passersedlar och avtalsdokument.

Nivå 4: Att lära sig handstilar tar relativt liten tid så längre dokument kan avklaras tämligen snabbt.

Nivå 5: Kan förfalska dokument trovärdigt utan att ha ett original tillhanda.

Färdigheten kändes inte som att den kunde användas i de kampanjer som jag skulle vilja spela. Förfalskning bör ingå i Språk istället. Möjligtvis även Lönndom för en lössläppt spelledare.

Förklädnad

Ibland vill man utge sig för att vara någon helt annan för att kunna slippa undan lite lättare. Utövaren kan dra sig till minnesfragment från vad denne har upplevt av andra yrken och därmed låtsas kunna utöva eller ha grundläggande kunskaper om dessa yrken. Illusionen som byggts upp spricker naturligtvis direkt om utövaren ger sin in i en diskussion med någon som verkligen har kunskaper på området. Färdighetsslaget görs endast när någon synar utövaren.

- Nivå 1: Utövaren kan knappt lura barn och senila gamlingar med sin förklädnad.
- Nivå 2: Klarar av att simulera olika samhällsklasser och vanliga yrken.
- Nivå 3: Sjukdomar och men som bruten näsa eller saknad lem kan efterliknas.
- Nivå 4: Utövaren kan utge sig för att vara av det motsatta könet eller ge djupare intryck av att kunna ett yrke.
- Nivå 5: Utövaren kan utge sig för att vara någon annan ej fiktiv person.

Kändes som att det redan fanns en färdighet som innefattade att förbli oupptäckt, så jag bakade in denna i Lönndom.

Djurhantering:

inriktning: *[djurgrupp]*.

Används när man ska träna djur att utföra kommandon. Ger också en kännedom om djurgruppen, vilket kan användas när man spårar eller helar djuret medan djuret i sin tur har en större förståelse för utövaren och hellre tyr sig till och lyder denne. Slå för denna färdighet när utövaren vill kurerat djuret eller kontrollera det.

- Nivå 1: Utövaren kan utläsa djurets sinnesstämning för stunden.
- Nivå 2: Utövaren vet det mesta om djurets levnadsvanor.
- Nivå 3: Djuret kan känna automatiskt en trygghet hos utövaren.
- Nivå 4: Utövaren kan läsa vad djuret vill, nästan som om det pratar.
- Nivå 5: Djuret lyder enkla befallningar, även om den är vild och därmed helt otränad till att lyda.

Kändes lite för smal för att få existera. Den är istället inbakad i Djurvana.

Geografi

Känner till var det finns naturtillgångar, bergsformationer, sjöar, öar, städer, farleder och olika folkslag.

- Nivå 1: Sträcker sig endast till lokal områdeskännedom
- Nivå 2: Känner till ett fåtal stora städer samt beryktade områden. Restiden kan minska.
- Nivå 3: Känner till grannländernas politiska läge, ekonomi, språk samt deras större städer.
- Nivå 4: Har god kunskap om några städer, mindre skogar, berg, farleder, sjöar och floder.
- Nivå 5: Känner till småbyar samt lokala och utdöda namn.

En färdighet som endast användes på ett påtvingat sätt. Tyckte att det var bättre att inkludera den i Natur- eller Sjövana, för att känneteckna att personen varit ute och rest mycket.

Stridskonst:

inriktning: *[stridstekniker]*.

Teknikerna nedan köps med erfarenhetspoäng och används i kombination med Kampfärdigheter. För mer ingående förklaring, se Stridsteknikhäftet. Färdigheten kan även användas för obehövad strid och strid med Lätta svärd.

Detta var en färdighet tidigare som inbegrep de fristående stridsteknikerna som i sin tur är borttagna.

Administration

Innefattar kunskapen om hur en rörelse ska drivas, vilka lagar som finns, enkla räknekunskaper, vilka som sköter vad och vad man ska kunna för att inneha vissa ämbeten.

- Nivå 1: Kan avgöra var bästa läget för rörelsen kan vara.
- Nivå 2: Kan sköta om bokföringen. Känner till de nödvändigaste lagarna. Kan uttrycka sig formellt i skrift.
- Nivå 3: Känner till de flesta lagarna i städerna och vilka myndighetspersoner som gör vad.
- Nivå 4: Kan sköta flera rörelser samtidigt och kan ta genvägar för att saker ska gå fortare.
- Nivå 5: Utövaren är överhuvudet i en större kedja av verksamhet.

Användes aldrig. Vare sig i gamla Drakar och Démoner eller i mina regler och då har jag ändå gått igenom en hel del spelgrupper under årens gång.

Brädspel

Ta ett parti brädspel för det sociala umgänget och kanske lägga en insats på vem som vinner. Brädspelen brukar i regel fungera som avkopplande hjärngymnastik och ger tid för att diskutera om alla sorters ting i världen. Slå var sitt slag för vardera part och lägg samman Effekten. Den som först får en sammanlagd Effekt på 20 eller högre vinner partiet. Om båda kommer över 20 på lika många slag vinner den som har högst värde och om båda skulle ha lika så blir partiet oavgjort.

Nivå 1: Känner mestadels till grunderna för de vanligare spelen.

Nivå 2: Kan någon av de sedvanligare teknikerna.

Nivå 3: Känner till några av de vanligare husreglerna till de vanligaste brädspelen.

Nivå 4: Behärskar de flesta brädspel och deras tekniker och känner till bakgrundshistorierna för desamma.

Nivå 5: Det logiska tänkandet gör att utövaren även får lättare att lösa tankenötter av andra slag.

Fyller egentligen ingen nytta.

Förhandla

Används när det är dags för förhandlingar, köpsläende, få folk att tycka att en erbjuden muta är lagom eller rent av bara övertyga folk. Vid direkt köpsläende så modifieras priset med den segrandes Effekt i procent. Köparen ska ha något direkt att klaga på, som överpriser eller dålig tillverkning, för att ens kunna ha något argument för att kunna få ned priset. Säljaren kan dock möta detta påstående med ett argument och sedan tvistar de båda om priset tills någon får ge med sig. Fler argument kan givetvis hittas på. Ett enda slag ska enbart göras från båda parter. Dessa symboliserar hela diskussionen. Hantverk har ofta fasta priser då det är hantverkarskråna som slår fast priserna. För att lätta på mindre regler krävs mutor på en eller flera dagslöner medan om den som blir mutad riskerar fängelsestraff krävs flera månadslöner.

Nivå 1: När inte huvudet hänger med får börsen lida.

Nivå 2: Kan tillåtas tillträde eller få fram mer information.

Nivå 3: Mindre överträdelser kan förbises.

Nivå 4: Kan övertyga folk att gå med på smått riskfulla saker

Nivå 5: Folk måste lyckas med ett Svårt Psykeslag för lyckas bryta ett löfte till utövaren.

Blev en inriktning i Vältalighet istället, då de färdigheterna låg såpass nära varandra. Det kändes fånigt att ibland säga "Näe, för att muta krävs Förhandla".

Kreativitet:

inriktning: *måla, skulptera, teckna.*

Förmågan att kunna uttrycka sig i en konstform. Teckna gör man med kol och skulptering kan innefatta både i lera eller hugga direkt i sten. Utövaren får även förmågan att kunna utvärdera andras konstverk inom samma inriktning. Teckna används bland annat av munkerna när de ska rita av floran.

Nivå 1: Baskunskaper inom området.

Nivå 2: Utövaren kan räkna upp några av de stora namnen.

Nivå 3: Verken innehåller inga direkt märkbara brister.

Nivå 4: Utövaren är så bra att folk stannar upp för att njuta av dennes verk.

Nivå 5: Utövaren kan uttrycka subtila beskrivningar som innehåller lika många ord som Effekten.

Användes aldrig. Blev en del av kunskapsfärdigheterna istället.

Finna dolt

Används när det aktivt letas efter något. Det kan vara efter papper med information, fällor, lönnörrar, värdesaker, med mera. Ju mer generell sökningen är, desto svårare blir det att hitta något. Att endast söka efter "skumma saker" är Mycket Svårt medan att specifikt leta efter lönnfack i skrivbordet har Lätt svårighetsgrad. Inga Nivåer finns i denna färdighet.

Egentligen en färdighet som kunde användas ofta i ett spel som detta, men ersätts ändå av ett Vaksamhetslag, då ett av målen var att grundegenskaperna skulle användas oftare.

Hasardspel

Om någon vill fördriva lite tid och kanske tjäna en slant genom att spela spel med slumpfaktor så kommer denna färdighet väl till pass. Bestäm en summa i koppar- eller silvermynt och slå ett slag för alla parter för var spelade timme. Ta differensen på högsta och lägsta Effekten multiplicerat med den förutbestämde summan, därefter den nästhögsta och näst lägsta och så vidare. Detta blir vinsten eller förlusten. Om utövaren vill fuska så bestäm ett tal och addera det till tärningsslaget. Om färdighetsslaget misslyckas så slå igen. Om då tärningen visar lika med eller mindre än det tal som adderades så upptäckts fusk, ofta med förödande resultat för utövaren.

- Nivå 1: Har lärt sig grunderna i några spel.
- Nivå 2: Behöver fortfarande sitta med de stora killarna för att lära sig.
- Nivå 3: Kan de flesta spel med diverse avarter. Flinkheten med fingrarna ökar.
- Nivå 4: Kan avläsa ansiktsuttryck och har ett sjätte sinne för hur gudarna kommer att styra slumpen.
- Nivå 5: Färdigheten kan även användas för att utröna resultatet av andra slumpmässiga saker.

Färdigheten kunde egentligen inte användas till något vettig. Innan jag tog bort färdigheten så tänkte jag mig att färdigheten kunde ha använts istället för Tillgångsslag, om Hasardspel hade haft ett högre värde.

Flora

Täcker alla växter, vad de kan tänkas vara bra för och var de kan tänkas finnas. Ätbara, helande, sövande, gödslande, slitstarka, giftiga och vattentäta. Listan kan göras lång. Här gäller det floran och växtens eventuella egenskap. Om man ska blanda ihop olika växter behövs färdigheten Drogkunskap. För att hitta föda i form av ätbara växter, så bestäm antal dagsransoner som eftersöks och slå sedan slag mot färdigheten tills målet är uppfyllt. Man får Effektnivå dagsransoner per slag och det motsvarar en timmes förfarande.

- Nivå 1: ”Något ätbart kan man ju hitta.”
- Nivå 2: Känner till de flesta vardagliga nyttoväxterna.
- Nivå 3: Kan egenskaperna på de flesta vanliga och mindre vanliga växterna.
- Nivå 4: Kan i stort sett namnge varenda liten växt.
- Nivå 5: Kan kommunicera med växt- och naturandarna för att tillgodose sig begränsad information.

Ingår i Botanik numera med Drogkunskap. En speltestare sade att färdigheten kändes lite som ”kaka på kaka”.

Simma

Kännetecknar simkunnigheten och ger ett mått på hur bra man håller andan. Utövaren kan hålla andan i Nivå minuter. Ankor kan tillgodose sig ända upp till Nivå 4, utan att behöva köpa i färdigheten.

- Nivå 1: Kan hålla sig över ytan.
- Nivå 2: Hanterar bröst- och ryggsim väl.
- Nivå 3: Kan crawla och flyta.
- Nivå 4: Kan dyka Fysik meter ned i vattnet.
- Nivå 5: Har förmågan att helt kunna andas i vattnet.

En färdighet som man köpte för att ”bra att kunna ha något i”, vilket tyder på dålig speldesign. Just sådana färdigheter, såsom Klättra, Hoppa, Upptäcka fara och nu Simma är saker som jag har försökt att undvika. För att simma krävs nu bara ett Fysikslag då grundegenskapen står för uthållighet.

Överklass

Hur man ska föra sig när det är dags att röra sig i de övre klasserna. Ger även kunskap om adeln.

- Nivå 1: Har en kunskap i nivå med vilka adelstitlar som finns och vilka bestick man ska använda vid matbordet.
- Nivå 2: Har kännedom om hur en duell ska utföras. Kan uttrycka sig förfinat.
- Nivå 3: Känner till adelfamiljers heraldiska vapen, färger, släktskap, utbredning och leverne.
- Nivå 4: Har kännedom om adelsfamiljsmedlemmar och känner till rykten som går och frodas inom adeln.
- Nivå 5: Har en förmåga att få med sig överklassen på sin sida.

Samhällsnivån torde säga hur lätt man har att föra sig i andra samhällsnivåer. Annars bör Lönndom användas.

Från skaparhäftet

Järnnäve

Kostnad: 3

Du kan göra kritiska skador med dina nävar. Det här kan ha kommit från en våldsam bakgrund eller att du har fått någon sorts speciell vapenträning. Tack vare din säregna stridsteknik så tillfogar du också alltid fem mer i skada med nävarna mot namnlösa fiender. Fundera gärna kring hur din stridsstil särskiljer sig.

Den här var bara för tontig för att använda.

Alvdvala

Kostnad: 2

Genom tro, kroppslig anpassning, användande av beroendeframkallande örter eller samröre med alver (via släktband eller liknande) så har du lärt dig att kunna åsidosätta dina sömnbehov. Din sömnperiod varar runt 1T6 timmar.

Du kan åsidosätta din sömn med meditation, men det kostar dig 1T6 Utmattning för varje natt som du gör detta. Dessa kan inte återfås förrän du får riktig sömn. Du är fullt uppmärksam på din omgivning under meditationen, även om det skulle se ut att vara på ett annat sätt.

Likadant med denna förmåga. Båda förmågor ger dessutom inget djup till rollpersonen. Alla ödesförmågor bör ha nackdelar.

Magihäftet

Harmonism

BEGRÄNSANDE (FV 4)

Tvivel, Bedövning, Paralyserad, Skrän, Söva, Obemärkt, Raseri, Fruktan, Kamplust, Överrösta
Minimagi: Följeflöjt, Röstförvrängning, Stämma, Takt, Tystnad, Vissling, Värk.
Räckvidd: Hörhåll
Varaktighet: FV minuter

Kan påverka upp till 10 PSY. Besvärjelsen är aktiv så länge som magikern spelar och klingar sedan ut under den tid som varaktigheten anger. Observera att alla effekter på en nivå erfås i harmonistiska besvärjelser och inte bara ett val per nivå som annars är brukligt för besvärjelser

1:a graden: Berövar mod och ett sinne, som syn, hörsel, smak, lukt och känsel.
2:a graden: Berövar förmågan att röra sig och uppfatta magikern.
3:e graden: Berövar förmågan att minnas magikern, samt *en* särskild förmåga såsom färdighet eller *en* naturlig förmåga såsom nattsyn, regenerering eller egen vilja.

INSTÄLLANDE (FV 3)

Frid, Mod, Förälskelse, Sammensröst, Karismamusik, Salamiras betvingare, tvinga in åsikt om personen.
Minimagi: Följeflöjt, Röstförvrängning, Stämma, Takt, Tystnad, Utstråling, Vissling.
Räckvidd: Hörhåll
Varaktighet: FV minuter

Kan påverka upp till 10 PSY. Besvärjelsen är aktiv så länge som magikern spelar och klingar sedan ut under den tid som varaktigheten anger. Observera att alla effekter på en nivå erfås i harmonistiska besvärjelser och inte bara ett val per nivå som annars är brukligt för besvärjelser

1:a graden: De förhäxade blir nyfiken på vad magikern har att säga, låter denne tala till punkt och kan finna sig i att bli avbruten av magikern.
2:a graden: De förhäxade idoliserar eller förälskar sig i magikern.
3:e graden: Kan skapa falska minnen av en händelse, som den förhäxade tror sig har delat med magikern.

PÅVERKAN (FV 3)

Dans, Följe, Massdans, Massglädje, Massfrid, Massmod, Massfruktan, Massfölje, Massraseri, Själatröst
Minimagi: Följeflöjt, Röstförvrängning, Stämma, Takt, Tystnad, Vissling.
Räckvidd: FV meter
Varaktighet: FV SR

Kan påverka upp till 10 PSY. Besvärjelsen är aktiv så länge som magikern spelar och klingar sedan ut under den tid som varaktigheten anger. Observera att alla effekter på en nivå erfås i harmonistiska besvärjelser och inte bara ett val per nivå som annars är brukligt för besvärjelser.

1:a graden: Dämpar känslorna och därmed lugnar och ger varelser mer mod.
2:a graden: Inflikar *en* känsla och förstärker den, exempelvis fruktan, förvirring, glädje och så vidare.
3:e graden: Får de förhäxade att utföra saker som de normalt inte skulle göra, som börja dansa, slåss, sjunga, skingras eller följa efter magikern var denne än går.

ROFINNANDE (FV 6)

Glädje, Självläkning, Vila, Helande musik, Själatröst, Häva förstening, Massmod, Sann form, Botande musik, Regenererande musik
Minimagi: Följeflöjt, Röstförvrängning, Rofylld sömn, Stämma, Takt, Tystnad, Vissling.
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: FV minuter

Kan påverka upp till 10 PSY. Besvärjelsen är aktiv så länge som magikern spelar och klingar sedan ut under den tid som varaktigheten anger. Observera att alla effekter på en nivå erfås i harmonistiska besvärjelser och inte bara ett val per nivå som annars är brukligt för besvärjelser

1:a graden: Motar bort vemod, rädsla, utmattning, krämpor och sömnbrist.
2:a graden: Låker 1 KP per minut, upphäver förbannelser, neutraliserar gift samt kurerar fobier och andra traumatiska upplevelser.
3:e graden: Tvingar en varelse att permanent ta sin sanna form och kan därmed exempelvis bota varulvar, upphäva illusioner och försteningar och få förlorade kroppsdelar att åter växa ut.

Delar av besvärjelserna tyckte jag tog upp plats från andra magiskolor, så jag fick således ta bort den. Harmonismen är dock så ball i utförandet att jag inte helt kunde kasta bort den helt, så jag gav förmågan att frammana magi med hjälp av dans till alverna.

Demonologi

Minimagi: Demonette, Kritfingrar, Känna portal, Oordning, Skrämman djur, Svordom.

- Ska inte ha några besvärjelser beskrivna, då det inte är en magiskola för rollpersoner.
- Hänvisning till Kaos Väktare eller Magiboxen för att se riktlinjer över hur magiskolan funkar

Drakmagi

Minimagi: Genomskåda, Lugna lägre drake, Ordning, Skrämman djur, Svordom, Utstrålning, Varsel.

- Ska inte ha några besvärjelser beskrivna, då det inte är en magiskola för rollpersoner.
- Hänvisning till Drakar eller Magiboxen för att se riktlinjer över hur magiskolan funkar

Mörkermagi

Minimagi: Dunkel, Genomskåda, Huvudvärk, Olustig skepnad, Skrämman djur, Örfil.

- Ska inte ha några besvärjelser beskrivna, då det inte är en magiskola för rollpersoner.
- Hänvisning till Nidland eller Monster & Män för att se riktlinjer över hur magiskolan funkar

Nekromanti

Minimagi: Animera död insekt, Bevara, Dunkel, Olustig skepnad, Skrämman djur, Spökljus, Örfil.

- Ska inte ha några besvärjelser beskrivna, då det inte är en magiskola för rollpersoner.

Jag hade väldigt svårt att hitta på egenskaper som spelarna kunde ha nytta av när det är äventyrande. Istället så sparar jag dessa magiskolor till spelardpersoner och på så sätt håller magin öppen i och med vad man kan göra med magi.

AVVÄRJA

Antimagi, Skingra, Skingringsritual, Beskyddare (blanda antimagi med en annan formel), Sinnesmask.

Minimagi: Bläckfinger, Etsa (metall), Karva (trä), Kritfingrar, Luftspår (kan skriva i luften), Spökljus, Sudda, Symbol luminans.

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Färdighetsvärde timmar

Kan inte gå över en markering som man gjort med krita eller dylikt.

1:a graden Ökar motståndskraften hos föremålet eller den som håller i föremålet med 10 Psyke. Kan få en besvärjelse att försvinna genom få en sammanlagd Effekt som motsvarar ursprungsmagikerns Psyke.

2:a graden Om besvärjelsen inte övervinns, så slungas besvärjelsen tillbaka mot magikern eller så kombineras runan med en annan besvärjelse som utlöses.

3:a graden Döljer personen helt från magiska sökmedel och även personens ande i astralplanet.

Istället för att ha en enskild besvärjelse, så kan alla magiker bryta en annan magikers besvärjelse, genom att använda sin Magiskola.